

Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia

Ni Kadek Suarmini*, I Gede Nurjaya² 

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia,, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: kadek.suarmini89@gmail.com

Abstrak

Perubahan paradigma pembelajaran yang terjadi menyebabkan berbagai permasalahan dalam pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya konsentrasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 37 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Data dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* yang dilakukan guru dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia sudah berjalan dengan efektif. Respons peserta didik tentang pemanfaatan media *Wordwall* pada kegiatan penutup pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia sudah berjalan dengan efektif, dan rata-rata nilai tingkat kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan materi teks iklan memanfaatkan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia dengan presentase 80,54% dan 84,05% memiliki kategori baik. Media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, media *Wordwall* juga dapat membantu pendidik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga berjalan dengan efektif.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Interaktif, *Wordwall*.

Abstract

Changes in the learning paradigm that occur cause various problems in learning, one of which is the lack of concentration and motivation of students in participating in learning. Therefore, it is necessary to have learning media that can increase students' concentration and motivation in participating in learning. This study aims to analyze the use of Wordwall media in interactive Indonesian learning. This research is a qualitative descriptive study. The subjects of this study amounted to 37 students. Data collection was carried out by observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data were analyzed with a qualitative descriptive method. The results of the study show that the steps for implementing the use of Wordwall media by teachers in interactive Indonesian learning have been running effectively. Student responses regarding the use of Wordwall media in the closing activities of Indonesian interactive learning have been running effectively, and the average score of students' ability levels in answering questions of advertising text material utilizing Wordwall media in Indonesian interactive learning with a percentage of 80.54% and 84.05% have a good category. Wordwall media can increase student motivation and concentration in participating in learning activities. In addition, Wordwall media can also help educators to achieve planned learning objectives so that they run effectively.

Keywords: Indonesian Language Learning, Interactive, *Wordwall*.

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari (Manalu et al., 2022; Mansyur, 2020; Pristiwanti et al., 2022). Belajar adalah suatu proses perubahan kepribadian seseorang yang mana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti

History:

Received : May 11., 2023

Revised : May 17, 2023

Accepted : August 10, 2023

Published : August 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya (Hunaepi et al., 2014; Taufan, 2022). Proses belajar dapat dikatakan berlangsung jika terjadi suatu interaksi antara siswa dengan lingkungannya serta interaksi yang dilakukan antara guru dan siswa.

Permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran perlahan mulai muncul dikarenakan adanya pandemi yang memberikan dampak terhadap seluruh aspek, termasuk aspek pendidikan (Jamila et al., 2021; Minsih et al., 2021; Suriadi et al., 2021). Perubahan pendidikan di sekolah sering dihadapi dengan berbagai masalah, salah satunya adalah masih rendahnya daya serap siswa memahami materi mata pelajaran tertentu misalnya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang tidak membuat siswa bosan dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah pemanfaatan media dalam proses pembelajaran (Islam et al., 2022; Mulawarman et al., 2020). Dengan adanya pemanfaatan media pembelajaran, guru akan mampu menerapkan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan berkualitas. Hal itu sejalan dengan pendapat penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media bertujuan untuk memancing siswa lebih aktif, efektif, dan interaktif (Kusumawati et al., 2021; Patriani & Kusumaningrum, 2020). Media pembelajaran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Tantangan dalam pembelajaran daring yang kemudian menjadi pembelajaran tatap muka terbatas yang merupakan sistem pembelajaran saat ini ialah sebagian besar peserta didik memiliki konsentrasi yang kurang maksimal serta kegiatan pembelajaran menjadi terabaikan yang diakibatkan oleh waktu pembelajaran singkat dan terbatas (Misra & Mazelfi, 2021; Scull et al., 2020). Hal ini tentu saja menyebabkan banyaknya perubahan yang harus dilakukan oleh guru, khususnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi siswa. Perlu adanya suatu media yang bisa mengangkat motivasi peserta didik untuk tetap fokus dalam pembelajaran sehingga mendapat hasil belajar yang baik yaitu menerapkan pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan media *Wordwall*. Penerapan media pembelajaran berbasis web (*Wordwall*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Bachry et al., 2018; Safitri et al., 2022). Berdasarkan pernyataan tersebut, media *Wordwall* juga sangatlah menarik dan menyenangkan untuk suatu pembelajaran, yang diharapkan dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, mengingat pembelajaran yang dilaksanakan jenjang Sekolah Menengah Pertama (Dhaifi et al., 2020; Ismiyati & Saputri, 2020).

Penelitian sebelumnya memaparkan *Wordwall for education* adalah platform digital berbasis website yang berperan penting dalam membantu guru (Harmon et al., 2009). *Wordwall for education* dapat menjadi wadah bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga peserta didik tidak akan merasa bosan dengan materi yang disampaikan, karena *Wordwall* menyediakan template atau fitur yang beragam. Media pembelajaran *Wordwall* juga cocok untuk merancang evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman siswa. Pembelajaran interaktif dalam hal ini merupakan kegiatan belajar dan mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan teknik pembelajaran yang guru gunakan pada proses pembelajaran tentunya melibatkan siswa untuk terlibat aktif dalam memberikan tanggapan terhadap materi pembelajaran serta membuat siswa lebih dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Pendy et al., 2021).

Dilihat dari hasil pengamatan yang telah dilakukan, jumlah siswa yang padat berdampak pada proses pengondisian kelas agar siswa menjadi paham. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran perlu adanya dorongan dari guru. Selain itu, dalam mengerjakan soal atau tugas diperlukan media evaluasi yang kreatif dan inovatif. Sehingga, ketidakpahaman siswa terhadap intruksi pengerjaan soal ataupun kecurangan dari siswa saat mengerjakan soal atau tes dapat diminimalisir. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa berbagai media pembelajaran berbasis teknologi saat ini banyak memudahkan guru dalam melakukan proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran karena memiliki keunggulan, yaitu mudah dan sederhana dalam penggunaannya, meminimalisir terjadinya kecurangan, ujian dapat berlangsung di mana saja, dan proses rekap data hasil ujian yang lebih mudah (Nursita et al., 2022). Berdasarkan pemaparan tersebut penelitian ini bertujuan untuk menganalisis langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang. Selain itu penelitian ini juga menganalisis respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia serta mendeskripsikan tingkat kemampuan siswa pada pembelajaran interaktif bahasa Indonesia memanfaatkan media *Wordwall* di kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan memperoleh gambaran yang jelas, objektif, sistematis, dan cermat mengenai topik yang diangkat menjadi masalah nantinya (Fadli, 2021; Yuliani, 2018). Dengan demikian penelitian ini hanya menggambarkan dan mendeskripsikan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang.

Sumber data dalam penelitian ini meliputi subjek dan objek. Dalam hal ini, subjek harus jelas dan tepat untuk mendukung keberhasilan suatu penelitian. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang. Selain subjek penelitian, terdapat objek penelitian yang harus jelas. Objek dalam penelitian ini adalah pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia, dengan rincian; (1) langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif bahasa Indonesia, (2) respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif bahasa Indonesia, dan (3) tingkat kemampuan siswa dalam pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan metode observasi, metode kuesioner, metode wawancara, dan metode dokumentasi.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi metode observasi, metode kuesioner, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan gabungan keempatnya (Sugiyono, 2019). Metode observasi digunakan untuk mendapatkan data langkah-langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang. Metode kuesioner digunakan untuk mendapatkan data respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang. Metode wawancara digunakan untuk mengonfirmasi jawaban peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* pada lembar kuesioner. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data tingkat kemampuan siswa pada pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia memanfaatkan media *Wordwall* di SMP Negeri 1 Tegallalang.

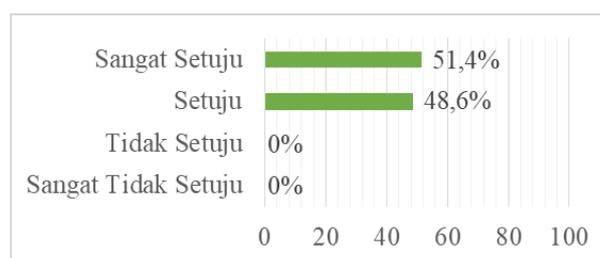
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini meliputi (1) langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif bahasa Indonesia, (2) respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif bahasa Indonesia, dan (3) tingkat kemampuan siswa dalam pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang. Langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tegallalang diperoleh melalui metode Observasi. Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap guru Bahasa Indonesia di kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang didapatkan hasil penelitian dalam pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia di SMP Negeri 1 Tegallalang, dalam proses pembelajaran membahas 2 Kompetensi Dasar yaitu 3.3 mengidentifikasi informasi teks iklan, slogan, atau poster dari berbagai sumber dan 4.3 menyimpulkan isi iklan, slogan, atau poster dari berbagai sumber.

Adapun langkah-langkah operasional yang ditempuh guru terkait pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang meliputi; (1) Kegiatan pendahuluan, merupakan kegiatan awal dalam membuka pembelajaran Guru memulai pembelajaran dengan melakukan apersepsi atau mengaitkan yang telah diketahui oleh siswa atau pernah dialami oleh siswa dengan yang akan dipelajari dan menyampaikan informasi mengenai tujuan pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar dalam pembelajaran; (2) Kegiatan inti, merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa dengan memberikan materi, mengamati materi, dan tanya jawab terkait materi guna meningkatkan pengetahuan; (3) Kegiatan penutup merupakan kegiatan mengakhiri pembelajaran dengan cara merefleksi pembelajaran yang telah dilakukan, terkait hal-hal yang belum dipahami oleh siswa, serta melakukan evaluasi sebagai acuan tingkat pemahaman siswa. Evaluasi dilaksanakan dengan memanfaatkan media *Wordwall*.

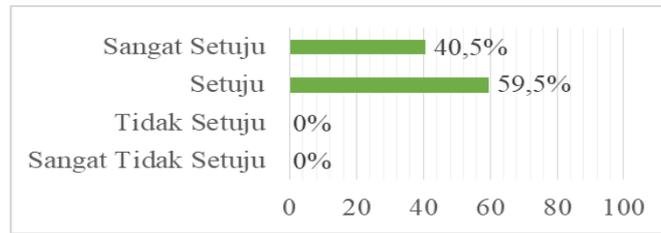
Data skor untuk kuesioner respons tujuan, minat, dan sikap peserta didik dalam kegiatan penutup atau evaluasi dengan media *Wordwall* diberikan kepada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang sejumlah 37 siswa. Dari hasil yang didapat melalui kuesioner diketahui hasilnya seperti [Gambar 1](#).



Gambar 1. Media *Wordwall* Membantu Dalam Memahami Gambaran Umum Materi Teks Iklan

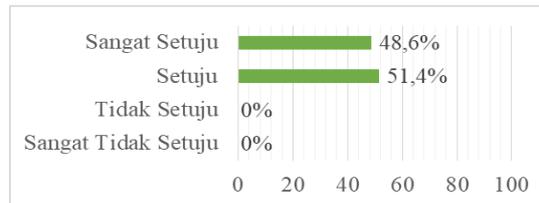
Berdasarkan diagram yang ditunjukkan pada [Gambr 1](#), 51,4% siswa memberikan respons dengan sangat setuju, 48,6% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa yang merespons tidak setuju dan sangat tidak setuju. Berdasarkan hasil respons siswa tersebut artinya pembelajaran dengan memanfaatkan media *Wordwall* dapat membantu peserta didik untuk memahami gambaran umum materi pembelajaran. Hal ini dibuktikan tidak adanya peserta didik yang merespons tidak setuju pada pernyataan tersebut. Media pembelajaran yang tepat dapat membuat peserta didik memahami materi dengan cepat dan memungkinkan

menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Respons peserta didik terhadap pembelajaran memanfaatkan media *Wordwall* membantu memahami soal terkait materi teks iklan ditunjukkan pada [Gambar 2](#).



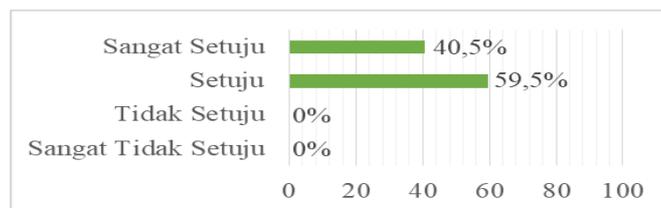
Gambar 2. Media *Wordwall* Dalam Membantu Memahami Soal Terkait Materi Teks Iklan

Berdasarkan [Gambar 2](#) diketahui 40,5% siswa merespons dengan sangat setuju, 59,5% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa yang merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Pembuatan soal dengan memanfaatkan media *Wordwall* ini memudahkan siswa mengerti soal yang disajikan karena telah tersusun rapi dan sesuai dengan format atau fitur yang tersedia pada media *Wordwall*. Berdasarkan yang telah dialami oleh guru saat memberikan soal dengan memanfaatkan media *Wordwall*, tidak ada siswa yang bertanya kembali terkait soal yang diberikan. Sebaliknya, siswa langsung mengerjakan soal yang diberikan dengan cepat dan hasil dari pengerjaan soal yang baik. Respons peserta didik terhadap motivasi peserta didik ketika mengerjakan soal Bahasa Indonesia memanfaatkan media *Wordwall* ditunjukkan pada [Gambar 3](#).



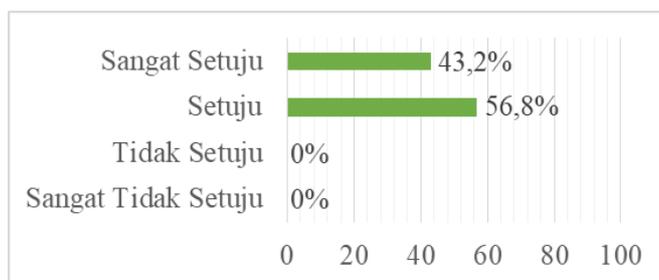
Gambar 3. Motivasi Mengerjakan Soal Bahasa Indonesia Memanfaatkan Media *Wordwall*

Berdasarkan [Gambar 3](#), 48,6% siswa merespons sangat setuju, 51,4% merespons setuju, dan tidak ada siswa yang merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Pemanfaatan media *Wordwall* dalam pemberian soal atau kuis kepada siswa menjadi salah satu target siswa agar lebih giat dalam belajar dan memberikan tambahan motivasi belajar saat pembelajaran berlangsung dikarenakan pada saat akhir pembelajaran diadakan kuis dengan nilai dan peringkat dapat dilihat secara langsung pada papan peringkat dalam media *Wordwall*. Respons peserta didik terhadap pengerjaan soal melalui media *Wordwall* meningkatkan rasa ingin tahu terkait materi ditunjukkan pada [Gambar 4](#).



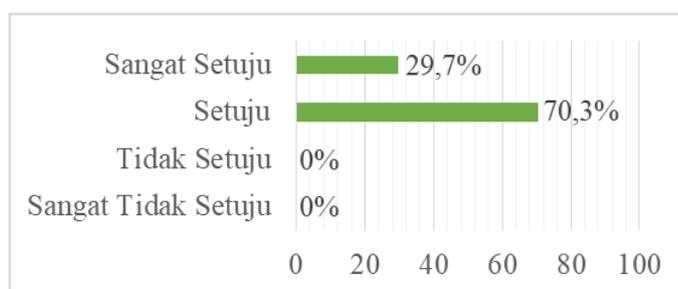
Gambar 4. Media *Wordwall* Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Terkait Materi

Berdasarkan [Gambar 4](#), 40,5% siswa merespons dengan sangat setuju, 59,5% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa yang merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Bagi peserta didik rasa ingin tahu untuk mencari jawaban yang benar ketika menjawab salah ada saat peserta didik melihat hasil akhir kuis. Jika nilai dan peringkat yang peserta didik dapat kurang memuaskan, peserta didik tentunya akan mencari tahu letak kesalahannya. Respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* meningkatkan motivasi siswa untuk memperhatikan pembelajaran dengan cermat ditunjukkan pada [Gambar 5](#).



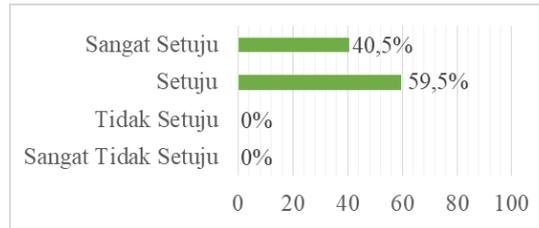
Gambar 5. Media *Wordwall* meningkatkan motivasi siswa untuk memperhatikan pembelajaran dengan cermat

Berdasarkan [Gamabr 5](#), 43,2% siswa merespons dengan sangat setuju, 56,8% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa yang merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Dengan adanya fitur peringkat dalam media *Wordwall*, peserta didik menjadi berlomba-lomba untuk mendapatkan peringkat teratas. Hal tersebut membuat peserta didik termotivasi untuk belajar lebih giat agar mendapatkan peringkat yang lebih baik dari sebelumnya. Respons peserta didik terhadap kesungguhan saat mengerjakan soal bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media *Wordwall* ditunjukkan pada [Gambar 6](#).



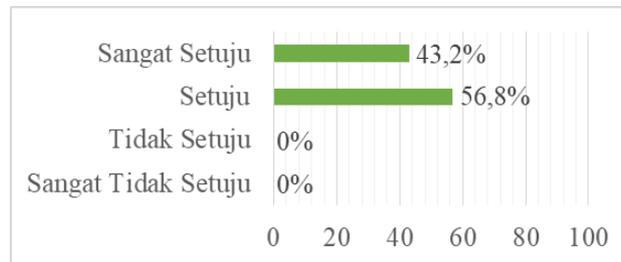
Gambar 6. Kesungguhan saat mengerjakan soal bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media *Wordwall*

Berdasarkan [Gambar 6](#), 29,7% merespons dengan sangat setuju, 70,3% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa yang merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Peserta didik bersungguh-sungguh mengerjakan soal dengan memanfaatkan media *Wordwall* karena terdapat fitur peringkat yang hasil dari peringkat tersebut dapat dilihat oleh seluruh siswa. Hal ini menjadikan peserta didik bersungguh-sungguh ketika menjawab soal. Selain bersungguh-sungguh, peserta didik lebih teliti dalam mengerjakan soal dengan memanfaatkan media *Wordwall* karena terdapat fitur waktu dalam setiap pengerjaan soal. Respons peserta didik ketika menjawab pertanyaan-pertanyaan dengan memanfaatkan *Wordwall* karena akan menambah pengetahuan terkait materi yang disampaikan ditunjukkan pada [Gambar 7](#).



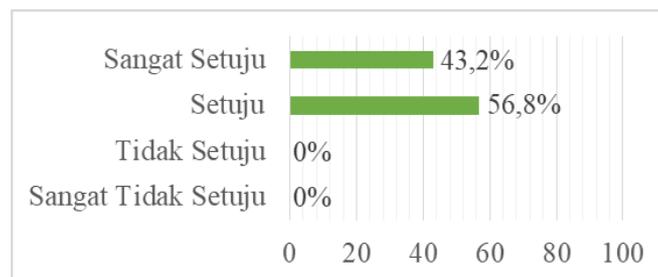
Gambar 7. Media *Wordwall* karena akan menambah pengetahuan terkait materi yang disampaikan

Berdasarkan [Gambar 7](#), 40,5% siswa merespons dengan sangat setuju, 59,5% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Peserta didik merasa senang ketika mengerjakan soal dengan memanfaatkan media *Wordwall* karena media *Wordwall* ini berbasis permainan. Respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* membantu peserta didik untuk berpikir kritis ditunjukkan pada [Gambar 8](#).



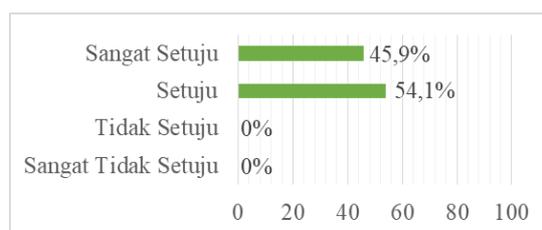
Gambar 8. Media *Wordwall* Membantu Peserta Didik Untuk Berpikir Kritis

Berdasarkan [Gambar 8](#), 43,2% siswa merespons dengan sangat setuju, 56,8% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media *Wordwall* sangat berpengaruh terhadap siswa untuk berpikir kritis. Respons peserta didik terhadap pengerjaan soal memanfaatkan media *Wordwall* membantu peserta didik dalam mengingat materi yang telah disampaikan ditunjukkan pada [Gambar 9](#).



Gambar 9. Media *Wordwall* Membantu Peserta Didik Dalam Mengingat Materi Yang Telah Disampaikan

Berdasarkan [Gambar 9](#), 43,2% siswa merespons dengan sangat setuju, 56,8% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Ketika mengerjakan soal dengan memanfaatkan media *Wordwall* peserta didik merasa terbantu dalam mengingat materi yang telah disampaikan karena soal-soal yang termuat dalam media *Wordwall* sudah sesuai dengan materi yang telah disampaikan sebelumnya. Respons peserta didik yang merasa tertantang saat mengerjakan soal melalui media *Wordwall* ditunjukkan pada [Gambar 10](#).



Gambar 10. Perasaan Tertantang Saat Mengerjakan Soal Melalui Media *Wordwall*

Berdasarkan **Gambar 10**, 45,9% siswa merespons dengan sangat setuju, 54,1% siswa merespons setuju, dan tidak ada siswa yang merespons tidak setuju serta sangat tidak setuju. Hal ini terjadi karena ada dua faktor yaitu adanya fitur peringkat dalam media *Wordwall* dan terdapat waktu saat menjawab pertanyaan. Dalam media *Wordwall* yang terdapat batasan waktu sehingga peserta didik diharuskan untuk berpikir secara cepat dan tepat untuk mendapatkan hasil terbaik. Hal itu yang membuat siswa menjadi merasa tertantang saat mengerjakan soal melalui media *Wordwall*. Wawancara dilakukan peneliti setelah mengambil data kuesioner. Peneliti melakukan wawancara dengan siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang. Salah satu pertanyaan wawancara adalah “Apakah merasa senang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan media *Wordwall*? Berikan alasan!” Jawaban dari peserta didik adalah sebagai berikut. “ya senang sekali, karena saya lebih fokus mengerjakan soal-soalnya yang diacak tidak sama dengan teman lainnya, selain itu ada peringkat yang saya dapat diakhir kuis membuat saya puas dengan hasilnya”. Menurut peserta didik dengan memanfaatkan media *Wordwall*, peserta didik merasa senang karena dapat fokus mengerjakan soal yang mereka terima. Peringkat yang ditayangkan pada akhir atau selesai pengerjaan kuis juga membuat siswa senang karena adanya peringkat tersebut mempengaruhi semangat belajar siswa untuk mendapatkan nilai yang terbaik.

Tingkat kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan materi teks iklan memanfaatkan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia memiliki kategori baik. Kategori baik dengan presentase 80,54% pada pertemuan pertama dan pada pertemuan kedua juga termasuk dalam kategori baik dengan presentase 84,05%. Nilai rata-rata dari keseluruhan siswa pada pertemuan pertama adalah 80,54. Berdasarkan dari tabel konversi nilai siswa yang peneliti dapatkan dari sekolah, rata-rata 80,54 termasuk ke dalam kategori baik. Terdapat 3 siswa yang memiliki nilai 100. Namun, terdapat dua siswa yang nilainya masih di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu dengan nilai 60. Nilai rata-rata keseluruhan siswa pada pertemuan kedua adalah 84,05. Berdasarkan kategori dari tabel konversi nilai siswa yang peneliti dapatkan dari sekolah, rata-rata 84,05 juga termasuk dalam kategori baik. Terdapat 6 siswa yang memperoleh nilai 100 dan tidak ada siswa yang memiliki nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang, maka dapat diidentifikasi temuan yang diperoleh penelitian berupa (1) langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia, (2) respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia, dan (3) tingkat kemampuan siswa pada pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia memanfaatkan media *Wordwall*. Ketiga hasil tersebut akan dibahas sebagai berikut. Pertama, langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia dilaksanakan dengan materi teks iklan selama dua kali pertemuan. Data mengenai langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia diperoleh

melalui metode observasi. Langkah-langkah pembelajaran terdiri dari tiga kegiatan utama, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pemanfaatan media Wordwall dilakukan oleh guru pada kegiatan penutup yakni pada kegiatan evaluasi pembelajaran (Gandasari & Pramudiani, 2021; Savira & Gunawan, 2022). Media *Wordwall* memiliki keterkaitan yang erat dengan kegiatan dalam pembelajaran khususnya kegiatan penutup yakni evaluasi. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media *Wordwall* sebagai evaluasi dalam kegiatan pembelajaran, sangat bermanfaat karena memudahkan guru untuk melihat skor ataupun nilai yang didapat oleh peserta didik (Rosmana et al., 2023).

Pemanfaatan media *Wordwall* dilaksanakan pada kegiatan penutup dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. Kuis memanfaatkan media *Wordwall* ini diadakan saat kegiatan penutup setelah kegiatan refleksi selesai dilakukan oleh siswa dan guru. Berdasarkan hasil penelitian, kuis dilakukan selama kurang lebih 10 menit. Untuk mengakses kuis siswa harus membuka tautan yang telah diberikan oleh guru, setelah halaman kuis dibuka siswa diarahkan untuk mengisi nama sebagai identitas kemudian mengklik mulai atau start. Kuis dikerjakan oleh peserta didik secara bersamaan sesuai arahan guru. Setelah mengerjakan kuis peserta didik dapat melihat nilai serta peringkatnya pada papan peringkat media *Wordwall*. Salah satu kelebihan dari pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran yaitu ada kuis-kuis lain yang dapat digunakan oleh para guru untuk melatih peserta didik atau guru dapat membuat kuis sendiri. Sedangkan, dari sisi peserta didik, peserta didik dapat mencari kuis yang lain untuk mengasah kemampuannya. Hal ini sejalan dengan pernyataan temuan penelitian yang menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan media untuk evaluasi yang mudah dioperasikan oleh guru maupun peserta didik (Rosmana et al., 2023). Disamping adanya kelebihan, tentu tidak bisa dipungkiri terdapat kekurangan dalam pemanfaatan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran yaitu jaringan internet yang tidak stabil. Berdasarkan pernyataan siswa, jaringan internet sekolah yang kurang stabil menjadi kendala pada saat mengerjakan soal dalam media *Wordwall*. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyatakan kekurangan media *Wordwall* ini ketika jaringan internet tidak stabil atau mengalami gangguan maka penggunaan *wordwall* akan terganggu (Zalillah & Alfurqan, 2022).

Data skor untuk kuesioner respons tujuan, minat, dan sikap peserta didik dalam kegiatan penutup atau evaluasi dengan media *Wordwall* diberikan kepada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang yang berjumlah 37 peserta didik. Dari hasil yang didapat melalui kuesioner diketahui hasil respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia secara keseluruhan peserta didik memberikan respons yang sangat baik terhadap pemanfaatan media *Wordwall*. Berdasarkan diagram pada hasil penelitian tidak ada siswa yang merespons tidak setuju pada setiap pernyataan. Sehingga, keseluruhan hasil kuesioner tersebut membuktikan bahwa media *Wordwall* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran yakni sebagai alat evaluasi pembelajaran. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang menyatakan *Wordwall* sangat cocok digunakan sebagai alat bantu dalam melakukan evaluasi hasil belajar siswa (Agusti & Aslam, 2022). Penggunaan *wordwall* berhasil menarik perhatian siswa, sehingga dipandang layak untuk digunakan sebagai alat bantu dalam evaluasi hasil belajar (Yuniar et al., 2021; Zalillah & Alfurqan, 2022). Tidak hanya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran lainnya juga efektif diterapkan dengan memanfaatkan media *Wordwall*.

Tingkat kemampuan siswa pada pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia memanfaatkan media *Wordwall* di kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dua kali pertemuan terjadi peningkatan nilai siswa. Nilai rata-rata dari keseluruhan siswa pada pertemuan pertama adalah 80,54, jika berdasarkan tabel konversi nilai siswa yang peneliti dapatkan dari sekolah, nilai rata-rata siswa termasuk ke dalam kategori baik. Pada pertemuan kedua, nilai rata-rata keseluruhan siswa adalah 84,05.

Berdasarkan kategori dari tabel konversi nilai siswa nilai rata-rata siswa juga termasuk dalam kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, terjadi peningkatan nilai belajar peserta didik dengan memanfaatkan media *Wordwall*. Peningkatan hasil belajar peserta didik dapat menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat. Hal tersebut menunjukkan bahwa, pemanfaatan media *Wordwall* sebagai media dalam pembelajaran dinyatakan efektif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa (Lubis & Nuriadin, 2022). Hasil belajar siswa yang meningkat menjadikan media *Wordwall* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan saat observasi, nilai belajar peserta didik sebelum memanfaatkan media *Wordwall* jauh lebih kecil. Hal ini juga dapat dilihat dari peserta didik yang masih mengalami kebingungan ketika mengerjakan soal dengan menanyakan pertanyaan yang sama berulang-ulang. Selain itu, adanya kecurangan menjawab soal yang diberikan sehingga jawaban dari peserta didik antara yang satu dengan yang lainnya sama persis, dan ada siswa yang mendapatkan nilai tidak memenuhi KKM. Oleh karena itu, terbukti bahwa media *Wordwall* sangat cocok digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan dengan hasil penelitian yang menyimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Nadia et al., 2022).

Media *Wordwall* ini diharapkan dapat semakin membangun motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran khususnya pada kegiatan penutup khususnya evaluasi. Selain itu, media *Wordwall* ini juga diharapkan dapat membantu pendidik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga berjalan dengan efektif. Peneliti selanjutnya juga dapat membandingkan pemanfaatan media *Wordwall* dengan media pembelajaran yang lain, sehingga informasi yang diperoleh lebih banyak. Selain itu, karena pemanfaatan media *Wordwall* membutuhkan jaringan internet yang stabil dan baik, maka penelitian ini tidak disarankan bagi sekolah yang berada di daerah pelosok kecuali memang sudah tersedia jaringan yang stabil dan cukup baik memadai pemanfaatan media pembelajaran *Wordwall*.

4. SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah pelaksanaan pemanfaatan media *Wordwall* dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia kelas VIII B SMP Negeri 1 Tegallalang secara garis besar meliputi, kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pemanfaatan media *Wordwall* dilakukan oleh guru pada kegiatan penutup yakni pada kegiatan evaluasi pembelajaran. Respons peserta didik memanfaatkan media *Wordwall* pada kegiatan penutup pembelajaran sudah berjalan efektif.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Tegak Bersambung (Studi Single Subject Research Pada Siswa Tunarungu Kelas III Di SKh Negeri 02 Kota Serang Banten). *Jurnal UNIK*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.30870/unik.v3i1.5301>.
- Dhaifi, I., Setyosari, P., Widiati, U., & Ulfa, S. (2020). Optimizing Online Learning Resource to Improve Students' Autonomous Learning and Vocabulary Mastery through Word

- Wall Activities. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(6), 8247–8266. <https://mail.palarch.nl/index.php/jae/article/download/2246/2213>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi wordwall terhadap Motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689–3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>.
- Harmon, J. M., Wood, K. D., Hedrick, W. B., Vintinner, J., & Willeford, T. (2009). Interactive word walls: More than just reading the writing on the walls. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(5), 398–408. <https://doi.org/10.1598/JAAL.52.5.4>.
- Hunaepi, Samsuri, T., & Afrilyana, M. (2014). *Model Pembelajaran Langsung (Teori dan Praktik)*. Mataram: Duta Pustaka Ilmu FMIPA IKIP Mataram.
- Islam, M. K., Sarker, M. F. H., & Islam, M. S. (2022). Promoting student-centred blended learning in higher education: A model. *E-Learning and Digital Media*, 19(1), 36–54. <https://doi.org/10.1177/20427530211027721>.
- Ismiyati, W. L., & Saputri, T. (2020). Using Wordwall to Improve English Vocabulary Mastery: Systematic Review. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 120–131. <http://repository.unusa.ac.id/id/eprint/6581>.
- Jamila, Ahdar, & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *Jurnal Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i2.2346>.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>.
- Manalu, J. B., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. (2022). Prosiding Pendidikan Dasar Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Mahesa Centre Research*, 1(1), 80–86. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>.
- Mansyur, A. R. (2020). Dampak COVID-19 Terhadap Dinamika Pembelajaran Di Indonesia. *Education and Learning Journal*, 1(2), 113. <https://doi.org/10.33096/eljour.v1i2.55>.
- Minsih, M., Nandang, J. S., & Kurniawan, W. (2021). Problematika Pembelajaran Online Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.876>.
- Misra, F., & Mazelfi, I. (2021). Long-Distance Online Learning During Pandemic: The Role of Communication, Working in Group, and Self-Directed Learning in Developing Student's Confidence. *Proceedings of the 3rd International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 2020)*, 506, 225–234. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210202.042>.
- Mulawarman, W. G., Hudiyono, Y., & Mulawarman, U. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi untuk Siswa Kelas X SMA. *Development of POST Interactive Teaching Materials in Learning of Poetry*, 3(1), 14–23. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791.
- Nursita, L., Yusril, M., Putri, H. E., Dahlang, D., & Taufik, R. (2022). Pemanfaatan IT pada

- Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Form. *Nazzama: Journal of Management Education*, 1(2), 105–111. <https://doi.org/10.24252/jme.v1i2.27016>.
- Patriani, R. P., & Kusumaningrum, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teknik Animasi 2 Dan 3 Dimensi Kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 5(2). <https://doi.org/10.32528/ipteks.v5i2.3651>.
- Pendy, A., Suryani, L., & Mbagho, H. M. (2021). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19 pada Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 19–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1661>.
- Pristiwanti1, D., Badariah, B., Sholeh, H., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1707–1715. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9498>.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965–1973. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(06), 188–205. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i06.25729>.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>.
- Scull, J., Phillips, M., Sharma, U., & Garnier, K. (2020). Innovations in teacher education at the time of COVID19: an Australian perspective. *Journal of Education for Teaching*, 46(4), 497–506. <https://doi.org/10.1080/02607476.2020.1802701>.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. In *Bandung:Alfabeta*.
- Suriadi, H. J., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Analisis Problema Pembelajaran Daring Terhadap Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.251>.
- Taufan, M. Y. (2022). Professional Development of Teachers, Competencies, Educational Facilities and Infrastructure on Teacher Performance and Learning Achievement of High School Students in Makassar City. *Golden Ratio of Social Science and Education*, 2(1), 24–38. <https://doi.org/10.52970/grsse.v2i1.168>.
- Yuliani, W. (2018). Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling. *Quanta*, 2(2). <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A. P., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nufi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i112021p1182-1190>.
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>.