



PENGGUNAAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM MENGANALISIS KESALAHAN PENGGUNAAN TANDA BACA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMAN 2 KISARAN

Diana N. Nababan

Email: dianan.nabababan@gmail.com

Khairun Nisa

Email: nisakhairun2206@gmail.com

Julida Hasmi Panjaitan

Email: julidapanjaitan27@guru.sma.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini membahas penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam menganalisis kesalahan penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII MIPA 5 di SMAN 2 Kisaran. Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan analisis dokumen untuk mengidentifikasi kesalahan penggunaan tanda baca yang sering terjadi di antara siswa. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, aktivitas Wordwall dirancang dan diimplementasikan dalam sesi pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam aktivitas Wordwall yang menargetkan konsep-konsep tanda baca yang sering keliru. Melalui Wordwall, guru memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang kesalahan yang dibuat dalam penggunaan tanda baca. Evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai kemajuan siswa dalam penggunaan tanda baca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang penggunaan tanda baca yang benar. Keterlibatan siswa yang tinggi, umpan balik yang efektif, dan evaluasi yang teratur menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah atas.

Kata kunci : Pembelajaran, tanda baca, evaluasi, media

Abstract

This research discusses the application of Wordwall as an interactive learning medium in analyzing error use of reading marks in learning Indonesian language in class XII MIPA 5 in SMAN 1 Scale. The research methods used are observations, interviews, and document analysis to identify mistakes in reading marks that are common among students. Based on the identification results, Wordwall activities were designed and implemented in Indonesian language learning sessions. Students are given the opportunity to participate in Wordwall activities that target concepts that are often confused. Through Wordwall, teachers provide direct feedback to students about mistakes

made in reading marks. Evaluations are conducted periodically to evaluate students' progress in reading marks. Research results show that the use of Wordwall as an interactive learning medium is effective in improving students' understanding of the correct use of bookmarks. High student involvement, effective feedback, and regular evaluation are key factors in the successful implementation of Wordwall in Indonesian language learning. It is hoped that the results of this research can make a positive contribution to the development of innovative learning methods in the context of Indonesian language teaching at the high school level.

Keywords: Learning, reading marks, evaluation, media

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses di mana peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan serta mengembangkan sikap dan karakter. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, pembelajaran di sekolah haruslah interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran juga harus memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik (Permendiknas, 2016). Hal ini menekankan pentingnya peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemandirian mereka dalam menghadapi kehidupan.

Oleh karena itu, setiap lembaga pendidikan harus merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam mencapai kompetensi lulusan. Namun, seringkali peserta didik tidak merespons pertanyaan guru karena mereka belum memahami materi dengan baik. Mereka cenderung pasif dalam diskusi dan kurang tertarik dengan pembelajaran yang diselenggarakan. Kondisi ini dapat memengaruhi tingkat keaktifan dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan aktivitas peserta didik agar proses pembelajaran mencapai hasil yang maksimal.

Keaktifan belajar adalah kondisi di mana peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, seperti bertanya, menyampaikan pendapat, mengerjakan tugas, menjawab pertanyaan guru, dan berkolaborasi dengan peserta didik lainnya (Pramudya, Kristin, dan Anugraheni 2019), pembelajaran dikatakan aktif jika melibatkan peserta didik selama proses pembelajaran. Dapat didefinisikan bahwa keaktifan sebagai situasi di mana peserta didik belajar secara aktif. Dengan demikian, keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari aktivitas yang mereka lakukan selama pembelajaran (Nurhayati 2020).

Keaktifan belajar peserta didik merupakan hasil dari berbagai faktor, salah satunya adalah tingkat kreativitas dari guru itu sendiri. Kreativitas guru dapat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran. Saat guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang sederhana, pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Terkadang, dalam suasana seperti ini, peserta didik hanya sibuk mencatat materi yang disampaikan oleh guru, tanpa benar-benar terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena sumber belajar yang terbatas dan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran, sehingga peserta didik lebih fokus pada mencatat daripada memahami konsep yang diajarkan. Dari situasi ini, ada beberapa

peserta didik yang hanya diam dan terlihat bingung saat ditanya kembali tentang materi yang telah dijelaskan.

Selain kreativitas guru, kondisi lingkungan belajar juga berperan penting dalam menentukan tingkat keaktifan peserta didik. Lingkungan belajar yang kurang memadai, seperti ruang kelas yang sempit dan minim fasilitas pembelajaran, dapat membuat peserta didik kurang tertarik dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Sumber belajar yang hanya mengandalkan teks juga dapat membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, peran guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang positif sangatlah penting. Dengan menciptakan lingkungan yang nyaman dan memotivasi, peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari tingkat keterlibatan dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran (Andini Ayu, 2022) Terdapat beberapa indikator keaktifan peserta didik, seperti berpartisipasi dalam berbagai tugas, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya saat tidak memahami, mencari informasi, berdiskusi, mengevaluasi kemampuan, dan menerapkan apa yang dipelajari dalam situasi nyata.

Kesalahan penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memengaruhi pemahaman dan interpretasi teks secara keseluruhan. Dalam konteks yang Anda jelaskan, penggunaan tanda baca yang kurang tepat dapat menyebabkan kebingungan dalam memahami hubungan antar kalimat, serta mengganggu alur pembelajaran yang dimaksudkan untuk aktifitas peserta didik. Misalnya, jika dalam kalimat-kalimat yang diberikan terdapat kesalahan penggunaan tanda baca seperti koma, titik, atau tanda baca lainnya, hal ini dapat mengaburkan arti yang dimaksud, membuat peserta didik kesulitan untuk mengikuti penjelasan secara runtut. Kesalahan penggunaan tanda baca juga dapat menyebabkan frasa atau klausa menjadi tidak terhubung dengan baik, sehingga menyulitkan pemahaman peserta didik terhadap informasi yang disampaikan.

Dalam pembelajaran interaktif seperti yang Anda jelaskan, keterlibatan peserta didik dalam diskusi dan aktivitas pembelajaran sangat penting (Cahyono,dkk, 2020) . Kesalahan penggunaan tanda baca yang menyebabkan kalimat tidak terstruktur dengan baik dapat mengganggu aliran diskusi dan pertukaran ide antara peserta didik dan guru. Ini bisa terjadi jika tanda baca yang digunakan tidak memisahkan gagasan dengan jelas atau jika ada kelebihan penggunaan tanda baca yang membuat kalimat menjadi tidak jelas. Sebagai contoh, jika guru menyampaikan pertanyaan yang panjang tanpa menggunakan tanda baca yang tepat, peserta didik mungkin akan kesulitan untuk memahami pertanyaan tersebut dengan benar, dan ini dapat mengurangi tingkat partisipasi mereka dalam diskusi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik manusia, benda, maupun lingkungan sekitar, yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik. Definisi ini sejalan dengan pandangan Gagne & Briggs (2020), yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan merangsang peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi sarana untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik perhatian peserta didik sesuai dengan minat, pikiran, dan perasaan mereka guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Febrita & Ulfah (2019), pemilihan media pembelajaran yang menarik, benar, dan baik

dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Salah satu jenis media yang memiliki potensi besar untuk menarik perhatian peserta didik adalah game edukasi, yang menggunakan media unik dan menarik untuk memberikan pengajaran dan meningkatkan pengetahuan penggunanya (Wulandari, 2012).

Penggunaan Wordwall juga memungkinkan guru untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya berbagai permainan dan kuis yang menarik, siswa akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Hal ini sangat penting dalam konteks analisis kesalahan penggunaan tanda baca, karena siswa akan lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk memperbaiki kesalahan mereka. Selain memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih mengidentifikasi dan memperbaiki kesalahan penggunaan tanda baca, Wordwall juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan individu siswa. Dengan fitur laporan hasil yang disediakan oleh Wordwall, guru dapat melihat secara detail bagaimana setiap siswa menyelesaikan permainan atau kuis, termasuk kesalahan yang sering terjadi dan area yang memerlukan perhatian lebih lanjut.

Salah satu contoh media pembelajaran berbasis digital yang tersedia di internet adalah Wordwall, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai permainan dan kuis yang menarik untuk evaluasi pembelajaran. Wordwall adalah media digital berbasis website yang menawarkan berbagai fitur permainan dan kuis yang menarik untuk melakukan evaluasi pembelajaran. Platform ini cocok digunakan oleh guru untuk menciptakan metode penilaian yang kreatif. Kelebihan Wordwall adalah kemudahan akses melalui berbagai platform media sosial dan kemampuan untuk disematkan ke dalam berbagai situs atau platform pembelajaran online (Khairunisa, 2021). Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi media pembelajaran interaktif yang efektif dalam menganalisis kesalahan penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat DI SMAN 2 Kisaran. Guru dapat menggunakan berbagai permainan dan kuis yang disediakan oleh Wordwall untuk membantu siswa memahami konsep penggunaan tanda baca dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Melalui penggunaan Wordwall, guru dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta memperbaiki kesalahan penggunaan tanda baca dengan lebih efektif.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menghasilkan dan mengolah data yang bersifat deskriptif, seperti transkripsi wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa. Penelitian ini dikategorikan sebagai kualitatif karena pada dasarnya bertujuan untuk mengkaji atau meneliti suatu objek pada latar alamiah tanpa ada manipulasi di dalamnya (Ahmad dan Muslimah, 2021) Hasil yang diharapkan bukanlah berdasarkan ukuran-ukuran kuantitas, melainkan makna atau aspek kualitatif dari fenomena yang diamati.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Dalam studi kasus, peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menyelidiki siswa kelas XII MIPA 5 di SMAN 2 Kisaran. Kasus-kasus yang diteliti dalam pendekatan ini dibatasi oleh waktu dan aktivitas tertentu, dan peneliti mengumpulkan informasi secara

komprehensif dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan jadwal yang telah ditentukan.

Produk yang dikembangkan telah melewati proses validasi menggunakan penilaian instrumen validitas untuk menilai kualitas dari produk Wordwall yang dikembangkan. Validasi dilakukan melalui validasi isi oleh seorang ahli, yaitu seorang guru bahasa Indonesia. Setelah data dianggap layak oleh ahli, produk kemudian diujicobakan secara terbatas kepada responden untuk mengetahui respon mereka terhadap produk tersebut. Penilaian dilakukan oleh guru bahasa Indonesia sebagai pengguna, menggunakan lembar penilaian dan lembar observasi siswa yang berisi kriteria dalam mengambil keputusan dalam validasi media, seperti yang tercantum dalam tabel 1. Media dapat dianggap layak digunakan jika penilaian validator dikategorikan sebagai layak atau sangat layak.

Tabel 1. Interval rata-rata skor penilaian validator

Interval Rata-rata Skor (%)	Kategori Validitas
90-100	Sangat baik
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
<60	Sangat kurang

Selain itu, kegiatan observasi juga dilakukan terhadap siswa untuk menilai pemahaman dan sikap siswa dalam proses pembelajaran dengan keterangan deskriptor dan interpretasi sebagai berikut:

Pemahaman:

Dinilai dari ketepatan dalam menjawab pertanyaan pada Wordwall, dengan indikator sebagai berikut:

- Jawaban benar
- Menentukan jawaban sendiri (tanpa bantuan)
- Mengoperasikan media sendiri (tanpa bantuan)
- Tidak memerlukan waktu lama untuk menjawab

Nilai 4 diberikan jika semua indikator terpenuhi, nilai 3 jika hanya 3 indikator terpenuhi, nilai 2 jika hanya 2 indikator terpenuhi, dan nilai 1 jika hanya 1 indikator terpenuhi.

Sikap:

Dinilai dari tingkat antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, dengan indikator sebagai berikut:

- Memperhatikan saat pembelajaran
- Memberikan respon yang baik
- Tidak bermain-main
- Antusias

Hasil dari observasi tersebut akan memberikan gambaran mengenai pemahaman dan sikap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 2. Interval rata-rata skor perolehan siswa

Interval rata-rata	Kategori validalitas
$x = 0$	Tidak Ada Seorangpun
$0 < x < 25$	Sebagian Kecil
$25 < x < 50$	Hampir Setengahnya
$x = 50$	Sebagia Hampir
$50 < x < 75$	Seluruhnya n Besar
$75 < x < 100$	
$x = 100$	

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pada tahap ini dilakukan untuk menetapkan suatu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran, yang dilakukan dengan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Tahap ini merupakan tahap yang dilaksanakan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan studi pendahuluan berupa kajian literatur tentang penggunaan Wordwall, bahasa Indonesia di SMAN 2 Kisaran, sebagai media pembelajaran inovatif, dan analisis terhadap kurikulum Bahasa Indonesia di SMAN 2 Kisaran.

Aplikasi Wordwall ini dipilih untuk dikembangkan karena memiliki beberapa kelebihan. Wordwall tersedia dalam versi tidak berbayar atau gratis untuk pilihan basic dengan beberapa template yang disediakan. Namun, jika ingin menambah template lainnya, maka dapat diakses setelah melakukan pembayaran. Kelebihan lain dari Wordwall adalah setelah permainan dibuat, dapat diakses oleh siapa pun dengan mengklik link yang dibagikan melalui WhatsApp, Google Classroom, maupun platform lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga memungkinkan akses secara offline dan akan memudahkan bagi mereka yang mengalami kendala pada jaringan atau kuota internet (Nissa, Siti Faizatul; Renoningtyas, 2021). Wordwall ini dapat diterapkan pada semua bidang studi dan semua jenjang pendidikan, tentunya dengan pengembangan yang disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.

Tabel 4. Wawancara dengan guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapat Bapak/Saudari tentang penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia?	Guru menganggap bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan variasi dan interaktifitas yang lebih besar bagi siswa.
2.	Apa kesulitan utama yang Bapak/Saudari alami dalam mengajar Bahasa Indonesia?	Kesulitan utama yang dialami guru adalah menarik minat siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

3.	Apa pendapat Bapak/Saudari tentang potensi penggunaan Wordwall dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia?	Guru melihat potensi besar dalam penggunaan Wordwall untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menarik.
----	---	--

Tahapan ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat D1 di SMAN 2 Kisaran, dengan fokus pada kesalahan penggunaan tanda baca. Melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa, kami mengidentifikasi pola kesalahan yang sering terjadi, penyebabnya, serta strategi yang tepat untuk memperbaikinya dengan memanfaatkan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Pola kesalahan yang sering terjadi mencakup penggunaan tidak konsisten dan penempatan tanda baca yang salah dalam teks.

Penyebab kesalahan ini meliputi kurangnya pemahaman siswa terhadap aturan tanda baca, minimnya latihan yang diberikan, dan pengaruh bahasa sehari-hari yang tidak selalu memperhatikan aturan tanda baca. Strategi perbaikan yang kami susun melibatkan pembuatan permainan interaktif di Wordwall yang fokus pada pengenalan dan penggunaan tanda baca yang benar, penyediaan latihan-latihan menantang dan menyenangkan, serta umpan balik langsung melalui Wordwall. Implementasi strategi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang aturan tanda baca dalam Bahasa Indonesia dan mengurangi kesalahan yang terjadi (Evitasari & Aulia, 2022: 2). Evaluasi terhadap kemajuan siswa akan dilakukan melalui hasil permainan Wordwall, dan sesi refleksi akan diadakan untuk membahas kesalahan yang sering terjadi serta strategi perbaikan yang efektif. Dengan demikian, integrasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam mengatasi kesalahan penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 2 Kisaran.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Seberapa aktif siswa dalam proses pembelajaran saat guru menggunakan teknologi atau aplikasi tertentu?	Siswa terlihat lebih aktif dan terlibat selama penggunaan aplikasi Wordwall oleh guru.
2.	Bagaimana respons siswa terhadap interaksi dengan aplikasi Wordwall yang digunakan dalam pembelajaran?	Respons siswa terhadap interaksi dengan Wordwall cenderung positif, terutama ketika menggunakan fitur permainan yang interaktif.
3.	Apakah terlihat peningkatan keterlibatan siswa selama penggunaan Wordwall?	Terjadi peningkatan keterlibatan siswa yang cukup signifikan saat menggunakan Wordwall, terutama dalam menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam permainan.

Dalam pengembangan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk menganalisis kesalahan penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII MIPA 5 di SMAN 2 Kisaran, pendekatan yang komprehensif perlu diterapkan.

Proses ini tidak hanya melibatkan pengembangan aplikasi, tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan respons siswa di tingkat tersebut.

Setelah permainan dan latihan Wordwall dikembangkan, tahap implementasi akan dimulai. Guru dapat memperkenalkan Wordwall kepada siswa sebagai alat bantu pembelajaran baru dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII MIPA 5. Selama implementasi, penting untuk terus mengamati respon siswa dan memperbaiki atau menyesuaikan permainan Wordwall sesuai dengan umpan balik yang diberikan.

Terakhir, evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam penggunaan tanda baca. Evaluasi dapat dilakukan melalui tes atau kuis mengenai tanda baca serta melalui pengamatan langsung terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, tidak dapat dipisahkan dari materi teks, di antaranya adalah teks berita yang merupakan salah satu materi utama yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Materi ini merupakan representasi dari pembelajaran bahasa Indonesia yang berfokus pada teks. Pembelajaran yang berbasis teks memiliki efektivitas dalam mempersiapkan siswa untuk memahami struktur teks, aturan bahasa, menganalisis, menginterpretasi, dan mengabstraksi isi teks, serta kemampuan lainnya dalam memahami berbagai informasi (Pratiwi dan Hapsari, 2020) Selain itu, penggunaan teks dalam pembelajaran bahasa juga dapat meningkatkan kompetensi komunikasi siswa. Pendekatan ini sejalan dengan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran membutuhkan interaksi yang memadai antara guru dan siswa, yang merupakan syarat mutlak untuk optimalnya pembelajaran bahasa. Dengan adanya interaksi yang baik, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan meningkatkan kemampuan bahasa mereka secara menyeluruh (N Tsarotin, 2020)

Pembelajaran bahasa Indonesia melibatkan empat aspek keterampilan yang beragam, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga seringkali terkait dengan penggunaan teks, sehingga terdapat lima kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia. Pertama, peserta didik mengidentifikasi informasi atau isi dari teks yang dipelajari. Kedua, mereka menelaah struktur dari teks tersebut. Ketiga, mereka menentukan unsur-unsur kebahasaan yang terdapat dalam suatu teks. Keempat, mereka membedakan karakteristik antara teks yang satu dengan teks yang lainnya. Kelima, mereka memperbaiki penggunaan bahasa dalam teks yang sedang dipelajari. Selain lima kegiatan tersebut, ada juga kegiatan keenam yaitu pembuatan teks (Mardiyah, 2022).

Dalam enam kegiatan tersebut, pendekatan saintifik dapat diterapkan. Pendekatan saintifik mencakup lima langkah utama, yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan. Dengan menerapkan pendekatan ini, peserta didik dapat lebih terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia (Faznur dan sumardi, 2020). Mereka akan belajar untuk mengamati berbagai aspek dalam sebuah teks, bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka pahami, mencoba menerapkan pengetahuan yang mereka dapatkan, menalar atau mengaitkan informasi yang mereka pelajari dengan pengetahuan yang sudah ada, dan mengomunikasikan hasil pemahaman mereka kepada orang lain. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya mengajarkan

siswa untuk menguasai keterampilan bahasa, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis mereka.

Penelitian ini dilakukan di SMAN 2 Kisaran dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai panduan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Materi yang diambil dalam penelitian ini berkaitan dengan penggunaan tanda baca dalam bahasa Indonesia. Pemilihan materi ini dilakukan karena adanya permasalahan kurangnya konsentrasi dan semangat belajar siswa selama proses pembelajaran terkait dengan pemahaman dan penerapan tanda baca. Selama ini, guru hanya menggunakan media yang terbatas, terutama PowerPoint, sehingga menyebabkan kejenuhan dan kurangnya minat belajar pada siswa.] (Lestari 2021)

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi. Hal ini terlihat dari ekspresi positif mereka dan semangat serta ketekunan dalam menjawab pertanyaan dan mengerjakan tugas yang diberikan terkait dengan penggunaan tanda baca. Penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan Wordwall, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran tentang tanda baca (Rahim, 2023) Melalui penggunaan media Wordwall, diharapkan siswa dapat lebih fokus, antusias, dan aktif dalam proses pembelajaran tentang penggunaan tanda baca. Pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap penggunaan tanda baca dalam bahasa Indonesia dan memotivasi mereka untuk belajar lebih baik (Sari dan Yarza, 2021)

Selain itu, guru dan siswa dapat mengetahui nilai, urutan, dan jawaban yang benar ataupun salah setelah evaluasi selesai dikerjakan. Sebagai bentuk evaluasi, Wordwall.net sangat bermanfaat karena memudahkan guru untuk melihat skor atau nilai yang didapat oleh peserta didik. Guru pun tidak akan kesulitan untuk mengoreksi soal-soal mana saja yang dijawab salah atau benar oleh siswa, karena pada tampilan hasil akan menunjukkan jumlah banyaknya soal yang dijawab salah ataupun benar oleh siswa. Hal ini memberikan kemudahan bagi guru dalam memberikan umpan balik kepada siswa terkait dengan kinerja mereka dalam mengerjakan evaluasi tersebut (Rosmana,2023).

PENUTUP

Dalam menjalankan proses pembelajaran, terutama dalam menganalisis kesalahan penggunaan tanda baca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII MIPA 5 di SMAN 1 Kisaran, penting untuk memperhatikan berbagai aspek yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran serta pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan mengadopsi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, langkah-langkah tersebut menjadi lebih terarah dan terstruktur.

SIMPULAN

Wordwall diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas tersebut. Guru memfasilitasi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas Wordwall dan memberikan umpan balik langsung terhadap kesalahan yang dibuat siswa dalam penggunaan tanda baca. Melalui umpan balik ini, siswa dapat langsung memperbaiki

kesalahan mereka dan memperkuat pemahaman mereka tentang penggunaan tanda baca yang benar.

Evaluasi terhadap kemajuan siswa dalam penggunaan tanda baca juga penting dilakukan secara berkala. Hal ini membantu guru untuk menilai efektivitas penggunaan Wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang tanda baca serta mengidentifikasi area yang masih memerlukan perbaikan.

SARAN

Berdasarkan penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan media wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat memberikan kontribusi yang signifikan agar meningkatkan kemampuan siswa dalam penggunaan tanda baca secara tepat dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ahmad dan Muslimah. (2021). "Memahami Teknik dan Analisis Data Kualitatif". Jurnal Pincis. Volume 1, Nomor 1 (hlm. 173-186).
- Andini, Ayu. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYARIF HIDAYATULLAH.
- Cahyono, dkk. (2022). "Pemanfaatan E-Learning Platform Wordwall untuk Menunjang Pembelajaran Daring Bagi Guru TK di Kabupaten Banyuwangi". Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat. Volume 3, Nomor 1 (hlm. 36-46).
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (2020). Principles of Instructional Design (4th Edition). In Japan's High Schools.
- Husni, Teuku. (2021). "Pembelajaran Bahasa Indonesia, Berbasis Teks dalam Kurikulum 2013". <http://lpmpaceh.kemdikbud.go.id/>.
- Permendiknas. (2016). Permendiknas No 22 tahun 2016. Revista Brasileira de Geografia Fisica, 11(9).

Jurnal

- Auliya, Anisa. (2021). Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbasis Wordwall untuk Mata Pelajaran IPA SMP Kelas VII. Skripsi Program Studi Ilmu Pengetahuan Alam, FTT INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN).
- Brillianting' Pratiwi and Kusnindyah Puspito Hapsari, "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia" 4, no. 2 (2020).
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 3(1), 1-9.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika, 181-187.
- Hidayaty, dkk. (2020). "Pengaruh Media Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar". Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan: <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpip>.

- Idrus, dkk. (2021). "Pemanfaatan Media Wordwall dalam Peningkatan Perbendaharaan (Vocabulary) pada Pembelajaran Bahasa Inggris". *Jurnal Bahasa dan Sastra*. Volume 22, Nomor 2 (hlm. 376-378).
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41-47.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SD N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6.
- L. S. Faznur and A. Sumardi. (2020). Aplikasi Kahoot Sebagai Media Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Guru SMA Di Sukabumi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknik*, 2(2), 39-44. <https://doi.org/10.24853/jpmt.2.2>.
- Mardhiyah, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran Pada Mahasiswa Pendidikan Agama Islam. *Muta'allim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(4), 481-488. <https://doi.org/10.18860/mjpai.v1i4.2710>.
- Mujahidin, A.A., dkk. (2021). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti". *Jurnal Universitas Pahlawan*. Volume 1, Nomor 2 (hlm. 552-560).
- Mungzilina, Khoirul, A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 2 SS. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 184-195.
- Nadia, dkk. (2022). "Peningunaan media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19". *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*. Volume 12, Nomor 1 (hlm. 33-43).
- 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), 2852-2860. doi: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
- P. Rosmana et al. (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>.
- Pramudya, Ervianti, Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA pada Pembelajaran Tematik Menggunakan PBL. *Naturalistic : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2).
- Rahim, A. M. (2023). Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia pada Mahasiswa PIAUD STAI Darul Ulum Kandangan dalam Keterampilan Berbicara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 414-425.
- Sari, P.M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis dan Wordwall dalam Pembelajaran IPA bagi Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4(2), 195-199.

Wulandari, T.J., Sahat, S., & Abdul, M. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Makromedia Flash pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 5(2).

N. Tsarrotin. (2021). Upaya Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Tajwid Melalui Model Card Sort Berbasis Wordwall Siswa Kelas IV MI Plus Bunga Bangsa Tahun Ajaran 2020/2021

LINGUISTIK: Jurnal Bahasa dan Sastra