



PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS TANGGAPAN
DI SMP NEGERI 6 KISARAN

Tiominar Togatorop

Email: tiogeraldtoogatorop@gmail.com

Universitas Asahan, Kisaran

Khairun Nisa

Email: nisakhairun2206@gmail.com

Universitas Asahan, Kisaran

Masdawani

Email: masdawani1967@gmail.com

SMP Negeri 6 Kisaran

Abstrak

Tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penulisan ini yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII (tujuh) di SMPN 6 Kisaran dengan menggunakan aplikasi *wordwall* pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia Kelas VII di SMPN 6 Kisaran. Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran kurikulum merdeka seperti saat ini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata kunci: media *wordwall*, kurikulum merdeka, teks tanggapan

Abstract

The research objective to be achieved in this writing is to improve the learning outcomes of class VII (seven) students at SMPN 6 Kisaran by using the wordwall application in Indonesian language subjects. This type of research uses qualitative research methods with observation and interview methods. Observation is used to directly observe learning activities regarding the use of wordwall learning media in Indonesian language learning. Meanwhile, the interview method was used to dig up information about wordwall learning media in Indonesian language learning. The research results of the wordwall learning media is an interactive media that is easy to use, and can increase

students' interest and learning motivation in Class VII Indonesian language learning at SMPN 6 Kisaran. Wordwall learning media can be used as one of the media used in independent curriculum learning like today. Apart from being easy and cheap to use, this media also has many alternative choices in presenting material and questions. So that educators can use other alternative options as variations in packaging other learning materials. Fun and varied media will make students more active and more motivated in participating in the learning process.

Keywords: *wordwall media*, kurikulum merdeka, response text

PENDAHULUAN

Mata pelajaran bahasa Indonesia sampai saat ini masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan kurang diminati oleh sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara kepada sebagian peserta didik bahwa pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dirasakan kurang karena sebagian besar dari mereka berasumsi bahwa mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang cenderung kurang menarik dan membosankan, karena dalam proses pembelajaran guru cenderung menggunakan metode ceramah yang menjadi pilihan utama strategi pembelajaran. Selain dari pada itu, pembelajaran yang hanya menggunakan metode-metode lama yang mana guru hanya menerangkan dan memberi tugas kepada peserta didik dan kurangnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan pada akhirnya proses belajar-mengajar menjadi tidak menarik dan terkesan membosankan. Oleh karena itu dalam pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting untuk memilih pendekatan, metode, media dan evaluasi yang tepat sehingga pembelajaran bahasa Indonesia berhasil dan tidak membuat peserta didik merasa bosan dan jenuh. Dengan memperhatikan metode yang baik, materi yang relevan, media yang mendukung, sumber yang relevan serta evaluasi sebagai tindak lanjut dari pembelajaran maka akan tercipta proses belajar mengajar yang interaktif

Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun, untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Muzdalifah, 2020) dalam penelitiannya, bahwa *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. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa *wordwall* dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring maupun pada saat tatap muka, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks tanggapan di kelas VII-1 SMP Negeri 6 Kisaran.

METODE

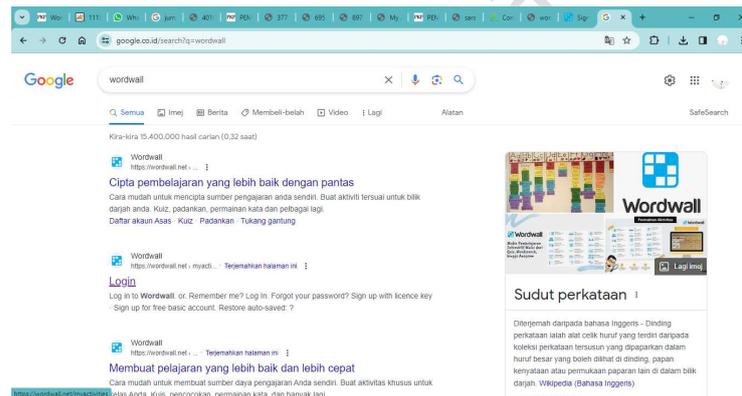
Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan di

SMP Negeri 6 Kisaran, Kecamatan Kisaran Timur, dengan jangka waktu penelitian selama 7 hari. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas VII-1, sedangkan kepala sekolah, guru pamong bahasa Indonesia dan beberapa siswa sebagai informan untuk mendukung perolehan data observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII-1 SMP Negeri 6 Kisaran.

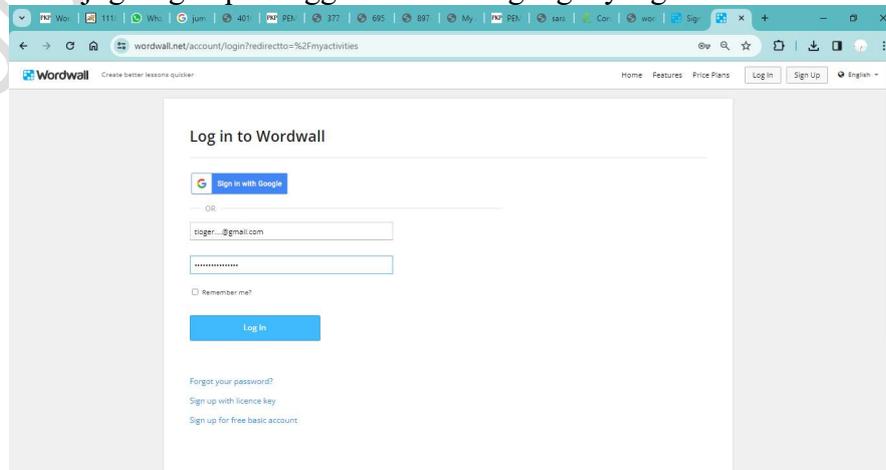
HASIL DAN PEMBAHASAN / PEMBAHASAN

Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang didalamnya memiliki berbagai template games online edukasi maupun kuis yang menarik dan mengasyikkan. Karena beragamnya template games online edukasi maupun kuis yang dapat dibuat melalui aplikasi *wordwall*, maka aplikasi ini sangat cocok digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Menurut Wulandari (2015), Games edukasi adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan bagi para penggunanya. Selain itu, *wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu :

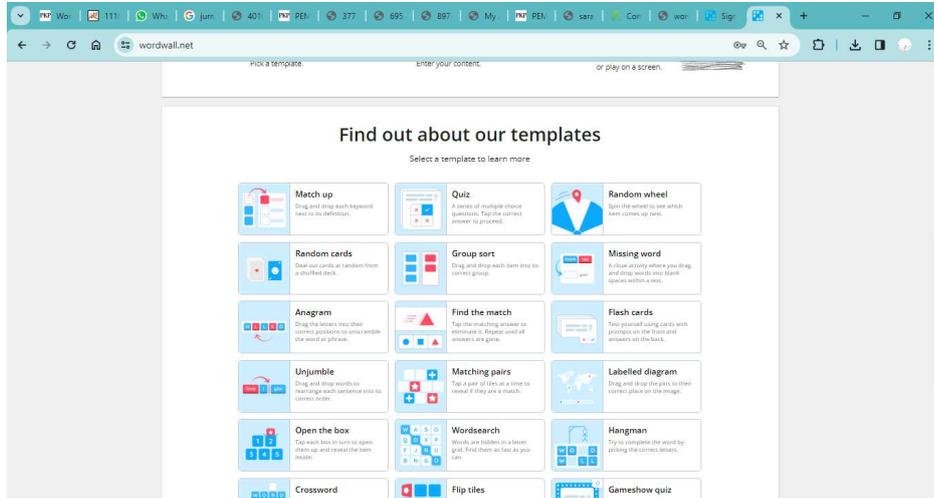
Langkah pertama yang di lakukan adalah dengan mengunjungi laman <https://wordwall.net/>



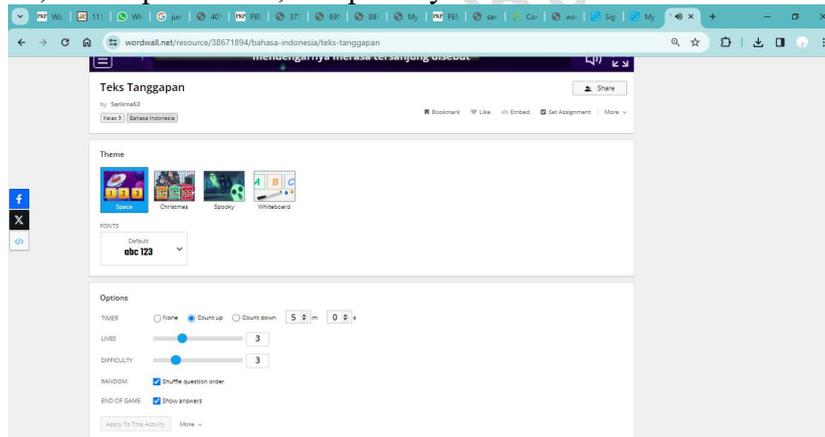
Langkah kedua, pilih opsi sign up kemudian isikan nama, alamat email, kata sandi serta lokasi. Bisa juga sign up menggunakan akun google yang sudah terdaftar.



Langkah ketiga, apabila akun sudah dibuat silahkan pilih opsi *creat activity*. Nantinya akan muncul berbagai macam template yang bisa disesuaikan dengan apa yang diinginkan dalam membuat media pembelajaran. Untuk template ini, penulis memilih *template Maze Chase*.



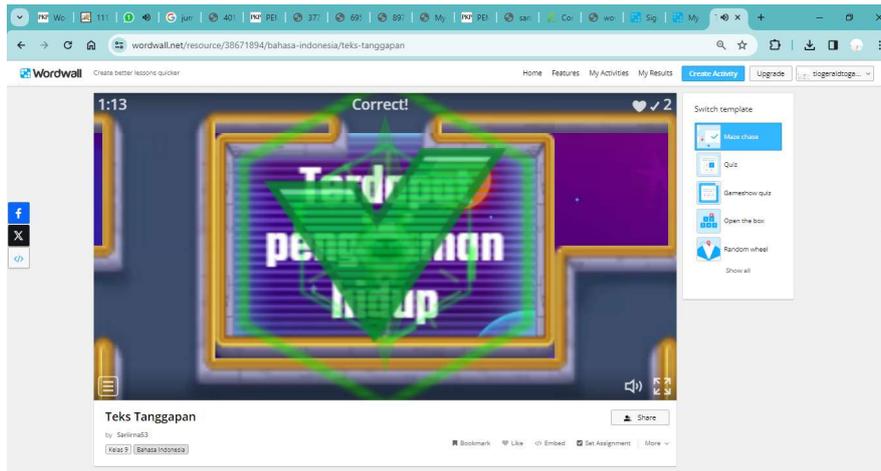
Langkah keempat, apabila sudah memilih template mana yang akan digunakan silahkan klik template tersebut kemudian isikan judul, deskripsi permainan, mengatur tingkat kesulitan, durasi permainan, dan pertanyaan secara acak.



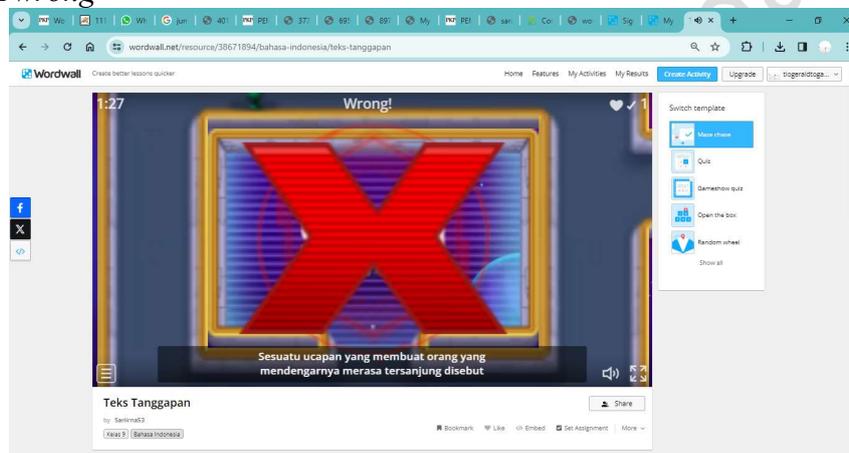
Tampilan *wordwall* pengejaran dalam labirin



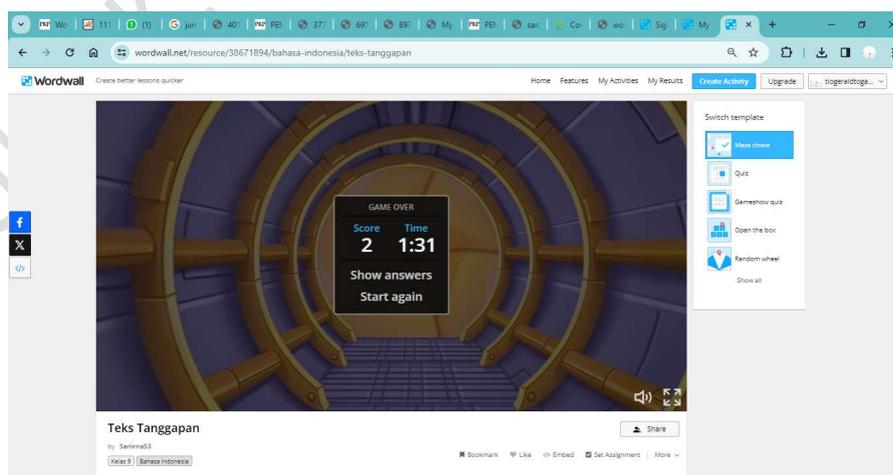
Tampilan *wordwall* apabila menjawab dengan benar maka akan muncul tanda ceklis berwarna hijau disertai keterangan *correct*



Tampilan *wordwall* apabila menjawab tidak tepat maka akan muncul tanda silang disertai keterangan *wrong*



Tampilan jumlah skor dari berapa banyak jumlah pertanyaan yang dijawab dengan benar. Selain itu, pemain akan mengetahui ranking skor dari pemain itu sendiri dan juga pemain lain.



Pembelajaran *wordwall* di kelas VII-7 oleh perwakilan kelompok



Peserta didik memberikan sikap positif dengan menunjukkan sikap antusias yang tinggi. Mereka antusias karena sebelumnya mereka belum tahu dan belum pernah menggunakan aplikasi *wordwall*. Pada penggunaan awal peserta didik masih merasa kebingungan bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut. Namun seiring dengan praktek dan pemberian penjelasan membuat mereka lebih paham dan mulai bisa untuk menggunakan aplikasi tersebut. Tanggapan peserta didik terhadap aplikasi *wordwall* sangat positif. Mereka merasa belajar lebih menyenangkan karena mereka bisa belajar sambil bermain.

Dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring (online) dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran daring jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi anak meningkat, terlihat dari sikap anak yang mau bertanya di grup whatshap jika mengalami kesulitan dalam menjawab soal, aktifnya anak dalam mengisi presensi harian dan juga terlihat keaktifan siswa saat mengumpulkan tugas. Senada dengan Azizah,20 dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa penggunaan media *wordwall* mampu meningkatkan penguasaan siswa terhadap kosa kata pada mata pelajaran. Penelitian ini terbatas pada materi yang digunakan serta media yang dipakai untuk mengolah materi. Penelitian ini dapat mejadi tolak ukur dan menjadi salah satu sumber pengetahuan terkait media yang dapat digunakan oleh pendidik lain dalam mengajarkan.

PENUTUP

Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis website yang didalamnya memiliki berbagai template games online edukasi maupun kuis yang menarik dan mengasyikkan. Aplikasi *Wordwall* juga dapat digunakan sebagai games online yang mendedukasi. Games edukasi adalah salah satu jenis permainan yang dapat digunakan untuk menambah pengetahuan bagi para penggunanya. Aplikasi *Wordwall* merupakan aplikasi yang baik digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Selain itu, baik games online edukasi maupun kuis

yang dibuat melalui aplikasi *Wordwall* ini juga dapat langsung dibagikan melalui *WhatsApp*, *Google Classroom* dan lain sebagainya.

Simpulan

Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VII-1 di SMP Negeri 6 Kisaran. Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran daring seperti saat ini. Selain penggunaan yang mudah dan murah, media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan dalam menyajikan materi dan soal. Sehingga para pendidik dapat menggunakan pilihan alternatif lainnya sebagai variasi lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran daring. Pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* dapat dilakukan apabila didukung dengan koneksi internet yang memadai. Maka dari itu sebelum melaksanakan pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* disarankan memastikan tersedianya koneksi internet terlebih dahulu. Disarankan kepada guru untuk mengarahkan siswa agar berlatih dan tekun dalam pembiasaan membaca sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Salah-satunya dengan membiasakan siswa mengerjakan soal-soal yang menuntut adanya kemampuan tersebut.

Saran

Media pembelajaran *wordwall* ini juga dapat dijadikan referensi oleh pendidik dalam pembelajaran yang dapat membantu dalam proses pembelajaran serta memberikan stimulus pada tiga bagian penting dalam pembelajaran yaitu emosional, intelektual dan psikomotor kepada peserta didik lainnya agar tercipta pembelajaran yang lancar sehingga hasil yang didapatkan juga sesuai dengan harapan. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Abdi Laksana: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 70-77
- Wulandari, A. D. (2012). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.