

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SDN Bugangan 03

Dian Fauzia Utami¹, Harto Nuroso², Intan Octavira Pitarti³, Mudzanatun⁴

^{1,2,4} Program Studi PPG Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang

³ SDN Bugangan 03, Kota Semarang

e-mail: ppg.dianutami01929@program.belajar.id¹, hartonuroso@upgirs.ac.id²,
intanpitarti10@guru.sd.belajar.id³, mudzanatun@upgris.ac.id⁴

Abstrak

Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas II di SDN Bugangan 03. Wordwall merupakan media pembelajaran berbasis aplikasi web yang menyediakan berbagai permainan edukatif. Jenis metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah metode penelitian untuk mendapatkan data sesuai fakta di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan instrumen penelitian meliputi lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall membantu siswa dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih menyenangkan dan menarik. Namun, dalam penggunaan aplikasi Wordwall membutuhkan koneksi internet yang memadai. Dengan demikian, dalam penggunaan media pembelajaran wordwall terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Wordwall, Bahasa Indonesia*

Abstract

This research activity aims to analyze the use of Wordwall learning media in Indonesian language learning for class II students at SDN Bugangan 03. Wordwall is a web application-based learning media that provides various educational games. The type of method used is descriptive qualitative. Qualitative descriptive is a research method for obtaining data according to facts in the field. The data collection techniques used were observation, interviews and documentation. Meanwhile, research instruments include observation sheets, interview sheets and questionnaires. The research results show that wordwall learning media helps students understand Indonesian language learning in a more fun and interesting way. However, using the Wordwall application requires an adequate internet connection. Thus, when using wordwall learning media, there are several things that educators must pay attention to.

Keywords : *Learning Media, Wordwall, Indonesian*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi seluruh kehidupan manusia. Hal ini berarti, pendidikan menjadi bagian internal dari kehidupan sehari-hari. Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Akrim (2021:01) menjelaskan bahwa: "Pendidikan adalah strategi dan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa". Proses tersebut dapat dilakukan dalam lingkungan sekolah yang kondusif. Salah satu lingkungan yang mendukung perkembangan siswa adalah lingkungan yang sesuai dengan

zamannya. Hal ini menunjukkan, pendidikan harus dikembangkan sejalan dengan IPTEK agar tercapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, guru hendaknya dapat mengintegrasikan teknologi dan memiliki keterampilan mengajar yang mumpuni agar dapat mencetak generasi muda yang berkarakter dan berintegritas.

Pencapaian dalam meningkatkan pengetahuan siswa dan merangsang kemampuan belajarnya memerlukan peran guru yang kompeten (Chasanah, Nuroso, and Nugraha 2023). Hal ini menunjukkan, kualitas mengajar sangat penting dalam menentukan kualitas seorang guru (Husna et al. 2023). Menurut Sugandi (2018), keterampilan mengajar adalah kompetensi profesional yang memerlukan pendidikan dan pelatihan yang tepat. Dengan demikian, guru hendaknya menguasai berbagai keterampilan mengajar, salah satunya yaitu keterampilan membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang mendukung proses pemahaman materi secara lebih efektif dan menarik (Andanawarih, Purnamasari, and Irianto 2023). Kemudian, minat belajar juga dapat mengalami peningkatan apabila menggunakan media pembelajaran. Pada proses pembuatannya, guru harus memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi beberapa hal yang menarik perhatian siswa (Anggraeni et al. 2021). Oleh karena itu, dalam pemilihan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan karakteristik dan minat siswa.

Pada era pendidikan Abad 21, perkembangan teknologi menyebabkan munculnya berbagai media pembelajaran (Yanti et al. 2023). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah Wordwall. Wordwall adalah *website* yang menawarkan beberapa *game* kuis edukatif. Hal ini juga senada dengan pendapat Oktari, S. and Desyandri (2023) yang menyatakan bahwa Wordwall adalah aplikasi web untuk membuat soal-soal latihan yang menyenangkan bagi siswa. Kemudian, Wordwall berfungsi menjadi instrumen penilaian yang interaktif (Sari and Yarza 2021). Hal ini menunjukkan, Wordwall dapat membuat lingkungan pembelajaran yang menarik dan mendukung pemahaman materi dengan lebih baik. Dengan demikian, media pembelajaran Wordwall dapat diimplementasikan di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan observasi menunjukkan bahwa siswa kelas II SDN Bugangan 03 belum menunjukkan minat belajar dan kemampuan yang baik dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya kualitas keaktifan siswa dalam merespons pertanyaan yang diajukan oleh guru. Kurangnya partisipasi tersebut disebabkan karena belum memahami materi dengan baik dan merasa bosan dalam pembelajaran. Berkaitan dengan itu, wawancara juga dilakukan peneliti untuk menganalisis preferensi siswa terhadap konsep kegiatan belajar yang disukai. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki preferensi terhadap pembelajaran yang diselenggarakan dengan unsur permainan. Dengan demikian, dibutuhkan inovasi yang dapat membangkitkan semangat dan kemampuan kognitif siswa, seperti menggunakan media pembelajaran Wordwall yang berbasis permainan.

Berdasarkan hasil penelitian oleh Aidah, N. & Nurafni ,N. (2022) yang berjudul “Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi” menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sangat sederhana dan dapat membantu dalam peningkatan minat belajar siswa. Berkaitan dengan itu, Wordwall juga mempunyai berbagai preferensi pilihan dalam penyajian pelajaran dan kuis. Kemudian, media pembelajaran Wordwall juga mudah diakses dengan biaya yang terjangkau. Dengan demikian, Wordwall dapat membantu pendidik dalam menyajikan materi pelajaran secara variatif.

Hasil penelitian lainnya dilakukan oleh Emi Zulfa dkk (2023) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall memiliki dampak positif pada hasil belajar PPKn siswa. Hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata *pretest* sebesar 65,16 dan *posstest* 82,44. Perbedaan nilai tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall. Selain itu, dalam penelitian ini memperoleh hasil uji gain sebesar

56,31. Hasil tersebut berarti media pembelajaran Wordwall cukup efektif untuk digunakan. Berkaitan dengan itu, berdasarkan observasi dan wawancara menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam antusias belajar setelah menggunakan media pembelajaran Wordwall.

Berdasarkan temuan dari wawancara dan penelitian sebelumnya, serta alasan yang mendukung, maka peneliti berkeinginan untuk mengadakan penelitian dengan judul "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SDN Bugangan 03". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas II SDN Bugangan 03.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Metode tersebut bertujuan untuk mengumpulkan informasi sesuai dengan realita di lapangan (Sugiyono, 2020). Berkaitan dengan itu, penelitian ini dilaksanakan dengan subjek yang berjumlah 27 siswa di kelas II SDN Bugangan 03.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan selama kegiatan pembelajaran untuk memperoleh data tentang respons siswa dalam menggunakan aplikasi Wordwall. Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai respons siswa dalam penggunaan aplikasi tersebut, sedangkan dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang respons siswa dalam menggunakan Wordwall. Berkaitan dengan itu, instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, lembar wawancara dan lembar angket.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan oleh mahasiswa PPG jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar selama PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) yang dilaksanakan di SDN Bugangan 03. Dalam penelitian ini, mahasiswa berperan sebagai peneliti dan sekaligus sebagai guru. Penelitian dilakukan selama kegiatan belajar mengajar pada tanggal 1 Februari 2024 di kelas II SDN Bugangan 03. Pelaksanaan tersebut dilakukan dalam 3 tahapan kegiatan. Ketiga tahapan yang dimaksud antara lain:

1. Tahap perencanaan.

Tahap perencanaan meliputi pembuatan materi pembelajaran, penentuan metode pembelajaran (diskusi kelompok), dan persiapan perangkat pembelajaran seperti modul ajar, laptop, dan speaker. Selain itu, peneliti juga menyiapkan media pembelajaran (Wordwall) serta instrumen penelitian atau pedoman wawancara. Berkaitan dengan itu, dalam menyusun perangkat pembelajaran memiliki beberapa tahapan sebagai berikut.

- a. Pendahuluan, dalam tahap ini peneliti menetapkan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, mengevaluasi pengetahuan awal peserta didik tentang materi, dan memberikan gambaran umum mengenai topik pelajaran.
- b. Pelaksanaan, pada tahapan tersebut peneliti memberikan pertanyaan pemantik gambar yang menunjukkan seorang ibu sedang memasak di dapur. Melalui gambar tersebut, siswa melakukan tanya jawab dengan pendidik mengenai kalimat aktif dan pasif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian, pendidik juga memberikan contoh lainnya yang berkaitan dengan kalimat aktif dan pasif. Melalui berbagai contoh tersebut, diharapkan siswa dapat memahami materi kalimat aktif dan pasif dan perbedaannya dengan lebih mudah. Selanjutnya, dalam tahap ini juga peneliti bersama siswa mulai menggunakan media pembelajaran wordwall untuk menambah wawasan siswa dengan lebih menyenangkan.
- c. Penutup, peneliti mengajak siswa agar membuat kesimpulan tentang berbagai informasi yang sudah didapatkan. Selain itu, peneliti juga memberikan soal evaluasi agar dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa. Selanjutnya, peneliti juga melakukan refleksi agar mendapatkan umpan balik dari siswa.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan meliputi penggunaan media pembelajaran Wordwall kepada siswa. Materi yang digunakan adalah pelajaran Bahasa Indonesia kelas II yaitu kalimat aktif dan pasif. Wordwall menyediakan fitur kuis dengan soal yang dijawab secara berkelompok. Pada saat pembelajaran, siswa dibentuk menjadi tiga kelompok. Setiap kelompok ditugaskan untuk menjawab serangkaian soal yang diacak dalam platform Wordwall. Setiap jawaban benar mendapatkan poin, sedangkan jawaban salah tidak mendapat poin. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa semua kelompok terlihat antusias dalam pembelajaran yang menggunakan media Wordwall. Selain itu, siswa juga terlihat memahami materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah permainan. Hal tersebut ditunjukkan dengan jawaban yang diberikan oleh siswa. Kemudian, melalui penggunaan Wordwall, peneliti juga dapat mengetahui kemampuan membaca siswa. Kemampuan tersebut terlihat apabila siswa diminta peneliti untuk membaca sebuah kalimat. Hasil observasi menunjukkan, kelas II SDN Bugangan 03 memiliki kemampuan membaca yang baik.

Setelah mengamati proses pembelajaran menggunakan media Wordwall, peneliti melakukan wawancara kepada lima siswa kelas II SDN Bugangan 03. Responden tersebut dipilih berdasarkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dan memberikan jawaban bagi penelitian. Wawancara berfokus pada tanggapan siswa terhadap media pembelajaran Wordwall dan pengaruh media tersebut pada pemahaman materi dan motivasi belajar.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan wawancara terkait penggunaan Wordwall dalam kegiatan belajar. Wawancara tersebut dilakukan dengan jumlah lima siswa. Berdasarkan hasil wawancara, menunjukkan bahwa mayoritas responden lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan dibandingkan metode tradisional. Selain itu, siswa kelas II juga menyatakan bahwa penggunaan Wordwall membuat pembelajaran bahasa Indonesia lebih menyenangkan dan mudah. Kemudian, fitur kuis yang dimainkan secara berkelompok juga mampu meningkatkan minat belajar siswa karena meningkatkan antusias dan semangat agar menang dalam permainan. Namun, terdapat beberapa kekurangan pada media Wordwall. Beberapa kekurangan yang dimaksud yaitu siswa merasa kurang senang karena tidak ada audio yang menunjukkan jawaban benar atau salah. Kemudian, tidak ada fitur yang menunjukkan poin per kelompok, sehingga peneliti sebagai pendidik yang menuliskan poin dan menunjukkan jawaban yang benar atau salah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran Wordwall juga memerlukan koneksi internet sehingga menghambat fleksibilitas belajar. Dengan demikian, dalam penggunaan Wordwall terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pendidik.

SIMPULAN

Wordwall merupakan media interaktif yang mudah diimplementasikan dan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II di SDN Bugangan 03. Penggunaan Wordwall menghasilkan pembelajaran yang variatif dan interaktif, karena melibatkan siswa dalam kompetisi dan kolaborasi kelompok. Dengan demikian, Wordwall mempunyai pengaruh dalam peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa. Berkaitan dengan itu, penggunaan aplikasi Wordwall membutuhkan koneksi internet yang memadai. Hal ini menunjukkan, sebelum menggunakan media Wordwall, disarankan untuk memastikan ketersediaan koneksi internet. Peneliti juga menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi berbasis game lainnya yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, N., & Nurafni, N. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).

- Akrim. 2021. *Strategi Peningkatan Daya Minat Belajar Siswa*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Andanawarih, Ninda Ayu, Iin Purnamasari, and Bernardus Irianto. 2023. Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penerapan Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV-A Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Bab II Di Bawah Atap SDN Wonotingal Semarang. (November): 2925–33.
- Anggraeni, Sri Wulan, Yayan Alpian, Depi Prihmdani, and Euis Winarsih. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(6): 5313–27. doi:10.31004/basicedu.v5i6.1636.
- Chasanah, A., Azizah, M., H Nuroso, and Y F Nugraha. 2023. Keefektifan Penggunaan Media Papan Pintar (PAPIN) Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Kelas III SDN Plamongsari 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5: 1584–87. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/13152>.
- Husna, Nurul Auliani, Mira Azizah, Harto Nuroso, and Yusuf Fuad Nugraha. 2023. Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Di SDN Plamongsari 02 Semarang Nurul. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5: 1–6.
- Oktari, S., T., and Desyandri. 2023. Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5(1): 726–30.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4(2): 195. doi:10.31764/jpmb.v4i2.4112.
- Sugandi, M. K. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Konsep Sistem Indera dengan Menggunakan Model Pembelajaran Explicit Instruction (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XI IA 1 SMA Negeri 1 Maja). *Bio Educatio*, 3(1), 279481.
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Yanti, Nuning Hardi, Duwi Nuvitalia, Noor Miyono, and Nur Rizkiyati. 2023. Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 8(3): 634–38. doi:10.51169/ideguru.v8i3.667.
- Zulfa, E., Roshayanti, F., & Purnamasari, I. 2023. Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran PPKN Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 4684-4692. DOI: <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1138>