WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN TATA BAHASA INDONESIA SECARA DARING PADA MASA PANDEMI

Muzdalifah [1]✉, Mira Nuryanti [2]✉
[1]muzdalifah.1902118@students.um.ac.id
[2]nuryantimiradurachman@gmail.com

[1]Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Sastra
Universitas Negeri Malang, Indonesia

[2]Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP
Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran tata bahasa Indonesia dimaksudkan agar pemelajar BIPA mampu berbahasa Indonesia secara fungsional dan sesuai dengan konteks budaya Indonesia. Penggunaan tata bahasa sangat diperlukan oleh pemelajar BIPA demi kelancaran komunikasi lisan dan tulis. Pembelajaran tata bahasa secara daring membutuhkan strategi yang tepat dan efektif agar pemelajar BIPA mudah memahami materi tata bahasa dan menggunakan tata bahasa tersebut dalam ujaran atau tulisan. Gamifikasi dapat menjadi solusi bagi pengajar BIPA dalam mengajarkan materi tata bahasa melalui strategi pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Wordwall merupakan salah satu aplikasi gamifikasi yang dapat digunakan oleh pengajar BIPA sebagai sumber belajar, media, dan alat evaluasi melalui serangkaian kegiatan yang menyenangkan khususnya bagi pemelajar dari generasi Z. Untuk itu, penulisan artikel ini bertujuan memaparkan implementasi Wordwall untuk menunjang pembelajaran tata bahasa Indonesia. Artikel ini ditulis dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang menghasilkan data deskriptif mengenai pembelajaran tata bahasa Indonesia bagi pemelajar BIPA melalui Wordwall secara daring pada masa pandemi.

Kata Kunci: pembelajaran tata bahasa Indoneisa, pemelajar BIPA, Wordwall

Abstract

Learning Indonesian grammar is intended so that BIPA students can speak Indonesian functionally and in accordance with the Indonesian cultural context. The use of grammar is very much needed by BIPA students for the smooth running of oral and written communication. Learning grammar online requires the right and effective strategy so that BIPA students can easily understand grammar material and use the grammar in speech or writing. Gamification can be a solution for BIPA teachers in teaching grammar material through interesting learning strategies by utilizing technological advances. Wordwall is a gamification application that can be used by BIPA teachers as a learning resource, media, and evaluation tool through a series of fun activities, especially for students from generation Z. For this reason, this article aims to describe the implementation of Wordwall to support Indonesian grammar learning. This article was written with a descriptive qualitative approach that produced descriptive data on Indonesian grammar learning for BIPA students through online Wordwall during the pandemic.

Keywords: Indonesian grammar learning, BIPA learners, Wordwall

.

Pendahuluan

Program pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) merupakan program pembelajaran keterampilan berbahasa bagi orang asing meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Fuad & Sumarti, 2017). Pembelajaran empat keterampilan berbahasa tersebut bertujuan untuk mencapai kompetensi komunikatif pemelajar BIPA. Selain empat keterampilan berbahasa, pengajar juga perlu mengajarkan tata bahasa kepada pelajar BIPA (Pangesti, 2017).

Pembelajaran tata bahasa untuk pemelajar BIPA tidak mudah, khususnya bagian afiksasi mengingat pemelajar BIPA mempunyai konstruksi tata bahasa asal yang berbeda dengan bahasa Indonesia (Pangesti, 2017). Selain itu, tidak semua pemelajar BIPA dapat memahami konsep tata bahasa Indonesia dengan mudah sehingga seringkali pemelajar melakukan kesalahan berbahasa (Wijayanti & Siroj, 2020). Hal ini menjadi tantangan bagi pengajar karena terkadang ada perbedaan antara konsep tata bahasa dengan praktik percakapan sehari-hari penutur asli bahasa target (Matkasimova & Makhmudov, 2020). Tantangan tersebut bertambah seiring dengan pelaksanaan pembelajaran BIPA secara daring.

Kelimpahan teknologi dapat dimanfaatkan oleh pengajar BIPA dalam menyukseskan pembelajaran BIPA secara daring khususnya materi tata bahasa. Pengetahuan dan keterampilan pengajar menjadi hal pokok demi ketercapaian tujuan pembelajaran secara daring (Carver, 2016). Pengajar BIPA juga harus selektif saat menentukan strategi pembelajaran terlebih untuk mengajar generasi Z yang disebut sebagai pribumi digital (Harvey Arce & Cuadros Valdivia, 2020).

Karakteristik generasi Z yang tidak terlepas dari pengaruh teknologi dapat menjadi celah bagi pengajar BIPA untuk merancang strategi pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi, salah satunya yaitu gamifikasi. Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dipandang dapat berpengaruh positif untuk meningkatkan kemampuan kognitif dan prestasi belajar pemelajar (Wangi et al., 2018).

Satu contoh aplikasi yang berbasis gamifikasi yaitu Wordwall. Aspek pemberian umpan balik secara langsung pada Wordwall sangat sesuai dengan tujuan gamifikasi untuk menunjukkan hasil pembelajaran dan memungkinkan pengajar untuk memantau kemajuan pemelajar (Bassani et al., 2018). Penggunaan strategi gamifikasi dengan Wordwall dalam pembelajaran tata bahasa secara daring

dapat menjadi solusi bagi pengajar BIPA untuk tetap melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Materi tata bahasa yang dirasa sulit akan dikemas secara menarik dengan berbagai fitur gim dalam Wordwall sehingga pemelajar BIPA akan lebih mudah membangun konsep tata bahasa melalui latihan-latihan soal.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran Tata Bahasa untuk Pemelajar BIPA

Tata bahasa adalah kunci utama untuk ketepatan dan penggunaan bahasa yang benar (Hashemi & Daneshfar, 2018). Tata bahasa menjadi jalan untuk membantu pemelajar dalam memahami tata bahasa secara metalinguistik sehingga pemelajar dapat menggunakannya dengan baik (Pangesti, 2017). Tata bahasa Indonesia yang diajarkan kepada pemelajar BIPA bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pemelajar agar memiliki kompetensi struktur dan pola kalimat mulai dari sederhana, lebih kompleks, hingga dari sederhana, lebih kompleks, hingga kompleks. Materi tata bahasa Indonesia yang diajarkan kepada pemelajar BIPA dikelompokkan sesuai dengan tingkat kemampuan pemelajar (Suyitno et al., 2018).

Satu hal yang perlu diperhatikan oleh pengajar BIPA berkaitan dengan pembelajaran tata bahasa adalah penggunaan konteks peristiwa untuk memperlancar komunikasi (Suyitno, 2017). Penggunaan konteks dapat membantu pemelajar untuk mengetahui situasi pembicaraan sehingga pemelajar dapat hal mengerti apa yang harus dibicarakan, serta kapan, bagaimana, dan siapa sasaran pembicaraan tersebut (Pangesti, 2017). Pembelajaran tata bahasa sebaiknya tidak diajarkan secara terpisah, tetapi diintegrasikan dengan pembelajaran keterampilan berbahasa lainnya sehingga tidak membosankan (Astrid, 2011; Matkasimova & Makhmudov, 2020).

Aplikasi Wordwall

Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas interaktif yang menarik dengan menerapkan elemen gim ke dalam konteks non-gim (Bassani et al., 2018). Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian secara gratis. Beragam contoh hasil kreasi pengguna lain dapat menjadi referensi bagi pengguna baru. Setelah selesai berkreasi pengguna pun dapat langsung membagikannya melalui Facebook, Google Classroom, Twitter, atau melalui pranala di grup WhatsApp (Sherianto, 2020).

Ada sembilan fitur dalam Wordwall, yaitu (1) Interaktif dan dapat Dicetak, (2) Membuat Menggunakan Templat, (3) Mengganti Templat, (4) Mengedit Aktivitas, (5) Tema dan Pilihan, (6) Berbagi dengan Pengajar, (7) Menyematkan di Situs Web, (8) Tugas Pelajar, dan (9) Gim Multipemain. Terdapat tiga kategori templat gim yang dapat dikreasikan oleh pengguna, yaitu templat interaktif, templat yang dapat dicetak, dan templat pro (Deepti, 2020). Apabila pengguna ingin berkreasi dengan templat secara leluasa maka pengguna harus melakukan pemutakhiran versi standar atau versi pro. Pembuatan kuis melalui Wordwall juga dilengkapi dengan pemberian umpan balik, hasil kuis, dan papan peringkat. Ketiga aspek tersebut dapat digunakan oleh pembuat kuis atau pengajar untuk mengetahui tingkat pemahaman pemelajar terhadap materi tertentu.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menghasilkan data deskriptif (Creswell, 2014) dengan mendeskripsikan pembelajaran tata bahasa bagi pemelajar BIPA melalui aplikasi gamifikasi Wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum mulai membuat kuis menggunakan Wordwall, pengajar BIPA harus menentukan tujuan pembelajaran dan materi tata bahasa yang akan diajarkan terlebih dahulu. Selanjutnya, pengajar BIPA membuat akun melalui laman *https://wordwall.net/*. Setelah itu, pengajar BIPA dapat memilih templat kuis yang tersedia dan mulai berkreasi dengan tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Berikut contoh rancangan pembelajaran imbuhan *me-* melalui Wordwall untuk pemelajar BIPA 1 dengan tema “Hobi”. Penggunaan Wordwall dalam rancangan pembelajaran ini digabungkan dengan penggunaan platform virtual Zoom.

Rancangan pembelajaran tata bahasa berintegrasi dengan keterampilan berbicara dengan standar kompetensi mampu dengan standar kompetensi *mampu menguasai pengetahuan tentang penggunaan kata kerja berimbuhan*. Kompetensi dasar dalam pembelajaran ini adalah mampu menggunakan kata kerja berimbuhan *me-* beserta alomorfnya yang maknanya “melakukan aktivitas”. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah pemelajar mampu memahami kaidah pembentukan kata berimbuhan *me-* dan menggunakan imbuhan *me-* sesuai konteks yang diberikan. Materi tata bahasa yang diajarkan berupa pembentukan kata

berimbuhan *me-* yang bermakna "melakukan aktivitas", misalnya *meng-* → *me-* + kata berawalan a, i , u, e, o, k, g, q, h; *mem-* → *me-* + kata berawalan b, p, f, v; *men-* → *me-* + kata berawalan d, t, c, j, z, s; *me-* tetap *me-* → kata berawalan l, m, n, r, y, w. Selain itu, pola kalimat yang akan digunakan pemelajar sebagai acuan juga diajarkan, misalnya ketika pengajar bertanya, "Apa hobi Anda?" maka pemelajar menjawab dengan pola kalimat *hobi saya + kata kerja (me-)* atau *saya suka + kata kerja (me-)*. Langkah pembelajaran pada kegiatan awal yaitu pengajar menubi kosakata (kata kerja) berkaitan dengan aktivitas melalui gambar lalu bertanya kepada pemelajar tentang aktivitas yang sedang dilakukan. Pada kegiatan inti, pengajar meminta pemelajar menyebutkan kata kerja berkaitan dengan hobi yang sudah diketahui kemudian berdiskusi bersama tentang kaidah pembentukan kata berimbuhan *me-*. Setelah itu, pengajar membagikan pranala Wordwall kepada pemelajar lalu meminta pemelajar mengikuti kuis. Selanjutnya, pengajar membahas kuis yang telah diselesaikan. Pada kegiatan penutup, pengajar menubi kembali kata kerja yang berkaitan dengan hobi dengan cara meminta pemelajar saling bertanya jawab tentang hobi masing-masing menggunakan kata kerja tersebut.

SIMPULAN & SARAN

Pembelajaran tata bahasa Indonesia di masa pandemi sangat menantang. Pengajar dituntut untuk selektif memilih strategi dan aplikasi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu solusinya adalah penggunaan Wordwall yang berbasis gamifikasi. Implementasi pembelajaran tata bahasa melalui Wordwall menjadi semakin menarik karena materi disajikan dalam bentuk gim.

DAFTAR PUSTAKA

Astrid, A. (2011). Pembelajaran Tata Bahasa Inggris secara Komunikatif dengan Penyajian Induktif dan Pengintregasian Keterampilan

Berbahasa: Studi Kasus di Kelas Bahasa Inggris I di IAIN Raden Fatah Palembang. *Ta'dib, 16*(2), 175–208.

Bassani, G., Bezzi, M., & Mă, L. (2018a). The challenges of digitally-mediated Italian language and culture development: Engaging the online learner through gamification [Application/pdf]. *LEA - Lingue e Letterature d'Oriente e d'Occidente*, 447-464 Paginazione, 117 kB. https://doi.org/10.13128/LEA-1824-484X-24404

Carver, L. B. (2016). Teacher Perception of Barriers and Benefits in K-12 Technology Usage. *The Turkish Online Journal of Educational Technology, 15*(1), 110–116. https://doi.org/10.21125/inted.2016.1845

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.

Deepti, P. (9 Juli 2020). *Quizzes on Wordwall*. Webinar on ICT Tools, New Delhi. https://ciet.nic.in/upload/29-07-2020.pdf

Fuad, M., & Sumarti. (2017). Pembelajaran Berbicara Berbasis Tipologis Bahasa dan Kearifan Lokal Masyarakat Lampung bagi Peserta BIPA di Universitas Lampung. *Pemartabatan Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Perubahan Konstelasi Politik Dan Ekonomi Dunia*, *1*, 1–7.

Harvey Arce, N. P., & Cuadros Valdivia, A. M. (2020). Adapting Competitiveness and Gamification to a Digital Platform for Foreign Language Learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 15*(20), 194. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16135

Hashemi, A., & Daneshfar, S. (2018). The Impact of Different Teaching Strategies on Teaching Grammar to College Students. *Theory and Practice in Language Studies*, *8*(3), 340. https://doi.org/10.17507/tpls.0803.10

Matkasimova, D. B. kizi, & Makhmudov, K. S. ugli. (2020). Importance of Interactive Methods in the English Language Grammar Teaching. *Science and Education*, *1*(2), 95–98.

Pangesti, F. (2017). Tata Bahasa Komunikatif dalam Pembelajaran BIPA Kelas Pemula (A1). *Pemartabatan Bahasa Indonesia Dalam Menghadapi Perubahan Konstelasi Politik Dan Ekonomi Dunia*, *1*, 161–168.

Sherianto. (6 Juli 2020). Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar. *Cocokpedia*. http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermain-sambil-belajar.html#:~:text=Wordwall%20adalah%20sebuah%20aplikasi%20yang,penilaian%20yang%20menyenangkan%20bagi%20murid.&text=Bagaimana%20cara%20mendaftar%20dan%20masuk,kemudian%20mengisi%20email%20dan%20password.

Suyitno, I. (2017). *Norma Pedagogis Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing: Deskripsi Teoretis dan Hasil Kajian Empiris*. Bandung: Refika Aditama.

Suyitno, I., Susanto, G., Kamal, M., & Fawzi, A. (2018). *Perilaku Belajar dan Pembelajaran BIPA: Acuan Dasar Pengembanagan Literasi Komunikatif Pelajar BIPA*. Bandung: Refika Aditama.

Wangi, N. B. S., Setyosari, P., Kuswandi, D., & Dwiyogo, W. D. (2018). Gamification as a Strategy to Improve Student Learning Motivation: Preparing Student for

21st Century. *International Journal of Engineering & Technology*, *7*(2.14), 323–325.

Wijayanti, Y., & Siroj, M. B. (2020). Analisis Kesalahan Bahasa Tulis Pemelajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Level 2B Wisma Bahasa Yogyakarta. *Jurnal Sastra Indonesia*, *9*(2), 90–96. https://doi.org/10.15294/jsi.v9i2.31568