

PENGEMBANGAN MEDIA QUIZ DENGAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN MAKANAN KHAS KULINER LAUT BAGI PELAJAR BIPA TINGKAT DASAR

Zayin Zakiya Umma Taqwa

(Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP UNISMA)

Email 21801071056@unisma.ac.id

Abstrak : Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Data yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan ini berupa angka yang dikumpulkan dengan angket yang diberikan pada validator (1) ahli media dan (2) ahli materi (3) serta tes yang dilakukan pada pelajar BIPA tingkat dasar. Hasil yang didapatkan dari adanya kegiatan validasi kepada para ahli-ahli yaitu : (1) Hasil penilaian dari validator ahli media yang telah dilakukan oleh peneliti mendapatkan skor 73,3%. Berdasarkan ciri-ciri kelayakan yang ada pada tabel 3.5 kategori kelayakan, maka media yang dikembangkan pada penelitian ini dapat dikategorikan layak. (2) sedangkan jika dari ahli materi pada media pembelajaran sebesar 80%. Sehingga mendapatkan rerata presentase kelayakan media pembelajaran sejumlah 72%, sesuai dengan tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran bisa ditarik kesimpulan bahwa presentase 72% termasuk pada kategori yang layak. (3) Pada hasil uji coba kelayakan yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan skal kecil yang diikuti oleh dua mahasiswa BIPA tingkat dasar reguler kelas manggis terhadap media pembelajaran quiz dengan aplikasi *wordwall*. Dengan menggunakan 10 butir pertanyaan dan memperoleh skor rata-rata presentasi kelayakan sejumlah 86%. Jika disesuaikan dengan kategori kelayakan yang ada pada tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran, presentase 86% termasuk pada kategori sangat layak.

Kata Kunci : Pengembangan, Wordwall, BIPA.

PENDAHULUAN

Salah satu bahasa yang menjadi sorotan dunia yaitu bahasa Indonesia. Hal ini bisa dibuktikan dengan banyak nya negara yang sudah membuka pengejaran bahasa indonesia di wilayah asia, seperti Australia, Korea, Jepang, dan juga Vietman (Muti'ah, 2017). Setiap

bahasa memiliki sistem kebahasaannya masing-masing termasuk dengan bahasa Indonesia adalah satu sistem tersebut yaitu tata bahasa atau biasa disebut dengan grammar. Penguasaan gramatika bahasa Indonesia sangat dibutuhkan oleh pelajar BIPA agar kelancaran proses pembelajaran di kelas, penyelesaian tugas, dan juga komunikasi di kelas. Sedangkan Menurut Busri dan Badrih (2015:2) penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari merupakan kegiatan biasa bagi manusia.

Selain tujuan BIPA yang difokuskan hanya untuk mengembangkan bahasa Indonesia ke berbagai macam dunia agar bahasa Indonesia juga bisa digunakan di berbagai negara bukan hanya di Indonesia, agar bahasa Indonesia juga menjadi bahasa internasional. Tapi tujuan adanya BIPA ini juga bertujuan untuk memperkenalkan budaya Indonesia, memperkenalkan keindahan Indonesia, memperkenalkan kekayaan Indonesia dan juga untuk memperkenalkan sudut Indonesia yang beragam mulai dari suku, ras bahkan sampai kuliner yang sangat beraneka ragam yang jarang sekali terlihat di berbagai negara. Menurut Werdiningsih. (2015:107) bahasa Indonesia hingga saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan itu telah mengantarkan bahasa Indonesia sebagai lambang jati diri bangsa dan sebagai alat pemersatu berbagai suku bangsa yang berbeda-beda latar belakang sosial, budaya, agama dan bahasa daerah. Dalam hal ini bahasa Indonesia menjadi materi wajib setiap sekolah di Indonesia, baik dari tingkat dasar sampai tingkat perguruan tinggi. Oleh karena itu bahasa Indonesia juga mulai diajarkan di negara-negara asing, bahkan beberapa negara menjadikan bahasa Indonesia sebagai materi pokok.

Pemanfaatan teknologi yang ada di dalam bidang pendidikan yaitu menggunakan pembaruan serta inovasi media pembelajaran yang beragam. Media yang inovatif yang sedang berkembang saat ini contohnya yaitu : Dengan menggunakan tampilan *Microsoft Power Point*

untuk menampilkan materi agar lebih menarik, atau bahkan menggunakan aplikasi yang ada di Android. Maka dengan situasi seperti ini, proses pembelajaran termasuk dengan pembelajaran BIPA akan dapat berkembang menjadi lebih variatif dan juga efektif sehingga akan lebih mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk mengembangkan Pengembangan media *Wordwall* dengan memanfaatkan adanya *smartphone* atau biasa disebut dengan ponsel pintar adalah sebuah hal yang menarik karena sistem operasi pada *smartphone* atau biasa disebut dengan ponsel pintar menjelma seperti sebuah sistem yang paling banyak digunakan saat ini, namun selain lebih praktis dan juga terlihat simpel, pengguna *smartphone* atau biasa disebut dengan ponsel pintar sangat banyak sekali sehingga akan mempermudah pengajar untuk memakai berbagai macam aplikasi untuk digunakan sebagai media pembelajaran BIPA tingkat dasar. Pengembangan media pembelajaran yang ditujukan untuk digunakan di kelas, sekarang berbeda dengan pengembangan media pembelajaran yang digunakan sebelum adanya *covid-19* sehingga media yang digunakan hendaknya dapat disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi yang akan dibahas pada kelas BIPA tingkat dasar tersebut.

Menurut peneliti media yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah diatas adalah media pembelajaran yang berbasis quiz karena untuk meminimalisir adanya rasa bosan yang akan timbul pada pelajar, media pembelajaran quiz yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *wordwall* ini salah satu nya. Menurut peneliti dengan menggunakan media yang berbasis quiz juga akan menjadi evaluasi untuk menguji kemampuan pelajar BIPA tingkat dasar tersebut. Aplikasi *wordwall* ini adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk menjadi media pembelajaran.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengembangan dengan model penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Model penelitian ADDIE merupakan salah satu model penelitian pengembangan yang didalamnya terdapat tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis untuk mempermudah tercapainya hasil yang diinginkan (Rihanah dkk., 2021). Dengan menggunakan uji coba dengan melakukan validasi terhadap ahli media dan juga melakukan validasi dengan ahli materi serta uji coba dengan skala kecil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil pengembangan media pembelajaran akan difokuskan kepada poin-poin yang sudah termuat pada rumusan masalah. Permasalahan yang akan dibahas sesuai dengan hasil data yang didapatkan melalui penelitian yang telah dilaksanakan. Berikut adalah pembahasan yang diangkat dari rumusan masalah pada penelitian pengembangan ini :

1. desain media pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.

Sebelum peneliti mendesain media maka hal yang dilakukan pertama-tama yaitu menganalisis adapun hasil analisis dengan cara mewawancarai salah satu dosen yang mengajar BIPA tingkat dasar ini menunjukkan bahwa pelajar BIPA tingkat dasar membutuhkan media pembelajaran yang dapat menampilkan gambar yang disertai dengan *sound* efek, serta media pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan oleh pelajar BIPA, Media pembelajaran yang ringan. Media pembelajaran yang diperlukan oleh pelajar BIPA tingkat dasar difokuskan kepada media pembelajaran yang tidak menimbulkan kebosanan terhadap pelajar BIPA tingkat dasar

sehingga pengajar tidak perlu kesulitan untuk menjelaskan materi yang akan dibahas atau sedang dibahas karna pengajar sudah menggunakan media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan pelajar BIPA tingkat dasar. Selanjutnya pada bagian desain ini peneliti melakukan tahapan untuk mendesain komponen-komponen yang akan termuat pada media pembelajaran serta materi yang akan ada didalam media pembelajaran. adapun materi yang ada didalam media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah materi rumah makan.

2. Proses pengembangan media pengembangan media quiz dengan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran makanan khas kuliner laut bagi pelajar BIPA tingkat dasar.

Peneliti yang telah membuat media pembelajaran yang dilakukan dengan memperhatikan hal-hal yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya, jika produk pengembangan sudah selesai dikembangkan, maka proses selanjutnya adalah tahap uji coba produk. Yang dilakukan oleh ahli media dan juga ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan juga untuk mendapatkan saran atau komentar yang dijadikan sebagai landasan revisi produk yang ada pada tahap selanjutnya. Hasil dari uji kelayakan produk yang dilakukan oleh ahli media dan juga ahli materi yang akan dipaparkan sebagai berikut :

Validasi media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala likert dengan penggunaan skala terendah yaitu (1) SKS (sangat kurang setuju) dan skala tertinggi nya yaitu (5) SS (sangat setuju). Skor tertinggi adalah (5) SS (sangat setuju) yang digunakan untuk penilaian sangat layak, skor (4) KS (kurang setuju) digunakan untuk penilaian yang layak, skor (3) CS (cukup setuju) yang digunakan untuk penilaian cukup layak, skor (4) S (setuju) yang digunakan untuk penilain kurang layang dan yang terakhir adalah skor (1) SKS (sangat kurang setuju) digunakan untuk penilaian yang sangat kecil yaitu tidak layak.

Tabel Analisis Hasil Pengujian Ahli Media

No.	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor ahli	Skor yang diharapkan	Presentase kelayakan
1.	Usability	3	11	15	73,3 %
2.	Functionality	3	11	15	73,3 %
3.	Komunikasi Visual	6	22	30	73,3 %
Jumlah		12	44	60	
Skor rerata					73,3 %

Berdasarkan tabel berikut skor presentase kelayakan dari aspek *usability* mendapatkan skor 73,3%, aspek *functionality* 73,3%, dan aspek komunikasi visual mendapatkan skor 73,3%. sehingga mendapatkan rerata presentase kelayakan media sejumlah 73,3%. sesuai dengan tabel yang ada pada 3.5 skala kelayakan media pembelajaran bisa dapat ditarik kesimpulan bahwa presentase 73,3% termasuk pada kategori yang layak.

Validasi media pembelajaran pada penelitian pengembangan ini menggunakan skala likert dengan penggunaan skala terendang yaitu 1 dan skala tertinggi nya yaitu lima. Skor tertinggi adalah 5 yang digunakan untuk penilaian sangat layak, skor 4 digunakan untuk penilaian yang layak, skor 3 yang digunakan untuk penilaian cukup layak, skor 2 yang digunakan untuk penilaian kurang layak dan yang terakhir adalah skor 1 digunakan untuk penilaian yang sangat kecil yaitu tidak layak.

Tabel Analisis Hasil Pengujian Ahli Materi

No.	Aspek penilaian	Jumlah butir	Skor ahli	Skor yang diharapkan	Presentase kelayakan
1.	Pembelajaran	3	9	15	60 %

2.	Isi materi	2	7	10	70%
3.	Keefektifan	2	8	10	80%
4.	Penyajian	3	12	15	80%
Jumlah		10	36	50	
Skor Rerata					72%

Tabel yang ada diatas merupakan hasil penilaian media pembelajaran yang sudah dilakukan oleh ahli materi, skor presentase kelayakan dari aspek pembelajaran mendapatkan skor 60%, aspek dari isi materi memperoleh skor sebesar 70%, aspek keefektifan memperoleh skor sejumlah 80%, sedangkan skor yang didapatkan dari aspek penyajian sebesar 80%. Sehingga mendapatkan rerata presentase kelayakan media pembelajaran sejumlah 72%, sesuai dengan tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran bisa ditarik kesimpulan bahwa presentase 72% termasuk pada kategori yang layak.

3. Implementasi pengembangan media terhadap pelajar BIPA tingkat dasar

Pada hasil uji coba kelayakan yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan skal kecil yang diikuti oleh dua mahasiswa BIPA tingkat dasar reguler kelas manggis terhadap media pembelajaran quiz dengan aplikasi *wordwall*. Dengan menggunakan 10 butir pertanyaan dan memperoleh skor rata-rata presentasi kelayakan sejumlah 86%. Jika disesuaikan dengan kategori kelayakan yang ada pada tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran, presentase 86% termasuk pada kategori sangat layak.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, maka peneliti menyimpulkan hasil pengembangan sebagai berikut : setelah melakukan tahapan desain maka peneliti dapat menyelesaikan pembuatan produk yang akan dikembangkan. Dan hasil dari pengembangan yang

telah peneliti lakukan adalah 1) hasil penilaian media pembelajaran yang sudah dilakukan oleh ahli media, skor presentase kelayakan dari aspek *usability* mendapatkan skor 73,3%, aspek *functionality* 73,3%, dan aspek komunikasi visual mendapatkan skor 73,3%. sehingga mendapatkan rerata presentase kelayakan media sejumlah 73,3%. sesuai dengan tabel yang ada pada 3.5 skala kelayakan media pembelajaran bisa dapat ditarik kesimpulan bahwa presentase 73,3% termasuk pada kategori yang layak. 2) hasil penilaian media pembelajaran yang sudah dilakukan oleh ahli materi, skor presentase kelayakan dari aspek pembelajaran mendapatkan skor 60%, aspek dari isi materi memperoleh skor sebesar 70%, aspek keefektifan memperoleh skor sejumlah 80%, sedangkan skor yang didapatkan dari aspek penyajian sebesar 80%. Sehingga mendapatkan rerata presentase kelayakan media pembelajaran sejumlah 72%, sesuai dengan tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran bisa ditarik kesimpulan bahwa presentase 72% termasuk pada kategori yang layak.

Sedangkan yang terakhir adalah tahap implementasi dari media yang telah dikembangkan Pada hasil uji coba kelayakan yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan skal kecil yang diikuti oleh dua mahasiswa BIPA tingkat dasar reguler kelas manggis terhadap media pembelajaran quiz dengan aplikasi *wordwall*. Dengan menggunakan 10 butir pertanyaan dan memperoleh skor rata-rata presentasi kelayakan sejumlah 86%. Jika disesuaikan dengan kategori kelayakan yang ada pada tabel 3.5 skala kelayakan media pembelajaran, presentase 86% termasuk pada kategori sangat layak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada ibu Dr. Hj Dyah Werdiningsih, M.Pd. dan Bapak Dr. Moh. Badrih, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi dan seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam penyelesaian penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Tiawati,Dwinitia.Yulia 2021 “Pengajaran Bahasa Asing Bagi Pemelajar BIPA Dengan Tema Lingkungan Hidup” dalam *jurnal pendidikan dan pengabdian, masyarakat*. Vol. 4 No 3, Agustus 2021. Sumatra Barat.
- Sari,Rita.2021”Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia” dalam *Jurnal Borneo Humaniora* Hal 60-69, Agustus 2021.Tarakan.
- Werdiningsih, Dyah, dkk. 2021. *The Role Of The Dynamics of Critical Thinking and Metakognitive Ability in the Successful learning of indonesian High Scholl Students*. Internasional Journal of Research in Business and Social Science. 10 (7) 319-329. (<https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/3135>, diakses 30 januari 2022)
- Rahmawati,Ida.2020”Aplikasi Klonosewandono Sebagai Bahan Ajar BIPA Pada Keterampilan Membaca Tingkat Dasar” dalam *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Volume 8* No 3, Juli 2020.Ponorogo.
- Setiawan,Roi.2021.“Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Melalui Aplikasi Android Untuk BIPA Tingkat Dasar” dalam *seminar internasional riksa bahasa XIV*.Bandung.

Malang, 18 Juli 2022



Dr. Hj Dyah Werdiningsih, M.Pd.
NIP. 196901071993032001