

INOVASI PEMANFAATAN WORD-WALL SEBAGAI MEDIA GAME-BASED LEARNING UNTUK BAHASA ARAB

Jamaluddin Shiddiq

Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, Indonesia

E-mail: jamaluddin@iainponorogo.ac.id

Abstract: The Covid-19 pandemic has affected various aspects of the world, including education. The adaptive policy to this phenomenon is distance learning where the use of technology is something that is inevitable. In this case, the use of technology-based media is absolutely necessary so that distance learning is more qualified and effective. This study aims to describe the innovation of making and using the Wordwall application as a game-based media for learning Arabic and is equipped with a description of the situation of learning Arabic during the Covid-19 pandemic. Optimizing the use of the Wordwall application will very likely prepare a person to be able to develop the 4 Arabic skills effectively. The results shows that the steps to use the Wordwall application are: 1) the first step we have to do is create or register an account at <https://wordwall.net> then complete the data listed in it, 2) Choose create activity then choose one one existing template, 3) Write the title and description of the game, 4) Write the desired content according to the desired type of game, 5) Select done, as the final step when we have finished making it. The following is an example of the use of wordwall media in Arabic learning, which is used during online learning that is After the teacher greets and starts learning in the WA group, then the teacher conveys the objectives and directs the learning to be carried out. After that the teacher asks students to open the link that has been made, by writing the name then start.

Keyword: Learning Media, *Wordwall*, Game-Based Learning

Pendahuluan

Virus corona atau SARS-CoV-2 menyebar sangat cepat ke negara- negara di dunia, dan mulai merebak akhir Desember 2019 di Kota Wuhan, Provinsi Hubei, China. Virus Corona kemudian berkembang di enam puluh lima negara pada Februari 2020 hingga pada

tanggal 9 Maret 2020 WHO menetapkan virus ini sebagai pandemic global.¹ Berbagai upaya dilakukan oleh pemerintah beserta semua kalangan untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 ini. Himbauan untuk menggunakan masker, mencuci tangan, menjaga jarak, mengurangi aktivitas di luar rumah dan menjaga kebersihan serta kesehatan menjadi hal penting yang harus dilakukan oleh setiap warga negara.²

Fenomena ini mengubah secara revolusioner pelaksanaan pembelajaran yang diselenggarakan oleh sekolah. Dalam waktu cepat, lembaga pendidikan dipaksa untuk melaksanakan pembelajaran daring. Diperkirakan ada sekitar 97% lembaga pendidikan telah mengadopsi pembelajaran daring.³ Selain itu, dampak lain yang muncul disebabkan oleh pandemi Covid-19 terhadap pendidikan adalah *pertama*, penurunan perekonomian, dan menimbulkan PHK dan pengangguran hampir di semua sektor, hal ini berdampak pada kemampuan finansial sebagian siswa aktif dalam pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) yang terus menurun hingga banyaknya angka putus sekolah. *Kedua*, jika keadaan tidak berubah dalam pemberlakuan pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring, maka akan menambah rasa frustasi dan keberatan dari siswa dikarenakan tingginya kebutuhan biaya pulsa. *Ketiga*, jika dalam beberapa tahun ke depan, jika keadaan pandemic tidak segera membaik, maka kegiatan pendidikan dan pengajaran tidak akan berjalan seperti semula, namun akan tetap belajar dan bekerja dari rumah, pemberlakukan menjaga jarak (*physical distancing*) yang mana akan merubah budaya komunikasi dan interaksi di semua lini, dan akan menjadi sebuah kerugian besar bila tidak diikuti dengan sikap adaptasi yang baik dari masyarakat.

Menurut penelitian dari Asmuni, menyebutkan bahwa bahwa pembelajaran daring ini kurang efektif apabila dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka langsung, karena beberapa alasan, yaitu: *Pertama*, konten materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua peserta didik. *Kedua*, kemampuan guru terbatas dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran daring. *Ketiga*,

¹ Budi Indrawati, “Tantangan Dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19,” *Jurnal Kajian Ilmiah* 1, no. 1 (2020): 39–48.

² Hendri Hermawan Adinugraha et al., *Tetap Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 1)* (Pekalongan: NAsya Expanding Management, 2021).

³ Dijen Dikti, “Surat Dirjen Dikti Nomor: 302/E” (E2/KR/2020 Tentang Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan, 2020).

keterbatasan guru dalam melakukan kontrol saat berlangsungnya pembelajaran daring. Kemudian dari faktor peserta didik, ditemukan permasalahan tentang hambatan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran daring,⁴ yaitu: *Pertama*, peserta didik kurang aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran daring meskipun mereka didukung dengan fasilitas yang memadai dari segi ketersediaan perangkat komputer, *handphone/gadget*, dan jaringan internet. *Kedua*, peserta didik tidak memiliki perangkat *handphone/gadget* yang digunakan sebagai media belajar daring, kalaupun ada, itu milik orangtua mereka. *Ketiga*, sejumlah peserta didik tinggal di wilayah yang tidak memiliki akses internet. *Keempat*, mengingat perjalanan PJJ sudah berlangsung sekitar enam bulan sejak pertengahan Maret 2020, menurut beberapa peserta didik, terlalu lama dalam PJJ membuat mereka malas dan membosankan.

Di balik hambatan dan dampak negatif dari fenomena pandemi ini, ada beberapa tantangan dan peluang bagi yang berfikir jernih untuk mengambil sikap solutif dalam menghadapi kenyataan. Di antaranya, berubahnya budaya masyarakat dari kultur konvensional ke kultur digital, meningkatnya kesadaran masyarakat terhadap *internet of thing*, berkembangnya produk-produk teknologi yang menyesuaikan kebutuhan masyarakat kekinian, munculnya media-media inovatif dalam membantu pengembangan pembelajaran, munculnya terobosan-terobosan kreatif dalam berbagai sektor dan lain sebagainya. Terlebih lagi adanya pandemi covid-19 yang meniscayakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) telah memunculkan peran penting dari adanya teknologi informasi dan komunikasi.⁵

Oleh karenanya untuk mengelaborasi tantangan dan peluang bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran ditambah lagi menyesuaikan terhadap karakteristik generasi Z yang pada umumnya menyukai sesuatu hal yang kreatif, praktis dan menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk ketika belajar, maka perlu diungkap dalam penelitian ini deskripsi mengenai inovasi pemanfaatan *word-wall* sebagai *game-based learning* untuk pembelajaran bahasa Arab.

⁴ Kemdikbud, *Pengalaman Baik Mengajar Di Masa Pandemi Covid-19 Mapel Bahasa Indonesia* (Kemdikbud, 2020).

⁵ Abdul Latip, "Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19," *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 108–16.

Game-Based Learning

Menurut Prasetya, *game-based learning* merupakan bentuk pembelajaran berpusat pada pembelajaran yang menggunakan game elektronik atau digital untuk tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran berbasis game memanfaatkan permainan digital sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman dan pengetahuan, penilaian atau evaluasi mengenai materi suatu disiplin ilmu pengetahuan.⁶

Atau lebih dikenal dengan istilah lain, yaitu *gamification*. Istilah ini adalah kosakata yang berasal dari bahasa Inggris terdiri dari kata game serta akhiran *-ication* yang bermakna ‘membuat atau menyebabkan sesuatu’ kaitannya dengan proses pembelajaran⁷ Gamifikasi adalah sebuah proses penggabungan aturan dalam game yaitu pola, ran-cangan, dan mekanika game yang bertujuan mengubah kegiatan non-game, contohnya kegiatan pembelajaran atau pemasaran agar menjadi jauh lebih menarik bagi pengguna.⁸ Karena proses belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.⁹

Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran¹⁰. Pengembangan *game-based learning* bisa mendatangkan lingkungan yang memotivasi, menye-nangkan, dan meningkatkan kreativitas. Pendekatan game dalam pembelajaran mampu menstimulus emosional, intelektual, dan psikomotorik anak¹¹. Oleh karena itu *game-based learning* bisa menjadi solusi yang menarik untuk pembelajar. Pengembangan aplikasi pem-belajaran sudah banyak diterapkan. Namun sebagian besar penelitian menghasilkan media

⁶ S. Prasetya, D,D., Sakti, W., Patmanthara, “Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini,” *Tekno* 20, no. 2 (2013): 45–50.

⁷ Jesper Juul, “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness,” *Plurais Revista Multidisciplinar* 1, no. 2 (2010).

⁸ Dean Takahashi, “Gamification Gets Its Own Conference,” in *Venture Beat*. [Online]. Available: <Http://Venturebeat. Com/2010/09/30/Gamification-Gets-Its-Own-Conference>, 2010.

⁹ Sangkyun Kim et al., “What Is Gamification in Learning and Education?,” in *Gamification in Learning and Education* (Springer, 2018), 25–38.

¹⁰ Zainul Abidin, “Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran,” *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 9–20.

¹¹ Marc Prensky, “Digital Game-Based Learning,” *Computers in Entertainment (CIE)* 1, no. 1 (2003): 21.

pembelajaran untuk membaca, menulis dan berhitung yang sifatnya formal dan terkesan memanfaatkan media pembelajaran yang sudah umum digunakan.

GBL sendiri dianggap cocok diterapkan pada pembelajaran anak generasi saat ini karena beberapa faktor seperti: 1) Kompetisi dan kerjasama tim dapat menambah motivasi pada siswa; 2) Adanya umpan balik yang cepat, membuat siswa bisa mencari alternatif lain dalam memecahkan masalah; 3) Menciptakan lingkungan belajar yang asik dan menyenangkan sehingga meningkatkan semangat dan motivasi siswa; Selain itu berdasarkan hasil penelitian Papastergiou¹² dan beberapa penelitian serupa menunjukkan hasil bahwa GBL mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Hal ini disebabkan karena lingkungan pembelajaran berbasis permainan dapat menginspirasi siswa dan memberikan para siswa kesempatan belajar yang besar untuk meningkatkan pembelajaran mereka secara menyenangkan.

Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *Wordwall* merupakan web aplikasi yang berisi *game* berbasis kuis edukatif dan interaktif yang menarik. Aplikasi ini dapat menjadi sumber belajar, media dan alat penilaian yang mengasyikkan bagi peserta didik. *Wordwall* menyediakan contoh-contoh hasil kreatifitas guru-guru sehingga memudahkan user baru untuk menggunakan dan mengkreasikan bahan yang disediakan pada media tersebut.

Wordwall dapat diartikan sebagai web aplikasi yang digunakan untuk membuat game berbasis edukasi yang dibungkus dengan kuis-kuis menarik. Web aplikasi ini sangat cocok untuk merancang sebuah pembelajaran serta alat penilaian. Media *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman kosakata bahasa Arab tanpa harus selalu bergantung pada penggunaan kamus atau juga arti kata yang diberikan oleh guru. Selain itu, Wagstaff juga mengungkapkan bahwa *wordwall* dapat digunakan untuk melihat perkembangan kemampuan siswa.¹³ Dengan menggunakan *wordwall*, siswa dapat mengembangkan keterampilan membaca dan menulis secara kritis dan aktif. Siswa yang

¹² Marina Papastergiou, “Exploring the Potential of Computer and Video Games for Health and Physical Education: A Literature Review,” *Computers & Education* 53, no. 3 (2009): 603–22.

¹³ Janiel M Wagstaff, “Building Practical Knowledge of Letter-Sound Correspondences: A Beginner’s Word Wall and Beyond,” *The Reading Teacher* 51, no. 4 (1997): 298–304.

mengalami kesulitan dalam menemukan kosakata yang tepat, dapat melihat *wordwall* sebagai bahan rujukannya. Kelebihan aplikasi ini adalah:

- a) Mudah dipahami bagi pemula. Desain yang simple dan sederhana dapat memudahkan user baru dalam memahami fitur dan *template* pada aplikasi *wordwall*.
- b) Fitur dan *template* yang bermacam-macam. 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 kolom-kolom 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 memasangkan 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 kotak-kotak (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 menge-lompokkan 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.
- c) Terdapat fitur *multiplayer*. *Wordwall* memiliki fitur *multiplayer* di mana seluruh siswa dapat bergabung dalam permainan yang sama secara bersamaan dan masing-masing menggunakan perangkat mereka sendiri. kemudian guru mengontrol alur permainan dari depan kelas. Seperti pada permainan yang bersifat kompetitif.

Kekurangan aplikasi ini adalah:

- a) *Font size* tidak bisa diubah. *Font size* pada *Wordwall* tidak bisa diubah sehingga mengikuti *template* yang ada.
- b) Tampilan kurang berwarna. Model tampilan awal pada *Wordwall* kurang berwarna hanya dominan warna biru sehingga mengurangi kesan menarik pada tampilannya.
- c) *Free trial*

Pengguna baru hanya dapat membuat lima model permainan yang disediakan sedangkan jika ingin menambah harus berlangganan dengan membayar Rp 36.000 perbulan untuk kategori standard an Rp 54.000 perbulan untuk kategori pro. Dengan berlangganan maka dapat menambah model permainan yang digunakan hingga tak terbatas serta menggunakan fitur yang tidak ada pada kategori trial.

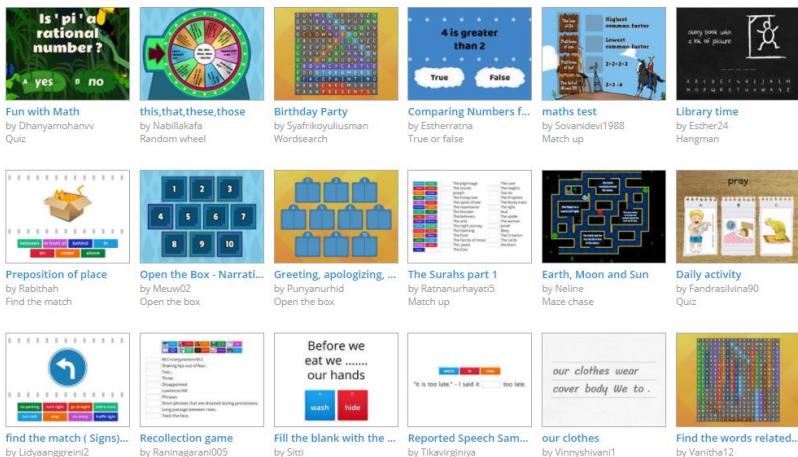
Manfaat aplikasi *Wordwall* adalah:

1. Pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga siswa merasa semangat dan tidak merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan.
2. Memudahkan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Mudah digunakan serta diaplikasikan baik di laptop, PC (*Personal Computer*) maupun *gadget*. Selain itu dapat diakses di manapun dan kapanpun.

Hal menarik dari *Wordwall* adalah kita dapat melihat dan memainkan *game* yang telah dibuat oleh anggota lain. Karena sifatnya berbasis komunitas maka guru bisa belajar secara kreatif dan kolabo-

ratif dengan para anggota lainnya. Selain itu *wordwall* juga mendukung fitur bermain secara *multilplayer*, *offline* dan *printable*. Setelah selesai dibuat Anda juga bisa dengan mudah membagikan *game* yang sudah dibuat di berbagai platform dan media sosial

Ada dua cara menggunakan media *wordwall* secara efektif. *Pertama* adalah kegiatan permainan *wordwall* yang berhubungan dengan penggunaan huruf-huruf di *wordwall* dengan suara yang diejakan. Penggunaan pola ejaan atau potongan kata-kata, frekuensi kata-kata dan penggunaan kata-kata tersebut. *Kedua* adalah penggunaan *wordwall* dalam penerapannya pada kegiatan aktif yang disesuaikan dengan konteks kebahasaan yang dipraktekkan.



Gambar. Ilustrasi game wordwall

Merancang Wordwall Untuk Pembelajaran

Tahapan pertama adalah merancang game *wordwall*. Dalam tahapan pertama ini ada beberapa langkah yang dijalankan, yaitu:

1. Buka website *wordwall* (wordwall.net) dan akan muncul tampilan seperti ini:

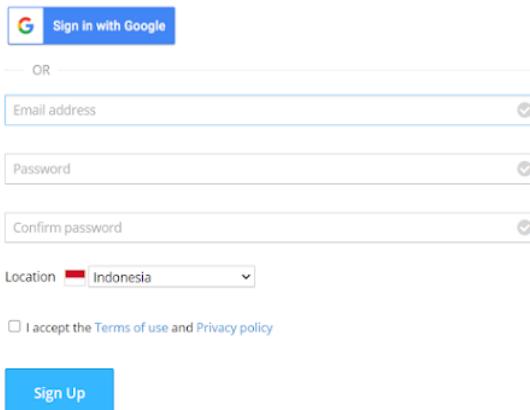


2. Lalu klik **Sign Up**

Sign Up

Kemudian akan muncul tampilan seperti ini, bisa menggunakan akun **Google** atau buat akun baru;

Sign Up to a Basic account



The image shows a sign-up form for a basic account. It includes a 'Sign in with Google' button, an 'OR' link, and fields for 'Email address', 'Password', 'Confirm password', and 'Location' (set to Indonesia). There is also a checkbox for accepting terms and privacy policy, and a 'Sign Up' button.

3. Setelah itu **Pilih** akun **Gmail** yang digunakan!
4. Setelah masuk melalui akun **Gmail**, lalu pilih **Create Your First Activity Now!**

Create Your First Activity Now

5. Kemudian ada banyak pilihan kuis. Sesuaikan dengan kebutuhan

Match up	Seret dan lepas setiap kata kunci di samping definisinya.
Quiz	Serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Ketuk jawaban yang benar untuk melanjutkan.
Random Wheel	Putar roda untuk melihat item mana yang muncul berikutnya.

Open the box	Ketuk setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan menampilkan item di dalamnya.
Find the match	Ketuk jawaban yang cocok untuk menghilangkannya. Ulangi sampai semua jawaban hilang.
Group sort	Seret dan lepas setiap item ke dalam grup yang benar.
Random cards	Bagikan kartu secara acak dari tumpukan yang dikocok.
Matching Pairs	Ketuk sepasang ubin sekaligus untuk mengungkapkan apakah mereka cocok.
Missing word	Aktivitas di mana Anda menyeret dan melepaskan kata-kata ke dalam bagian yang kosong di dalam teks.
Unjumble	Seret dan lepas kata untuk mengatur ulang setiap kalimat ke dalam urutan yang benar.
Anagram	Seret huruf ke posisi yang benar untuk menguraikan kata atau frasa.
Gameshow Quiz	Kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, garis hidup, dan putaran bonus.
Labelled Diagram	Seret dan lepas pin ke tempatnya yang benar pada gambar.
Whack-a-mole	Permainan memukul benda/binatang dimana muncul satu per satu, hanya mengenai yang benar untuk menang.
Wordsearch	Kata-kata disembunyikan dalam kotak surat. Temukan mereka secepat mungkin.
Maze chase	Jalankan ke zona jawaban yang benar, sambil menghindari musuh.
Crossword	Gunakan petunjuk untuk memecahkan teka-teki silang. Ketuk sebuah kata dan ketik jawabannya.
Airplane	Gunakan sentuhan atau keyboard untuk terbang ke jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah.

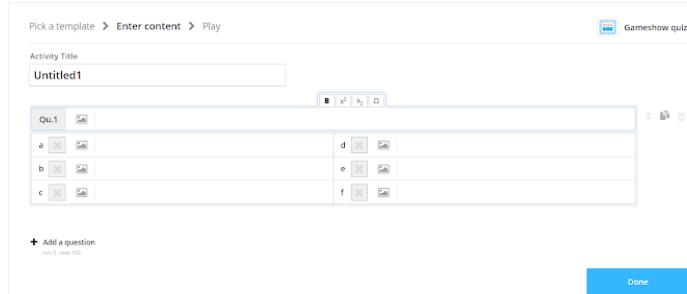
6. Kemudian pilih **Gameshow Quiz**



Gameshow quiz

A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.

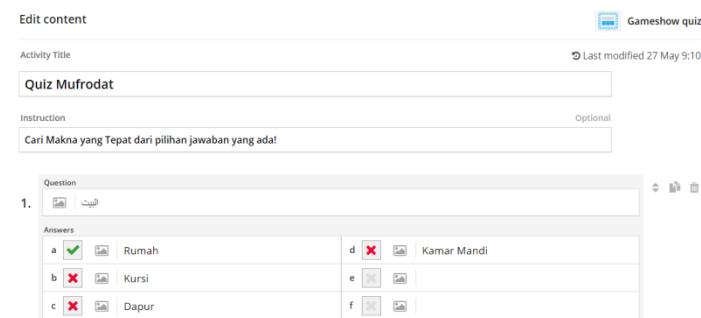
7. Setelah ditekan/dipencet akan muncul seperti ini!



The screenshot shows the 'Gameshow quiz' creation interface. At the top, there are navigation links: 'Pick a template' (with a blue icon), 'Enter content' (with a blue icon), and 'Play' (with a blue icon). The title 'Activity Title' is set to 'Untitled1'. Below the title is a grid for 'Qu.1' with six options labeled 'a' through 'f', each with a small image and a delete icon. A button '+ Add a question' is visible at the bottom left, with a note 'min 1, max 100'. A 'Done' button is at the bottom right.

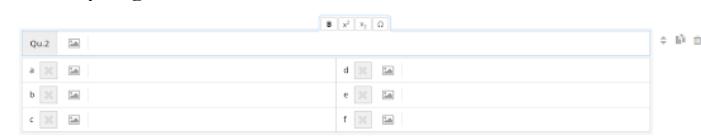
Kemudian isi **Untitled 1** untuk **Judul Kuis** Qu.1 untuk **Soal nomor 1** “**a, b, c, d, e, dan f**” untuk opsi jawaban dan “**+ Add a question**” untuk tambah Pertanyaan dan “**Done**” jika sudah selesai membuat kuisnya

8. Berikut contohnya, beri tanda **ceklist** untuk **jawaban yang benar**



The screenshot shows the 'Quiz Mufrodat' creation interface. The title 'Activity Title' is 'Quiz Mufrodat'. The 'Instruction' field contains 'Cari Makna yang Tepat dari pilihan jawaban yang ada!'. Below is a question '1.' with the text 'النوم'. The 'Answers' section shows six options (a-f) with checkboxes: 'a' (checked with green checkmark), 'b' (unchecked with red X), 'c' (unchecked with red X), 'd' (unchecked with red X), 'e' (unchecked), and 'f' (unchecked). A note 'Optional' is to the right of the 'e' and 'f' options. A 'Done' button is at the bottom right.

9. Kemudian tekan **+Add a question** untuk soal berikutnya. Lakukan hal yang sama



The screenshot shows the 'Gameshow quiz' creation interface. At the top, there are navigation links: 'Pick a template' (with a blue icon), 'Enter content' (with a blue icon), and 'Play' (with a blue icon). The title 'Activity Title' is 'Untitled1'. Below the title is a grid for 'Qu.2' with six options labeled 'a' through 'f', each with a small image and a delete icon. A button '+ Add a question' is visible at the bottom left, with a note 'min 1, max 100'. A 'Done' button is at the bottom right.

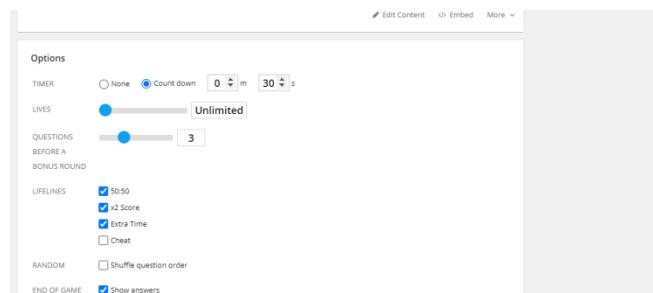
10. Jika telah selesai tekan **Done**



11. Kemudian setelah selesai bisa dicoba. Berikut tampilan yang muncul setelah selesai klik **done**.



12. Setelah itu game ini bisa diatur sesuai dengan kebutuhan! *Setting* (pengaturan) terletak dibawahnya!



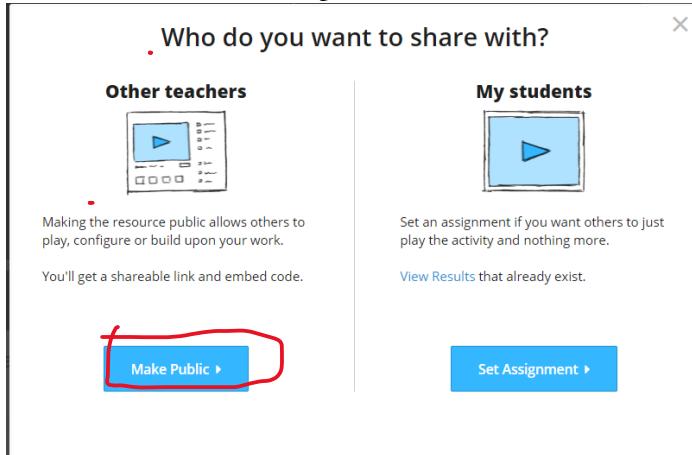
Timer	Penghitung waktu saat game dijalankan. Pilih none untuk menghilangkan hitung mundur!
Lives	Nyawa dari pemain. Pilih Unlimited untuk mengatur nyawa pemain yang tidak terbatas.
Questions Before Bonus Round	Untuk mengatur kapan bonus akan keluar, sesuai dengan gambar di atas bonus akan keluar setelah 3 pertanyaan dijawab.

Lifelines	Untuk mengatur bantuan saat menjawab quiz!
Random	Untuk menjadikan pertanyaan acak
End Game	Pengaturan saat game berakhir.

13. Setelah selesai mengatur game dapat di-share ke siswa dengan cara klik **share!**

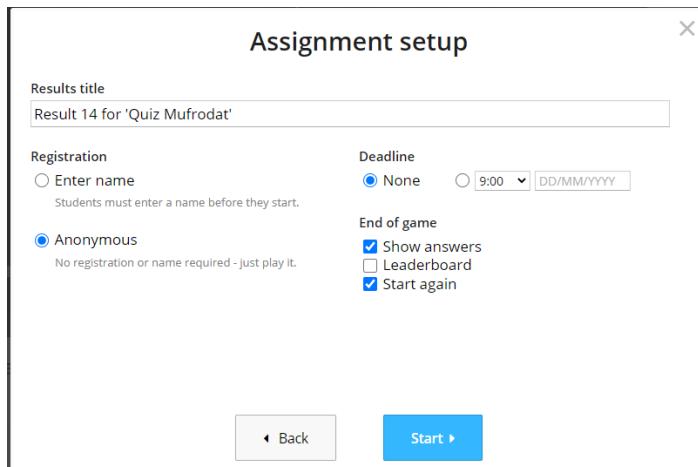


14. Setelah klik **share** akan muncul pilihan berikut ini!



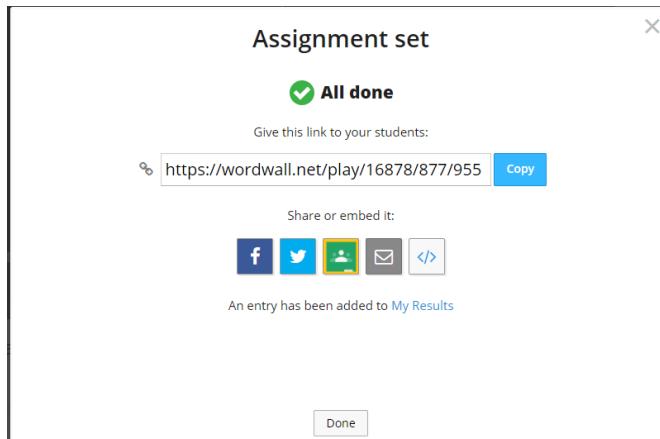
Pilihan sebelah **kedua** untuk dikirim kepada sesama guru atau bisa dilihat oleh semua orang karena pengaturannya sudah menjadi public, pilihan sebelah **ketiga** untuk dikirim kepada siswa sebagai **Latihan** atau **evaluasi**.

15. Klik sebelah **ketiga** untuk Latihan atau Evaluasi siswa. Lalu akan muncul dialog seperti ini.



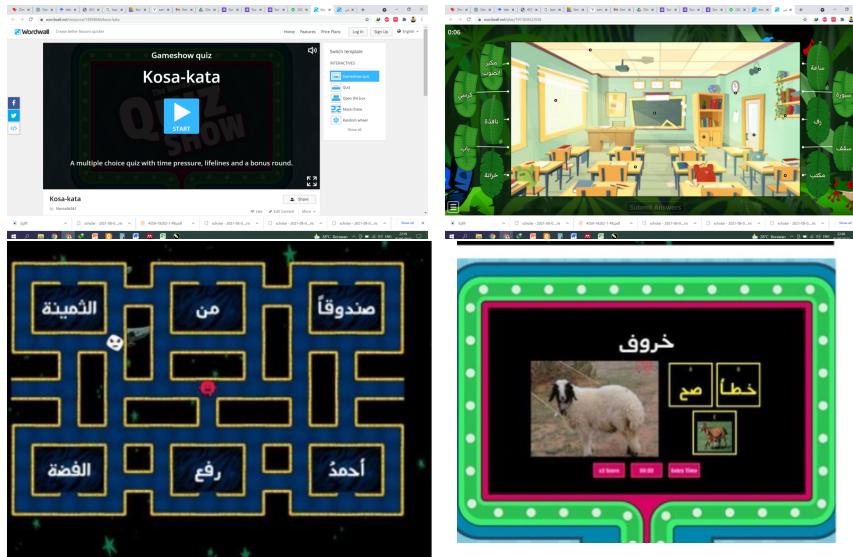
- **Result Title** (Judul) bisa disesuaikan.
- Untuk **registration** bisa menggunakan **Enter Name** (dengan memasukkan nama saat pertama masuk) atau **Anonymous** (tanpa nama saat masuk ke game).
- **Deadline** pengeraian bisa diatur sesuai dengan kebutuhan atau pilih **None** untuk menghilangkan batas waktu pengeraian.
- **End of Game**, merupakan pengaturan saat game berakhir. Silahkan pilih (centang) sesuai kebutuhan.

16. Kemudian Klik **Start**. Maka akan muncul halaman berikut ini!



Link inilah yang nanti akan kita gunakan untuk membuat aplikasi android atau untuk share langsung ke siswa.

Hasil pembuatan aplikasi *wordwall* untuk media pembelajaran bahasa Arab adalah sebagai berikut:



Pembelajaran Bahasa Dengan Media *Word-Wall*

Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu: 1) langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya, 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu *template* yang ada, 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, 5) Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Skenario pembelajaran yang dapat diterapkan dengan menggunakan *wordwall* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

No.	Tahapan Pembelajaran	Deskripsi kegiatan guru dan siswa
1.	Pendahuluan	1. Guru mengucapkan salam, menayapa peserta didik dan berdoa bersama sebelum memulai kegiatan pembelajaran

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Guru melakukan pengkondisian kelas dan melakukan <i>ta’aruf</i> atau perkenalan 3. Guru menyampaikan sedikit gambaran terkait materi yang akan diberikan. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa sebelum memulai materi yang akan disampaikan.
2. Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka fitr game pada aplikasi <i>wordwall</i> terkait materi المهنة 2. Guru mencontohkan kepada siswa bagaimana cara bermain aplikasi <i>wordwall</i> 3. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru 4. Guru mengajak siswa untuk menjawab bersama permainan di aplikasi <i>wordwall</i> 5. Guru memberikan kesempatan kepada tiga siswa untuk mencoba bermain 6. Siswa menanyakan makna dari kosakata المهنة yang belum dipahami kepada guru 7. Guru menunjuk tiga siswa untuk bermain aplikasi <i>wordwall</i> yang dijawab bersama dengan seluruh siswa.
3. Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengakhiri proses pembelajaran dengan memberikan kesimpulan pada siswa terkait topik المهنة 2. Guru memberi refleksi atau evaluasi sederhana terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

-
3. Gurur memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran.
 4. Guru menutup pelajaran dengan membaca hamdalah, do'a dan memberi salam.
-

Catatan Akhir

Kemajuan teknologi menuntut tiap elemen untuk beradaptasi dengan memanfaatkannya di berbagai sektor demi efektifitas dan efisiensi kerja. Dengan adanya pandemi Covid-19, tuntutan ini dipaksa untuk berakselerasi secara lebih cepat. Termasuk di dunia pendidikan juga, proses pembelajaran juga harus beradaptasi dengan tuntutan ini berupa pembelajaran jarak jauh dan pengembangan produk-produk media yang inovatif dan kontekstual sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik demi terselenggaranya pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Dalam tulisan ini pemanfaatan aplikasi Word Wall perlu mendapat perhatian lebih karena keberadaannya sebagai aplikasi berbasis *game-based learning* sangat dibutuhkan pada masa pandemic ini yang tentunya akan berimplikasi positif kepada peserta didik. Mengingat karakteristik peserta didik sebagai generasi Z yang cenderung lebih menggemari sesuatu yang bersifat audio-visual, interaktif, dan menyenangkan tentu lebih cocok menggunakan aplikasi ini alih-alih media konvensional yang cenderung bersifat satu arah, kaku dan membosankan.

Daftar Rujukan

- Abidin, Zainul. "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran." *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 1, no. 1 (2017): 9–20.
- Adinugraha, Hendri Hermawan, Indah Dwi Amilatul, Halimatus Sa'diyah, and Zaedun Na'im. *Tetap Kreatif Dan Inovatif Di Tengah Pandemi Covid-19 (Jilid 1)*. Pekalongan: NAsya Expanding Management, 2021.
- Dikti, Dijen. "Surat Dirjen Dikti Nomor: 302/E." E2/KR/2020 Tentang Masa Belajar Penyelenggaraan Program Pendidikan, 2020.
- Indrawati, Budi. "Tantangan Dan Peluang Pendidikan Tinggi Dalam

- Masa Dan Pasca Pandemi Covid-19.” *Jurnal Kajian Ilmiah* 1, no. 1 (2020): 39–48.
- Juul, Jesper. “The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.” *Plurais Revista Multidisciplinar* 1, no. 2 (2010).
- Kemdikbud. *Pengalaman Baik Mengajar Di Masa Pandemi Covid-19 Mapel Bahasa Indonesia*. Kemdikbud, 2020.
- Kim, Sangkyun, Kibong Song, Barbara Lockee, and John Burton. “What Is Gamification in Learning and Education?” In *Gamification in Learning and Education*, 25–38. Springer, 2018.
- Latip, Abdul. “Peran Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19.” *EduTeach: Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran* 1, no. 2 (2020): 108–16.
- Papastergiou, Marina. “Exploring the Potential of Computer and Video Games for Health and Physical Education: A Literature Review.” *Computers & Education* 53, no. 3 (2009): 603–22.
- Prasetya, D,D., Sakti, W., Patmanthara, S. “Digital Game-Based Learning Untuk Anak Usia Dini.” *Tekno* 20, no. 2 (2013): 45–50.
- Prensky, Marc. “Digital Game-Based Learning.” *Computers in Entertainment (CIE)* 1, no. 1 (2003): 21.
- Takahashi, Dean. “Gamification Gets Its Own Conference.” In *Venture Beat*. [Online]. Available: <Http://Venturebeat.Com/2010/09/30/Gamification-Gets-Its-Own-Conference>, 2010.
- Wagstaff, Janiel M. “Building Practical Knowledge of Letter-Sound Correspondences: A Beginner’s Word Wall and Beyond.” *The Reading Teacher* 51, no. 4 (1997): 298–304.