

Pemanfaatan Kuis Interaktif Kotak Pintar Berbantuan *Wordwall* dalam Pembelajaran Surat Pribadi dan Surat Resmi Kelas VII

Zahrotun Nisaiyah¹, Nazla Maharani Umayya², Diah Ediati Kusbandini³, Siti Ulfiyani⁴

^{1,2,4} Universitas PGRI Semarang

⁴SMP Negeri 1 Semarang

e-mail: zahrotunnisaiyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi pada peserta didik kelas VII. Deskriptif kualitatif adalah pendekatan dari penelitian ini. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas VII C SMP Negeri 1 Semarang yang berjumlah 34. Sumber data dihasilkan dari hasil observasi dan wawancara. Metode penggunaan media kuis interaktif kotak pintar adalah guru membuat soal kuis, menampilkan kuis, kemudian peserta didik menjawab kuis secara spontan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* bermanfaat dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi, karena peserta didik antusias dengan pembelajaran yang melibatkan permainan. Pembelajaran terasa menyenangkan, peserta didik menjadi aktif, dan lebih termotivasi dalam belajar.

Kata kunci: *Media, Kuis Interaktif, Wordwall, Surat Pribadi dan Surat Resmi*

Abstract

This research aims to describe the use of smart box interactive quiz media assisted by *wordwall* in learning personal letters and official letters for class VII students. Qualitative descriptive is the approach of this research. The research subjects were 34 students in class VII C of SMP Negeri 1 Semarang. The data sources were obtained from observations and interviews. The method of using smart box interactive quiz media is that the teacher creates quiz questions, displays the quiz, then students answer the quiz spontaneously. The research results show that the smart box interactive quiz media assisted by *wordwall* is useful in learning personal letters and official letters, because students are enthusiastic about learning that involves games. Learning feels fun, students become active and more motivated in learning.

Keywords: *Media, Interactive Quiz, Wordwall, Personal Letter and Official Letter*

PENDAHULUAN

Pembelajaran interaktif merupakan upaya pendidik dalam meningkatkan partisipasi peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Seiring berkembangnya zaman dunia Pendidikan terus berkembang dan mengalami pembaharuan-pembaharuan dibidang teknologi. Saat ini dalam proses pembelajaran, penggunaan teknologi perlu digunakan agar peserta didik tidak cepat merasa bosan. Yanda, dkk (2024), berpendapat bahwa sebagai fasilitator guru harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan teknologi agar menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Saat ini peran teknologi sangat penting karena dapat mendorong pemahaman peserta didik lebih mendalam akan sebuah informasi, sehingga keterlibatan teknologi dalam suatu pembelajaran akan mendukung tercapainya pembelajaran yang efektif.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, pendidik harus dapat memanfaatkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik serta materi yang diajarkan. Khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia memiliki materi yang beragam, salah satunya yaitu materi surat pribadi dan surat resmi. Dalam menuju keberhasilan pembelajaran, setiap individu dapat dipengaruhi oleh beberapa hal salah satunya adalah pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik. Jika media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional

dan kurang menarik, maka kemungkinan besar peserta didik akan merasa bosan dan kurang bersemangat ketika mengikuti serangkaian pembelajaran. Hal senada disampaikan oleh Susanto (2019:60), bahwasanya media pembelajaran konvensional hanya membuat peserta didik lebih pasif, sedangkan penggunaan media pembelajaran interaktif lebih memancing respon peserta didik. Berkaitan dengan hal tersebut, maka perlu adanya pembelajaran yang interaktif agar dapat menunjang pembelajaran yang berkualitas yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

Saat ini, di SMP pada kelas VII sudah menerapkan kurikulum merdeka. Dimana kurikulum tersebut memberikan kebebasan bagi pendidik untuk menentukan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar peserta didik (Kemendikbud, 2022). Menurut Yanda, dkk (2024), sebagai fasilitator, guru dapat menyediakan media pembelajaran berbasis digital sesuai perkembangan zaman. Media merupakan alat, perlengkapan, atau bahan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk membantu peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih baik (Mastura, dkk, 2024). Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan dapat membuat kelas menjadi lebih menyenangkan. Di era digital saat ini, media pembelajaran yang inovatif dan komunikatif sangat mudah diakses. Oleh karena itu, guru harus menguasai media berbasis teknologi agar menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran.

Banyak media pembelajaran berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik, salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan. Menurut Nursiwan, dkk (2023:50), bahwa media pembelajaran dengan aktivitas yang menyenangkan dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman, sehingga peserta didik tidak bosan saat belajar. Salah satu pembelajaran berbasis permainan yang diterapkan dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi adalah media kuis. Ariyani (2021), berpendapat bahwa kuis ialah sebuah permainan yang dapat mengasah daya pikir peserta didik. Pemberian kuis yaitu berupa pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang diajarkan, yang bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, pemberian kuis dapat membantu mengembangkan pemikiran peserta didik agar lebih berpikir kritis dan kreatif.

Media interaktif dalam hal ini yaitu pemanfaatan kuis berbantuan *wordwall*. Menurut Setiawan (2024), *wordwall* adalah aplikasi yang menyajikan berbagai jenis *template* permainan edukasi, sehingga dapat digunakan pendidik agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Media *wordwall* ini sangat mudah untuk diakses secara *online* melalui *website* <https://wordwall.net>. Fitur-fitur yang ada di dalam *wordwall* ini sangat beragam, seperti tersedia *template* beraneka macam yang dilengkapi adanya *sound* atau audio musik yang unik dan beragam animasi. Noviana, dkk (2022), menyatakan bahwa kelebihan media *wordwall* yaitu dapat memberikan sistem pembelajaran yang bermakna, peserta didik mudah untuk mengikuti instruksi yang diberikan, dapat diakses melalui gawai masing-masing peserta didik, dan termasuk dalam media pembelajaran yang kreatif.

Bedasarkan fakta yang ada pada kelas VII di SMPN I Semarang, peserta didik seringkali pasif dan kurang antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Mereka cenderung diam saat diminta untuk menyampaikan pendapatnya terkait materi pembelajaran. Adapun penyebab dari hal tersebut adalah peserta didik kurang berkonsentrasi dan bosan ketika pendidik hanya menjelaskan materi secara lisan. Selain itu, adanya media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Berkaitan dengan hal tersebut, diperlukan upaya yang tepat untuk memotivasi peserta didik agar aktif dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu solusi yaitu menggunakan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall*. Hal tersebut dilakukan karena, ketika peserta didik diminta untuk mengerjakan kuis dalam bentuk kertas atau dalam buku paket tentunya peserta didik kurang antusias dan kurang bersemangat ketika mengerjakan. Selain itu, pemanfaatan media kuis dapat membuat peserta didik termotivasi karena muncul rasa bersaing untuk menjawab kuis dengan baik antar peserta didik lainnya. Hal ini tentunya bermanfaat bagi peserta didik, karena pemberian kuis dapat merangsang pemahaman peserta didik dan dapat mengingat materi yang telah dipelajari.

Dari berbagai macam *template* yang ada dalam *wordwall* tersebut pendidik memilih salah satu yang akan dimanfaatkan sebagai media *game* kuis. Pendidik memilih *template open the box* dan pendidik memberi istilah kuis interaktif kotak pintar. Dalam kuis ini, pendidik menyediakan 34

soal mengenai pengertian, ciri-ciri, tujuan, dan perbedaan surat pribadi dan surat resmi. Setiap kotak pintar, akan berisi satu soal kuis surat pribadi dan surat resm. Cara bermain, peserta didik secara bergantian maju ke depan untuk memilih salah satu kotak kuis dengan memeneet layer proyektor yang ada di papan tulis kemudian dapat menjawab kuis tersebut secara spontan. Dengan pemanfaatan media kuis berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi dapat menumbuhkan suasana kelas seru, peserta didik antusias dan lebih paham akan materi yang dipelajari dan tentunya pembelajaran menjadi bermanfaat. Menurut Ariyani (2021), pemanfaatan media kuis dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan otak peserta didik. Mereka mendapat energi positif ketika pembelajaran berlangsung yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, dengan memanfaatkan media kuis peserta didik dapat berpikir kritis dan kreatif. Oleh karena itu, media kuis interaktif berbantuan *wordwall* bermanfaat bagi peserta didik dalam pembelajaran surat pribadi dan surat dinas kelas VII.

METODE

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif yaitu bertujuan untuk mendeskrisikan fenomena atau suatu aktivitas yang dilakukan dengan cara pengamatan dan fokus secara mendalam. Menurut Sugiyono (2018:213), kualitatif ialah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi yang menitikberatkan pada teknik pengumpulan dan analisis data dalam bentuk kata-kata, serta mempertimbangkan situasi ilmiah dimana peneliti sebagai instrumennya. Penelitian kualitatif pada penelitian ini bersifat deskriptif yakni penelitian berisi tentang deskripsi fakta dilapangan yang dijelaskan sehingga memberikan informasi terhadap data yang akan disajikan secara sistematis.

Data penelitian ini diperoleh dari segenap peserta didik kelas VII SMPN 1 Semarang pada tahun 2023/2024 yang terdiri dari kelas VII A-VII I. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan metode *purposive sampling* yaitu memilih sampel dengan adanya tujuan dan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016:85). Pertimbangan dalam pemilihan sampling ini adalah berdasarkan kelas yang memiliki permasalahan dan adanya kelas yang memang harus mendapatkan pendampingan lebih. Dari pertimbangan khusus tersebut, dihasilkan kelas VII C sebagai sampel dengan pertimbangan dan tujuan agar peserta didik dapat mengikuti dan memahami pembelajaran dengan baik sesuai kemampuan masing-masing peserta didik. Data penelitian didapatkan dari observasi dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebagai fasilitator, pendidik memiliki peran penting dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik. Salah satu strateginya ialah memanfaatkan media pembelajaran inteaktif berbasis permainan seperti media kuis kotak pintar berbantuan *wordwall*. Media kuis bertujuan untuk menumbuhkan antusias peserta didik dalam belajar. Media kuis berbantuan *wordwall* tidak hanya dapat menyampaikan materi pembelajaran, melainkan memiliki kemampuan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi interaktif dan tidak membosankan (Utami, dkk, 2023). Dengan demikian, kuis interaktif berbantuan *wordwall* yaitu media yang tepat untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Tahap Pelaksanaa

Dalam pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* cukup mudah di akses dan menyenangkan bagi peserta didik. Jika dilihat dari bentuk dan cara pengaplikasiannya media kuis berbantuan *wordwall* memiliki bentuk soal yang sama seperti yang diberikan dalam bentuk tulisan, namun berbeda dalam pengaplikasiannya. Jika materi atau pemberian kuis diberikan dengan metode ceramah atau tulisan maka peserta didik merasa terbebani ketika mengerjakannya. Sedangkan jika materi diberikan dalam bentuk permainan kuis berbantuan *wordwall* maka peserta didik merasa tertantang untuk dapat menyelesaikannya. Berikut pengaplikasian media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi peserta didik kelas VII.

1. Pendidik memastikan peserta didik siap dan kondusif untuk mengikuti proses pembelajaran

- serta memastikan media kuis siap untuk digunakan.
2. Pendidik mempersilahkan peserta didik untuk memahami materi melalui penyajian materi yang disediakan oleh pendidik, atau dapat mencari di *website* maupun *youtube* berdasarkan kebutuhan dan minat peserta didik
 3. Pemberian kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi. Permainan kuis ini terdiri dari 34 soal menyesuaikan banyaknya peserta didik. Peserta didik secara bergantian maju ke depan memilih salah satu kotak pintar, kemudian menyentuh kotak yang dipilih melalui layer proyektor yang ada di papan tulis. Setelah kotak pintar terbuka, peserta didik dapat menjawab kuis tersebut secara spontan, kemudian akan keluar skor dan kunci jawabannya. Dengan hal tersebut, dapat menumbuhkan keingintauan peserta didik dan menambah pengetahuan terkait materi pembelajaran.
 4. Setelah pelaksanaan kuis selesai, peserta didik dan pendidik melakukan refleksi atas proses pembelajaran yang berlangsung.

Dengan demikian, pendidik dapat mengatur kegiatan belajar mengajar dengan baik, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lancar. Pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* dapat menumbuhkan daya ingat karena peserta didik dapat berkonsentrasi terhadap soal kuis yang mereka dapatkan. Selain itu, terakomodasi terhadap motivasi serta memberi kesempatan dalam memahami apa yang sedang dipelajari. Oleh karena itu, pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi terlaksana dengan baik.

Hasil Wawancara

Setelah menggunakan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall*, adapun data diambil dari hasil wawancara dengan pendidik bahasa Indonesia dan hasil angket peserta didik kelas VII SMPN 1 Semarang. Wawancara dan angket dilakukan untuk mengetahui bagaimana komentar atau tanggapan pendidik dan peserta didik terkait pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi. Berikut hasil angket terkait pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* yaitu peserta didik merasa senang dan termotivasi untuk belajar, dapat memahami materi dengan lebih mudah dan mengingat informasi lebih baik lagi. Selain itu, pembelajaran terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Sehingga dapat disimpulkan media kuis interaktif kotak pintar bermanfaat dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi, karena membantu daya ingat peserta didik dalam memahami materi serta pembelajaran terasa seru dan tidak membosankan.

Selanjutnya, hasil wawancara terhadap pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia terkait pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi yaitu pembelajaran menjadi menarik, karena kelas menjadi kondusif dan membuat peserta didik lebih antusias dalam belajar. Selain itu, peserta didik termotivasi untuk berpikir kritis dan aktif bertanya. Media kuis interaktif juga juga membantu peserta didik memahami materi, hal tersebut dapat dilihat dari pemahaman peserta didik yang meningkat. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media kuis interaktif berbantuan *wordwall* bermanfaat dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi, karena membuat suasana belajar menjadi menyenangkan, peserta didik lebih mudah memahami materi, aktif, dan termotivasi dalam belajar.

Pembahasan

Pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi pada peserta didik kelas VII C SMP Negeri 1 Semarang, dapat terlaksana dengan baik karena antara pendidik dan peserta didik terjalin hubungan timbal balik. Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, apabila terpenuhinya sarana dan prasarana, seperti laptop, jaringan internet yang baik, dan proyektor LCD. Dari pelaksanaan memuat beberapa tahapan seperti, memahami materi, mengikuti kuis secara bergantian, memilih kotak pintar, menjawab kuis, dan refleksi terkait pembelajaran yang telah dilakukan. Dari pelaksanaan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media kuis interaktif kotak pintar, pengamatan dilakukan dari peserta didik dalam memperhatikan penjelasan materi, konsentrasi, keaktifan dalam bertanya

atau mengemukakan pendapat, dan antusias dalam mengikuti kuis dengan bantuan *wordwall* yang sudah disiapkan pendidik.

Media kuis interaktif berbantuan *wordwall* memberikan banyak manfaat bagi pendidik dan peserta didik, seperti menumbuhkan minat belajar peserta didik dan membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil wawancara dan observasi yang memperlihatkan peserta didik aktif dan antusias saat mengikuti pembelajaran dengan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall*. Dengan memanfaatkan media tersebut, pembelajaran surat pribadi dan surat resmi menjadi berkualitas, karena membuat suasana kelas menjadi seru dan tidak membosankan, serta peserta didik aktif selama kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, pemanfaatan kuis interaktif kotak pintar dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi dapat membangun semangat belajar peserta didik serta menciptakan proses belajar lebih menyenangkan. Selain itu peserta didik aktif dan antusias saat berpartisipasi mengerjakan kuis berbantuan *wordwall*. Dengan demikian media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* dapat bermanfaat bagi peserta didik kelas VII dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* bermanfaat dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi pada peserta didik kelas VII. Pengaplikasian media kuis interaktif kotak pintar dalam pembelajaran surat pribadi dan surat resmi menunjukkan peserta didik mampu mengikuti kegiatan belajar dengan baik. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil observasi, angket peserta didik dan wawancara kepada pendidik mata pelajaran bahasa Indonesia. Pemanfaatan media kuis interaktif kotak pintar berbantuan *wordwall* membuat pembelajaran lebih menyenangkan karena peserta didik terasa bermain *game*, tetapi dapat memperdalam pemahaman terkait materi. Selain itu, pemanfaatan media kuis interaktif mampu membuat peserta didik berpikir kritis, antusias dan pemahaman terkait materi menjadi lebih baik dari sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada semua pihak yang telah membantu. Khususnya kepada dosen pembimbing yang telah mengarahkan serta membimbing selama menyelesaikan penelitian ini. Ucapakan terima kasih juga kepada SMP Negeri 1 Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, A. D., & Sudarmini. (2021). Pemanfaatan Media Kuis dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 13 Yogyakarta. *OJS: Open Jurnal Systems*, 520.
- Kebudayaan, K. P. (2022). *Kurikulum Merdeka*. Retrieved from Kemendikbud: <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/kurikulum-merdeka>
- Mastura, A. Y., & dkk. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII-A SMP Negeri 3 Bayung Lencir. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 225.
- Noviana, W., & dkk. (2022). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal. *AMMA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1328.
- Nursiwan, H., & dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game Zakuma Berbasis Wordwall Di SMP Cendekia Baznas Cibungbulang kabupaten Bogor . *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 50.
- Setiawan, P., & Haryati, T. (2024). Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran PPKN di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan*, 360.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet CV.
- _____. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A., & Samsu, M. (2019). Penerapan Media Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas VII Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathon Ketangga

Sebagai Upaya Untuk Peningkatan Minat belajar Siswa. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 60.

Utami, F., & dkk. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 61-67.

Yanda, G., & dkk. (2024). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 3 Kisaran. *LINGUISTIK: Jurnal Bahasa & Sastra*, 12.