



Efektivitas Penggunaan Digital Game Based Learning Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Mandarin Kelas X SMKN 2 Semarang

Fadhila Natha Adriyani [✉], Anggraeni Anggraeni, Dyah Prasetyani, Sheyra Silvia Siregar

Prodi Pendidikan Bahasa Mandarin, Jurusan Bahasa dan Sastra Asing, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Keywords:

Effectiveness, Mandarin Language, Digital Game Based Learning, Wordwall

Abstrak

Penelitian ini didasari pada saat pandemi Pembelajaran Tatap Muka (PTM) dibatasi, guru sebagai fasilitator diharapkan untuk berfikir kreatif agar anak didik dapat cepat menguasai materi dengan waktu yang singkat, penulis mencoba untuk memberikan alternative berupa media. Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan untuk metode Digital Game Based Learning adalah "Wordwall". Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran kosakata bahasa Mandarin dan mendeskripsikan efektivitas metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar berbahasa mandarin dasar anak didik kelas X di SMKN 2 Semarang. Desain penelitian ini adalah penelitian eksperimen, dengan menggunakan subjek kelas X UPW 1 yang berjumlah 36 anak didik sebagai kelas kontrol dan X UPW 2 yang berjumlah 36 anak didik sebagai kelas eksperimen. Teknik yang digunakan adalah Tes, Dokumentasi dan Angket. Analisis data yang digunakan adalah uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas data dan uji hipotesis. Hasil Penelitian menunjukkan penggunaan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall berpengaruh dalam Hasil Belajar anak didik kelas X SMKN 2 Semarang. Pada kelompok kontrol, rata-rata hasil belajar anak didik adalah 89,0, pada kelompok Eksperimen, rata-rata hasil belajar anak didik adalah 90,4. Berdasarkan hasil angket, ada perbedaan yang signifikan terhadap antusiasme anak didik, 41,7% anak didik sangat setuju menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall, atau 47,2% memilih setuju, 11,1% berpendapat netral.

Abstract

This research is based on when the Face-to-face Learning pandemic is limited, the teacher as a facilitator is expected to think creatively so that students can quickly master the material in a short time, the author tries to provide an alternative in the form of media. One application that can be applied to the Digital Game Based Learning method is "Wordwall". The purpose of this study was to describe the application of learning Mandarin vocabulary and to describe the effectiveness of the Wordwall-based Digital Game Based Learning method in improving learning outcomes in basic Mandarin for class X students at SMKN 2 Semarang. The design of this research is experimental research, using the subjects of class X UPW 1 which amounted to 36 students as the control class and X UPW 2 which amounted to 36 students as the experimental class. The technique used is Test, Documentation and Questionnaire. Data analysis used is validity test, reliability test, data normality test and hypothesis testing. The results showed that the use of the Wordwall-based Digital Game Based Learning method had an effect on the learning outcomes of students in class X SMKN 2 Semarang. In the control group, the average student learning outcome was 89.0, in the Experiment group, the average student learning outcome was 90.4. Based on the results of the questionnaire, there was a significant difference in the enthusiasm of the students, 41.7% of the students strongly agreed to use the Wordwall-based Digital Game Based Learning method, or 47.2% chose to agree, 11.1% had a neutral opinion.

[✉] Alamat korespondensi:
Gedung B9 Lantai 2 FBS UNNES
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: fadhilanathaadriyani@students.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Bahasa Mandarin merupakan bahasa lisan yang resmi dari Republik Rakyat Cina (RRC), dan Republik Cina (ROC / Taiwan). Bahasa Mandarin adalah bahasa Internasional yang kedua setelah bahasa Inggris, bahasa Mandarin sebagai bahasa utama di Republik Rakyat China, Taiwan, Hongkong, Singapura dan Negara - negara Asia lainnya. Perkembangan bahasa ini sangat pesat sehingga masyarakat dunia tertarik untuk mempelajarinya.

Beberapa hal penting yang harus dikuasai oleh pembelajar pada saat mempelajari bahasa Mandarin, salah satunya ialah penguasaan kosakata. Kosakata adalah salah satu aspek terpenting dalam mempelajari bahasa Mandarin. Oleh karena itu, dengan kosakata dapat menunjang empat penguasaan berbahasa yaitu, mendengar, berbicara, membaca, dan menulis.

SMK Negeri 2 Semarang terdapat 4 jurusan yaitu AKL (Akuntansi), BDP (Bisnis dan Pemasaran), RPL (Rekayasa Perangkat Lunak), serta yang terakhir adalah jurusan UPW (Usaha Perjalanan Wisata). Terdapat 11 kelas yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Mandarin. Kelas X dan kelas XI hanya jurusan Usaha Perjalanan Wisata (UPW) yang mendapat mata pelajaran Bahasa Mandarin sebagai upaya untuk menunjang keterampilan mereka saat terjun di dunia kerja, sedangkan kelas XII seluruh jurusan mendapat mata pelajaran Bahasa Mandarin.

Namun, setelah pandemi berlangsung, pembelajaran bahasa Mandarin siswa kelas X di SMK Negeri 2 Semarang dibatasi jumlah tatap muka, yang semula pembelajaran bahasa mandarin 90 menit menjadi hanya 60 menit dalam satu minggu sekali.

Oleh karena itu, maka pembelajaran Bahasa Mandarin di SMKN2 Semarang dipadatkan, sedangkan materi-materi yang harus dikuasai anak didik jumlahnya sama dan jam pembelajarannya dikurangi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Mandarin SMKN 2 Semarang bahwa guru sebagai fasilitator diharapkan dapat berfikir kreatif agar para anak didik mampu menguasai

materi yang telah diajarkan dengan waktu yang singkat.

Dari pemaparan permasalahan tersebut, penulis mencoba untuk membantu menyelesaikan dengan memberikan alternative penggunaan metode Digital Game Based Learning dengan melalui perantara game edukasi berbasis web bernama *Wordwall*

Di era digital ini, salah satu teknologi informasi yang mampu dipergunakan menjadi media pembelajaran ialah Digital Game Based Learning. Pendekatan pembelajaran berbasis game digital atau Digital Game Based Learning mampu menjadi alternatif menarik untuk membangun lingkungan yang menyenangkan. Dukungan unsur-unsur multimedia seperti gambar, teks, suara, video serta animasi semakin menarik sebab mampu menghasilkan visualisasi maksimal.

Metode pembelajaran yang menggunakan *Digital Game Based Learning* berbasis perangkat lunak. Metode ini dirancang untuk menyeimbangkan materi pembelajaran dengan game play. Pembelajaran berbasis game ini mendeskripsikan suatu pendekatan pada pedagogi, dimana anak didik mengeksplorasi aspek - aspek yang relevan dari sebuah game pada konteks permainan yang didesain oleh guru.

Digital Game Based Learning merupakan pembelajaran yang berpusat pada anak didik dan menggunakan perantara game-recreation elektronik untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, serta sebagai sarana evaluasi materi dari suatu disiplin ilmu pengetahuan (Prasetyo, 2013).

Salah satu aplikasi yang dapat diterapkan dalam metode Digital Game Based Learning adalah "*Wordwall*". *Wordwall* merupakan aplikasi web yang memiliki fitur game berbasis kuis yang edukatif dan interaktif. *Wordwall* menyediakan contoh-contoh hasil kreatifitas guru-guru sehingga memudahkan pengguna baru dalam menggunakan dan mengkreasikan bahan yang disediakan pada media tersebut.

Dengan menggunakan *wordwall*, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman anak didik terhadap pembelajaran Bahasa Mandarin dengan cara yang lebih mengasyikkan

dan juga fleksibel, karena dapat diakses dimanapun selama terhubung dengan internet.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Eksperimen. Sugiyono (2019) mengatakan bahwa metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Obyek penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Semarang yang terletak di Jalan Dokter Cipto Nomor. 121 A, Karangturi, Kecamatan Semarang Timur., Kota Semarang, Jawa Tengah. Setelah dilakukan survei maka memperoleh hasil yang bersumber dari tanya jawab penulis dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Mandarin. Penelitian ini diadakan pada semester genap 2021 atau 2022 dengan menyesuaikan dengan pembelajaran Bahasa Mandarin yang sudah berjalan di sekolah. Subyek Penelitian ini adalah anak didik kelas X SMKN 2 Semarang yang berjumlah 29 anak. Sementara itu, untuk obyek penelitian, menggunakan metode Digital Game Base Learning berbasis Wordwall, apakah efektif untuk meningkatkan kecakapan berbahasa Mandarin dasar anak didik kelas X di SMK Negeri 2 Semarang.

Metode dalam pengumpulan data adalah Metode Dokumentasi, Metode Tes dan Metode Angket. Sedangkan teknik analisis data meliputi Uji Validitas dan Reliabilitas, Uji Normalitas dan Uji Hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini didasari oleh kegiatan sebagai berikut : (1) penulis melakukan Pretest kepada subjek penelitian (2) menjelaskan tentang materi kosakata bab.9., melakukan siklus 1. (3) mereview materi kosakata bab.9, 10 dan membuat kalimat sederhana. Penulis melaksanakan siklus ke dua. Siklus pada kelas eksperimen (X UPW 2) dilakukan dengan menggunakan metode Digital Game Based

Learning berplatform *Wordwall*. Sedangkan siklus pada kelas kontrol (X UPW 1) dilakukan tanpa menggunakan sarana media Wordwall atau lazim disebut metode Konvensional. (4) penulis memberikan posttest dan pengisian angket respon oleh para anak didik.

Uji Instrumen

Penulis melaksanakan uji coba Instrumen terlebih dulu pada saat sebelum mengambil informasi penelitian. Percobaan instrumen ditujukan pada 10 anak didik kelas XII AKL1 SMKN 2 Semarang guna mengetahui keabsahan serta reabilitas.

Uji Validitas

Percobaan Keabsahan ini dipakai guna mengetahui apakah instrumen yang dipakai dalam penelitian valid atau tidak. Dalam penelitian ini memakai percobaan validitas konstruk, yaitu apabila butir-butir pertanyaan uji itu bisa mengukur seberapa bagus hasil yang diperoleh dalam tiap aspek berpikir dengan teori yang telah ada, sebagaimana yang telah dituturkan dalam tujuan pembelajaran. pembuktiannya bersumber pada keahlian berbahasa anak didik serta kesesuaian modul kosakata yang diberikan di kelas XII AKL1 SMKN 2 Semarang.

Uji Reliabilitas

Uji coba reliabilitas berperan untuk menghitung tingkatan reliabel dan kestabilan pertanyaan. Dari hasil uji coba yang didapat penulis membuktikan kalau 20 poin pertanyaan, seluruhnya bersifat reliabel. maka pertanyaan itu berkualitas konsisten guna diserahkan pada anak didik.

Deskriptif Data Hasil Pretest dan Posttest

Untuk melakukan analisis data penelitian ini adalah dengan mengambil data hasil belajar pretest dan posttest anak didik kelas X UPW di SMKN 2 Semarang. Setelah para anak didik diberikan pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional pada kelas kontrol (X UPW 1) dan menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis *Wordwall* pada kelas eksperimen (X UPW 2).

Uji Hipotesis

POSTTEST		KST Critical Value
N	Dmax	
Kelas kontrol	0,205289	0,22667
Kelas eksperimen	0,160243	0,22667

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa hasil uji hipotesis diterima dan metode yang digunakan penulis dapat meningkatkan hasil belajar anak didik merasa senang menggunakan metode *Digital Game Based Learning* berbasis wordwall.

Hasil Pretest Kelas Kontrol

Penulis memberikan soal Pretest ini kepada kelas kontrol, yaitu kelas X UPW 1. Dari data yang telah diambil oleh penulis, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 90, sedangkan data terendah adalah 60, dengan jumlah data (n)=36 anak didik.

Hasil Posttest Kelas Kontrol

Penulis memberikan soal Posttest ini kepada kelas kontrol, yaitu kelas X UPW 1. Dari data yang telah diambil oleh penulis, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 90, sedangkan data terendah adalah 60, dengan jumlah data (n)=36 anak didik.

Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Penulis memberikan soal Pretest ini kepada kelas kontrol, yaitu kelas X UPW 1. Dari data yang telah diambil oleh penulis, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 90, sedangkan data terendah adalah 60, dengan jumlah data (n)=36 anak didik.

Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Penulis memberikan soal Posttest ini kepada kelas kontrol, yaitu kelas X UPW 1. Dari data yang telah diambil oleh penulis, dapat diketahui bahwa nilai tertinggi adalah 90, sedangkan data terendah adalah 60, dengan jumlah data (n)=36 anak didik

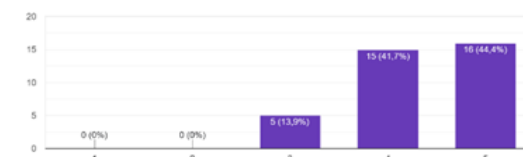
Hasil Angket Anak Didik

Penulis membuat sebuah angket yang diberikan oleh anak didik untuk melihat hasil respon dari para anak didik terhadap pembelajaran yang menggunakan metode *Digital Game Based*

Learning berbasis *wordwall* Berikut hasil respon oleh peserta didik:

1. Apakah penggunaan metode *Digital Game Based Learning* berbasis *Wordwall* membantu memudahkan belajar dan memahami Bahasa Mandarin dengan menyenangkan?

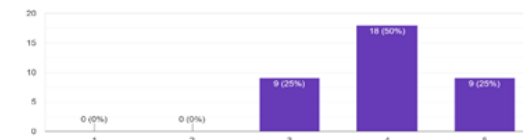
1. Apakah Penggunaan Metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall membantu memudahkan belajar dan memahami bahasa mandarin dengan menyenangkan?
36 jawaban



Hasil angket anak didik diatas dengan total 36 anak , sebanyak 16 anak atau 44,4% sangat setuju bahwa penggunaan metode *Digital Game Based Learning* berbasis *Wordwall* membantu memudahkan belajar dan memahami bahasa mandarin dengan menyenangkan, sebanyak 15 anak atau 41,7% mengatakan setuju, serta 5 anak atau 13,9% menyatakan netral..

2. Apakah Anda merasa ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode *Digital Game Based Learning* berbasis *Wordwall*?

2. Apakah anda merasa ada peningkatan hasil belajar setelah menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall
36 jawaban



Hasil angket anak didik dengan total 36 anak, sebanyak 9 anak atau 25 % mengatakan sangat setuju dan merasa ada peningkaan hasil belajar setelah menggunakan metode *Digital Game Based Learning* berbasis *Wordwall*, 18 anak atau 50% merasa setuju, dan sebanyak 9 anak atau 25% memilih netral.

3. Apakah Anda merasa senang sebagai anak didik setelah belajar menggunakan metode *Digital Game Based Learning* berbasis *Wordwall*?

3. Apa yang anda rasakan sebagai murid setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode Digital Game Based Learning...jar bahasa mandarin menggunakan wordwall...
36 jawaban

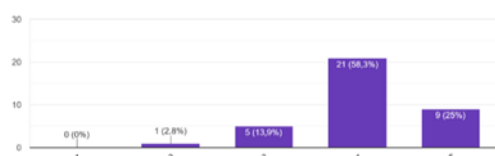


Hasil angket anak didik diatas dengan total 36 anak, sebanyak 18 anak atau 50% mengatakan sangat anda merasa sangat senang setelah belajar menggunakan metode *Digital Game*

Based Learning berbasis Wordwall, 13 anak atau 36,1 % merasa senang, 4 anak atau 11,1% memilih netral, serta 1 anak atau 2,8% kurang senang.

4. Apakah anda merasa metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall efektif membuat Anda lebih memahami materi bahasa mandarin?

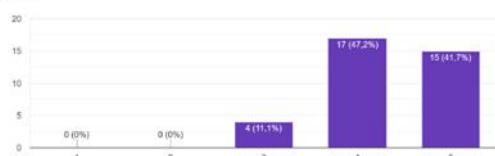
4. Apakah anda merasa metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall efektif membuat anda lebih memahami materi bahasa mandarin?
36 jawaban



Hasil angket anak didik diatas dengan total 36 anak, sebanyak 9 anak atau 25% sangat setuju bahwa metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall efektif membuat anda lebih memahami materi bahasa mandarin, 21 anak atau 58,3% merasa setuju, 5 anak atau 13,9% memilih netral serta 1 anak atau 2,8% memilih tidak setuju.

5. Apakah menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall membuat anda lebih tertarik dan semangat dalam mempelajari bahasa Mandarin?

5. Apakah menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall membuat anda lebih tertarik dan semangat dalam mempelajari bahasa mandarin?
36 jawaban



Hasil angket anak didik diatas dengan total 36 anak, 15 anak atau 41,7% anak didik sangat setuju menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall dapat membuat lebih tertarik dan semangat dalam mempelajari Bahasa Mandarin, 17 anak atau 47,2% memilih setuju, 4 anak atau 11,1% berpendapat netral.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar dan antusiasme anak didik dalam belajar Bahasa Mandarin.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, serta pembahasan pada pembelajaran Bahasa Mandarin menggunakan metode Digital Game Based Learning berbasis Wordwall bagi anak didik kelas X SMK Negeri 2 Semarang adalah dapat meningkatkan hasil belajar, kecakapan dan antusiasme anak didik dalam belajar Bahasa Mandarin

DAFTAR PUSTAKA

- Prasetyo, D. D. (2013). Digital Game Based Learning Untuk Anak Usia Dini. 20. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/4114/3988>
- Sugiyono (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.