



Artikel

Implementasi Media *Wordwall* dalam Meningkatkan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Aas Nurhafipah

SMPN 1 Gununghalu, Jl. Desa Bunijaya Gununghalu
aasnurhafipah@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sulitnya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan sesuai dengan yang diharapkan. Namun untuk menciptakan situasi pembelajaran tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang variatif agar peserta didik tidak merasa bosan, dan terjadi interaksi yang lebih komunikatif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi media *wordwall* dalam meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 1 Gununghalu. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah sangat antusias mengikuti proses pembelajaran. Simpulan penelitian ini adalah media *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Gununghalu.

Kata Kunci: Media, Minat, Pembelajaran, *Wordwall*

Abstract: *This research is motivated by the difficulty of creating an effective learning process, education that allows students to learn easily, have fun, and can achieve goals as expected. However, to create this learning situation, varied learning media is needed so that students do not feel bored, and there is more communicative interaction in learning. The purpose of this research is to determine media implementation wordwall in increasing students' interest in learning Indonesian at SMPN 1 Gununghalu. The research method used is qualitative. The results of this research show that the majority of students are very enthusiastic about participating in the learning process. The conclusion of this research is media Wardwall is a learning medium that can help increase students' interest in learning Indonesian at SMPN 1 Gununghalu.*

Keywords: Media, Interests, Learning, *Wordwall*

Lisensi:

Hak Cipta (c) 2023 Jurnal
Karya Insan Pendidikan
Terpilih



Artikel ini berlisensi *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License*.

1 PENDAHULUAN

Masalah terkait dengan sulitnya menciptakan proses pembelajaran yang efektif, pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, mengesankan, serta dapat menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai maksimal.

Data pendukung atau fenomena saat ini yaitu sebagian peserta didik merasa terbebani dengan pelajaran di sekolah, peserta didik cepat bosan saat proses pembelajaran, apalagi di jam-jam rawan, peserta didik ada yang mengantuk saat proses pembelajaran.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui implementasi media *wordwall* dalam meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 1 Gununghalu. Diharapkan peserta didik dapat lebih

tertarik mengikuti proses pembelajaran, serta dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Undang undang No. 20 pasal 40 ayat 2 berbunyi “guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis”. Seiring dengan perkembangan zaman, pemanfaatan teknologi informasi baik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara yang diharapkan efektif menanggulangi kelemahan persoalan pembelajaran.

Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu *wordwall*, seperti yang diungkapkan (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media *wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template.

Menurut Aulia (2020) minat merupakan dorongan untuk memotivasi seseorang melakukan tindakan

Penelitian sejenis (Tatsa Galuh Pradani, 2022) dalam jurnal “Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar” menunjukkan bahwa adanya perubahan sikap yang terjadi pada siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan media *wordwall*. Berbeda dengan penelitian yang saya lakukan, saya melakukan penelitian ini terhadap siswa SMPN 1 Gununghalu pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII.

Penelitian ini sangat penting dilakukan, sehingga perlu dilakukan secara komprehensif untuk menghasilkan data yang valid terkait implementasi media *wordwall* dalam meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMPN 1 Gununghalu.

2 METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, menurut Yusanto (2019) bahwa penelitian kualitatif memiliki ragam pendekatannya tersendiri, sehingga para peneliti dapat memilih dari ragam tersebut untuk menyesuaikan objek yang akan ditelitinya. Lebih lanjut Yulianty & Jufri (2020), dalam penelitian kualitatif analisis data harus dilakukan dengan teliti agar data-data yang sudah diperoleh mampu dinarasikan dengan baik, sehingga menjadi hasil penelitian yang layak.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Gununghalu, Subjek penelitiannya adalah peserta didik kelas VIII. Penelitian ini dilaksanakan di awal semester genap tahun Pelajaran 2023-2024. Teknik pengumpulan data ini berupa observasi. Data yang diperoleh dari observasi tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *wordwall* sangat efektif digunakan dalam meningkatkan minat peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi, siswa lebih aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran, suasana pembelajaran pun menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Di bawah ini terdapat data hasil observasi terhadap siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Gununghalu.

Tabel 1. Hasil Observasi siswa	
Aspek	Jumlah
Siswa aktif dan antusias	75%
Siswa yang masih pasif	25%
Jumlah	100%

Sumber: Hasil Penelitian Penulis

Berdasarkan data pada hasil observasi di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar siswa sudah dapat aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media *wordwall*, peserta didik berkonsentrasi dalam

membaca soal yang disajikan dalam kuis, kemudian berani mengungkapkan jawaban, tekun dalam mengerjakan soal, serta memiliki motivasi belajar yang sangat besar. Dari subjek penelitian yang terdiri dari 32 siswa, 24 siswa sudah aktif dan antusias mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan 8 siswa lainnya masih cenderung pasif.

Sejalan dengan teori yang dikemukakan (Sherianto, 2020) *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. *Wordwall* juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Menurut (Halik, 2021) media pembelajaran ini juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan. 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:

1) Membuat atau mendaftarkan akun di <https://wordwall.net> kemudian lengkapi data yang tertera didalamnya, kita bisa menggunakan akun Google atau akun lain.

2) Setelah masuk ke akun gmail, kemudian pilih *Create Your First Activity Now*. Disana terdapat banyak pilihan kuis. Sesuaikan dengan kebutuhan anda. Pilihannya ada: *Match up* (Seret dan lepas setiap kata kunci di samping definisinya). *Quiz* (Serangkaian pertanyaan pilihan ganda, Ketuk jawaban yang benar untuk melanjutkan). *Random Wheel* (Putar roda untuk melihat item mana yang muncul berikutnya). *Open the box* (Ketuk setiap kotak secara bergantian untuk membukanya dan menampilkan item di dalamnya). *Find the match* (Ketuk jawaban yang cocok untuk menghilangkannya, Ulangi sampai semua jawaban hilang). *Group sort* (Seret dan lepas setiap item ke dalam grup yang benar). *Random cards* (Bagikan kartu secara acak dari tumpukan yang dikocok). *Matching Pairs* (Ketuk sepasang ubin sekaligus untuk mengungkapkan apakah mereka cocok). *Missing word* (Aktivitas di mana Anda menyeret dan melepaskan kata-kata ke dalam bagian yang kosong di dalam teks). *Unjumble* (Seret dan lepas kata untuk mengatur ulang setiap kalimat ke dalam urutan yang benar). *Anagram* (Seret huruf ke posisi yang benar untuk menguraikan kata atau frasa). *Gameshow Quiz* (Kuis pilihan ganda dengan tekanan waktu, garis hidup, dan putaran bonus). *Labelled Diagram* (Seret dan lepas pin ke tempatnya yang benar pada gambar). *Whack-a-mole* (Permainan

memukul benda/binatang dimana muncul satu per satu, hanya mengenai yang benar untuk menang). *Wordsearch* (Kata-kata disembunyikan dalam kotak surat. Temukan mereka secepat mungkin). *Maze chase* (Jalankan ke zona jawaban yang benar, sambil menghindari musuh). *Crossword* (Gunakan petunjuk untuk memecahkan teka-teki silang. Ketuk sebuah kata dan ketik jawabannya). *Airplane* (Gunakan sentuhan atau keyboard untuk terbang ke jawaban yang benar dan menghindari jawaban yang salah).

3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan

4) Pilih *done*, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya.

Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII di SMPN 1 Gununghalu.



Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan waktunya, kita bisa buka *wordwall*, kemudian klik *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/score serta waktu dalam mengerjakannya.

Hasil dari penggunaan media *wordwall* ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, serta dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Pelajaran yang disampaikan melalui kuis yang disusun dengan desain yang menarik dan disertai dengan suara yang dapat membuat peserta didik tertarik dan suka terhadap media ini.

4 PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* merupakan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Gununghalu. 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 dalam mengemas materi pelajaran yang lain. Karena media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Serta diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Adapun yang dapat dilakukan untuk menunjang pembelajaran yang efektif, guru harus terus mengembangkan kreativitas dan terus berinovasi agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menarik minat dan bakat peserta didik. Para pendidik juga harus mempunyai kemauan yang tinggi untuk terus berusaha mengembangkan kompetensi diri, dan berupaya untuk memberikan pelayanan yang optimal bagi para peserta didik. Selain itu tersedianya fasilitas sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung berjalannya proses pembelajaran,

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu kegiatan penelitian ini, terutama kepada Bapak Dasep Abdurahman, M.Pd selaku kepala SMPN 1 Gununghalu, yang senantiasa memberi dukungan serta motivasi kepada penulis. Terima kasih kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat yang telah memfasilitasi kami untuk bisa mempublikasikan karya-karya melalui inovasi Jurnal-Kinanti, terima kasih juga karena telah menyelenggarakan Bimtek penulisan Karya Tulis Ilmiah ini, sehingga penulis bisa belajar menuangkan ide ke

dalam tulisan ini. Terima kasih yang tak terhingga kepada suami dan keluarga yang sudah rida memberikan izin sehingga penulis dapat terus belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Tatsa, GP (2022). Peningkatan Media Pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457
- Yusanto, Y. (2019). Ragam Pendekatan Penelitian Kualitatif. *Journal of Scientific Communication*, 1(1), 1-13. <http://dx.doi.org/10.31506/jsc.v1i1.7764>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Slameto. 2002. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: PT. Adi Mahasatya
- Adam. Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. (2015). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam*. Dalam CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall. *Alsuniyat*, 1(1),1-16. <https://doi.org/10.17509/Alsuniyat.V1i1.24212>