

Penerapan Game "Teka-Teki Silang" pada Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Cerita Fiksi Kelas VIII

Dwi Setyorini¹, Ngatmini², Sri Budi Sumarmi³

^{1,2} Universitas PGRI Semarang

³ SMP Negeri 1 Semarang

e-mail: dwisetyor07@gmail.com

Abstrak

Media pembelajaran dan teknologi memiliki peranan penting dalam pembelajaran pada abad-21. Keduanya mempunyai pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan beragam. Media *Wordwall* merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dipilih dari banyaknya media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan bagi peserta didik serta guru. Penggunaan *Wordwall* sebagai sarana media pembelajaran yang dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menjabarkan bagaimana penelitian berlangsung, faktor-faktornya, hasil yang diperoleh, serta masalah yang dihadapi peserta didik saat proses belajar mengajar pada materi cerita fiksi menggunakan media *Wordwall*. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan penerapan media *Wordwall* sebagai sarana media pembelajaran cerita fiksi pada kelas VIII SMP N 1 Semarang. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Semarang tentang penerapan Game Teka-Teki Silang pada Media *Wordwall* sebagai penunjang pembelajaran materi cerita fiksi, menunjukkan bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

Kata kunci: *Wordwall, Teka-Teki Silang, Media Pembelajaran, Cerita Fiksi*

Abstract

Learning media and technology have an important role in learning in the 21st century. Both have a more dynamic, interactive and varied learning approach. *Wordwall* media is an alternative learning media chosen from the many interactive learning media that can make the teaching and learning process more varied and less boring for students and teachers. Using *Wordwall* as a learning media tool that can make learning activities more interactive. This research uses a qualitative descriptive approach. This method is used to describe how the research took place, the factors, the results obtained, and the problems faced by students during the teaching and learning process on fictional story material using *Wordwall* media. The aim of this research is to explain the application of *Wordwall* media as a medium for learning fiction stories in class VIII of SMP N 1 Semarang. Based on research conducted on class VIII A students of SMP Negeri 1 Semarang regarding the application of the Crossword Game on *Wordwall* Media as a support for learning fictional story material, it shows that students participate in learning well and have fun.

Keywords : *Wordwall, Crossword, Learning Media, Fiction Stories*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang memegang peranan penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Proses pendidikan tersebut berperan sangat penting pada manusia agar dituntut untuk belajar lebih lagi. Dalam meningkatkan mutu pendidikan terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan, seperti mengelola proses pembelajaran di kelas untuk menciptakan kondisi yang efektif dan berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Ada banyak cara untuk menjadikan pendidikan Indonesia agar menjadi pendidikan yang berkualitas yaitu dengan memiliki strategi pembelajaran yang tepat dengan kegiatan

pembelajaran yang berlangsung agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Strateginya yaitu dengan memilih model, metode, dan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar peserta didik serta sesuai dengan karakteristik setiap peserta didik tersebut. Dalam penelitian ini yang akan dibahas adalah penggunaan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pada peserta didik.

Seiring perkembangan zaman, teknologi juga semakin berkembang. Dari perkembangan teknologi tersebutlah dapat dimanfaatkan untuk memajukan kualitas pendidikan di Indonesia dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Tentunya, sebagai guru harus lebih bijaksana lagi dalam mengimplementasikan teknologi tersebut kepada peserta didik, agar tidak disalahgunakan oleh peserta didik untuk hal yang negatif. Media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran dan teknologi memiliki peranan penting dalam pembelajaran pada abad-21. Keduanya mempunyai pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan beragam. Hal penting yang dilakukan oleh guru yaitu harus memilih dan mengintegrasikan media pembelajaran secara bijaksana sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Menurut Suciati dkk (2015 dalam Nevia dkk (2024)), seorang guru memiliki potensi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di zaman modern ini guna membentuk proses pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan berhasil. Tidak hanya itu, guru juga perlu memiliki keahlian dalam memilih strategi pembelajaran yang terbaik agar peserta didik dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Strategi pembelajaran pada kasus ini meliputi pemahaman guru terhadap berbagai metode, model, dan media pembelajaran. Pada proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam penyampaian informasi dan suatu pesan dari guru kepada peserta didik di kelas (menurut Pribadi B.A. (2017)) dalam Nevia dkk (2024). Kegiatan belajar mengajar di kelas membutuhkan media interaktif yang menarik, unik dan beragam agar peserta didik tidak cepat bosan dan bisa menerima materi pelajaran dengan baik. Agar tidak terjadi hal tersebut, kita sebagai guru harus menerapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi peserta didik sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran yaitu suatu alat baik berupa teknis maupun fisik yang bermanfaat bagi guru untuk memudahkan dalam menjelaskan materi saat proses belajar mengajar, serta mempermudah peserta didik dalam memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Dalam hal ini, media pembelajaran berguna untuk menstimulasi semangat belajar, menciptakan interaksi belajar yang lebih antara peserta didik dengan lingkungan sekitar, serta memungkinkan peserta didik belajar secara individu sesuai kemampuan dan minatnya (Menurut Sujarwo & Kholis (2016), dalam Intan dkk (2023)). Dengan bantuan media pembelajaran interaktif tersebut, diharapkan peserta didik dapat menggunakan sebanyak mungkin panca inderanya untuk mendengarkan, mengamati, meresapi, merasakan, menghayati, sehingga pada akhirnya mendapat bekal dalam keterampilan, pengetahuan, dan sikap sebagai hasil belajar peserta didik tersebut (Nurmaidah (2016), dalam Intan dkk (2023)).

Media Wordwall merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dipilih dari banyaknya media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan bagi peserta didik serta guru (Menurut Nadia dalam (Intan et al, 2023)). Penggunaan Wordwall sebagai sarana media pembelajaran yang dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih interaktif (Maryanti dkk, 2022:35). Penulis menggunakan Media Wordwall dengan template yang tersedia ada 24 variasi game, dan penulis memilih salah satu template yaitu "Teka-teki Silang". Teka-teki Silang atau disebut dengan "Crossword" yaitu permainan kata yang biasanya berbentuk serangkaian ruang-ruang kosong berbentuk kotak berwarna hitam dan putih. Tujuan dari penelitian ini yaitu menjelaskan penerapan media Wordwall sebagai sarana media pembelajaran cerita fiksi pada kelas VIII SMP N 1 Semarang.

Cerita fiksi yaitu cerita rekaan atau cerita khayalan yang disebabkan karena karya naratif yang isinya tidak menyiratkan pada kebenaran sejarah ataupun cerita aslinya (Nurgiantoro, 2010). Cerita fiksi menyiratkan pada suatu karya yang menjelaskan sesuatu yang tidak terjadi secara nyata sehingga tidak harus mencari kebenarannya di kehidupan nyata. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dapat memotivasi peserta didik dalam mengembangkan pemikiran

serta karakter dari peserta didik tersebut dari hasil yang sudah mereka pelajari. Peserta didik juga mendapatkan pemahaman yang lebih terkait materi cerita fiksi seperti pengertian, ciri-ciri, struktur, serta kata denotasi dan konotasi yang terdapat dalam cerita fiksi. Tujuannya diberlakukan hal tersebut agar mengantisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran menjadi lebih aktif lagi, yaitu dengan mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan (Games).

Hasil pengamatan di SMP N 1 Semarang khususnya kelas VIII, mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang terfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih terbatas, khususnya pada materi cerita fiksi. Hal ini terlihat saat guru hanya menggunakan buku teks sebagai media saat mengajar, mengakibatkan kurangnya daya tarik dalam proses pembelajaran. Akibatnya, masih ada beberapa peserta didik bersikap pasif dan cenderung lebih banyak mendengarkan penjelasan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi dalam bentuk media interaktif yang lebih menarik dan efisien. Dengan penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pemahaman baru bagi para guru sebagai pengambilan keputusan di dunia Pendidikan dengan mempertimbangkan penerapan media pembelajaran Wordwall sebagai media yang inovatif dalam proses meningkatkan belajar peserta didik. Penelitian ini dibuat untuk melihat bagaimana media pembelajaran Wordwall digunakan, bagaimana implementasinya dalam kegiatan pembelajaran pada materi cerita fiksi di kelas VIII A SMP N 1 Semarang, serta manfaat dari penggunaan media Wordwall tersebut kepada peserta didik dan juga kepada para guru untuk proses meningkatkan kemampuan belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menjabarkan bagaimana penelitian berlangsung, faktor-faktornya, hasil yang diperoleh, serta masalah yang dihadapi peserta didik saat proses belajar mengajar pada materi cerita fiksi menggunakan media Wordwall. Penelitian kualitatif yaitu metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif berbentuk tulisan maupun lisan dari beberapa individu serta perilaku yang diamati (Menurut Bogdan dan Taylor, dikutip oleh Lexy J. Moleng). Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menghasilkan informasi yang lengkap perihal "Penerapan Game "Teka-Teki Silang" pada Media Wordwall dalam Pembelajaran Cerita Fiksi pada Peserta Didik Kelas VIII SMP". Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP N 1 Semarang, yang berjumlah 33 peserta didik. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari mencari sumber literatur referensi yang relevan, kegiatan observasi, wawancara kepada tenaga pendidik sebagai pendukung penelitian, dokumentasi, serta hasil tes peserta didik dengan menggunakan Wordwall yaitu bagian dari langkah-langkah yang harus direncanakan dan dipersiapkan dengan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perihal meningkatkan minat belajar peserta didik, sebagai seorang guru memiliki peranan penting dalam hal tersebut sebagai fasilitator. Salah satu hal yang dapat menarik minat peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif seperti media Wordwall. Menurut Utami (2023), dalam Nur dkk (2024) media Wordwall bukan hanya sekadar aplikasi untuk menyajikan materi pelajaran, namun juga terdapat hal yang membuat suasana kelas saat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan ketika media Wordwall tersebut diterapkan sebagai permainan edukatif. Maka dari itu, Wordwall adalah media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran.

Di era abad-21 sekarang ini, dunia Pendidikan sudah mulai memasuki dunia yang modern dengan perkembangan teknologi yang sangat canggih. Oleh karena itu, penggunaan teknologi sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik di sekolah menengah pertama sekarang sudah banyak yang menggunakan perangkat elektronik sebagai penunjang pembelajaran mereka. Apalagi sekarang sudah banyak aplikasi interaktif yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar sebagai gantinya buku teks yang diberikan oleh sekolah. Sebagai seorang guru, sudah menjadi sebuah kewajiban untuk mulai menggunakan teknologi sebagai penunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar, dan tidak lagi menggunakan teknik pembelajaran konvensional yaitu seperti metode ceramah yang menurut siswa sangat

membosankan dan kurang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Teknologi sangat berpengaruh besar pada perkembangan di era abad-21 ini, khususnya di dunia Pendidikan. Sudah banyak sekolah-sekolah yang menggunakan teknologi berbasis aplikasi ataupun website sebagai penunjang peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

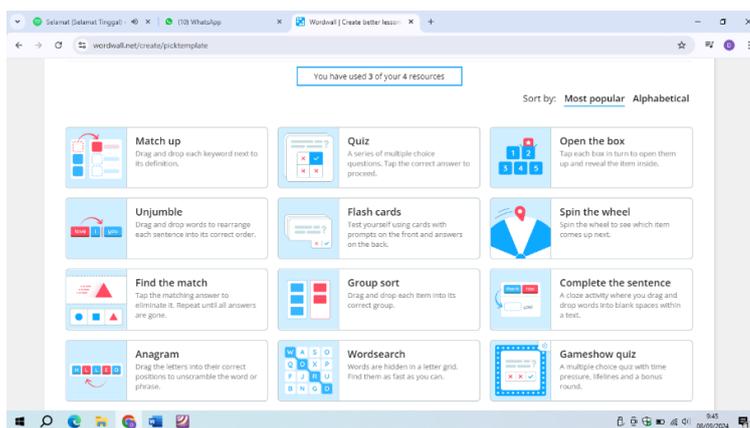
Di SMP Negeri 1 Semarang, sudah mulai banyak guru yang menggunakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat serta partisipasi aktif peserta didik. Terutama pada penggunaan Media Wordwall tersebut di kelas VIII A SMP Negeri 1 Semarang. Pengaplikasian media tersebut di kelas VIII A pada materi Cerita Fiksi menunjukkan hasil yang sangat signifikan, dibuktikan dengan peserta didik yang sangat antusias dalam mengerjakan materi Cerita Fiksi pada subbab mencari kata konotasi dan denotasi. Oleh karena itu, sebagai guru, kita harus lebih kreatif dan inovatif lagi dalam menciptakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman peserta didik.

1. Teknis Penggunaan Media Wordwall

Penggunaan media Wordwall dalam proses pembelajaran dapat diaplikasikan dengan beberapa langkah sebagai pemahaman yang efektif dan inovatif bagi peserta didik. Adapun beberapa panduan teknis penggunaan media Wordwall, berikut ini:

1) Pengenalan Media

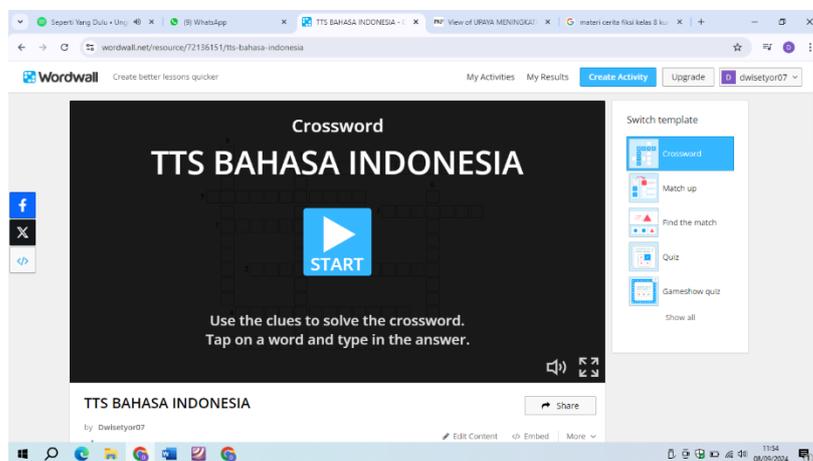
Memastikan peserta didik mengetahui akses dan cara penggunaan media Wordwall tersebut, setelah itu memberikan instruksi awal perihal fitur-fitur utama dan juga cara penggunaan media Wordwall.



Gambar 1.1 Beberapa Fitur Permainan Wordwall

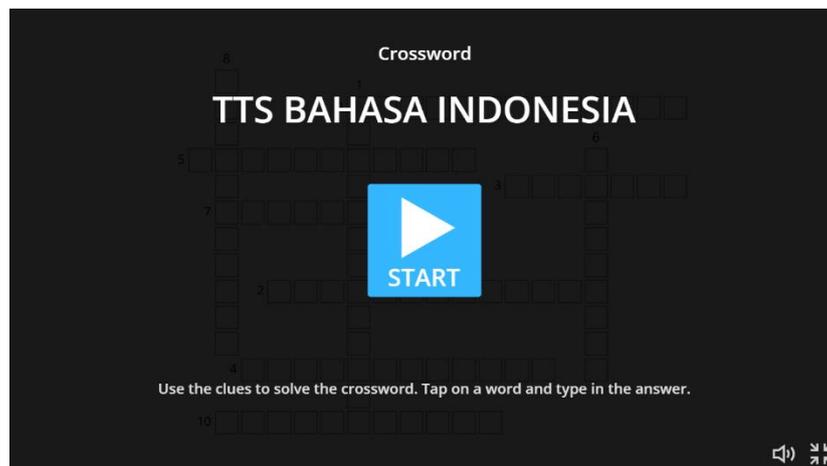
2) Personalisasi Konten

Memastikan template yang digunakan serta pertanyaan pilihan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan siap untuk dibagikan kepada peserta didik.



Gambar 1.2 Template Permainan “Teka-Teki Silang”

- 3) Keterlibatan Peserta Didik
 - a. Memberikan pertanyaan-pertanyaan stimulus di awal pembelajaran untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik.
 - b. Guru memberikan link website Wordwall berupa Game “Teka-Teki Silang” sebagai bahan diskusi dan kolaborasi antar peserta didik.
 - c. Peserta didik mulai membuka link website Game “Teka-Teki Silang” pada Wordwall yang diberikan guru.
 - d. Selanjutnya, peserta didik dapat memulai permainan “Teka-Teki Silang” tersebut saat menekan tombol mulai.



Gambar 1.3 Memulai Permainan “Teka-Teki Silang”

- e. Permainan dimulai dan peserta didik dapat mengakses link yang sudah diberikan oleh guru dan mereka bisa mengisi langsung dengan menekan kotak-kotak sehingga akan muncul pertanyaan yang harus dijawab pada kotak-kotak tersebut. Wordwall bisa digunakan di handphone masing-masing peserta didik tidak harus menggunakan komputer ataupun laptop. Pada game Teka-teki Silang tersebut tidak ada batasan waktu dalam pengerjaan, dan di akhir sesi peserta didik dapat mengetahui skor yang mereka peroleh.
 - f. Guru akan memberikan pada peserta didik apabila mengalami kesulitan saat melakukan pengisian pada game Teka-Teki Silang tersebut.
- 4) Proses Pengiriman jawaban
 - a. Ketika sudah selesai mengisi, bisa menunggu sampai keluar skor yang diperoleh setiap peserta didik dan setelah itu bisa mengisi nama serta nomor absen masing-masing.
 - b. Memastikan sudah terkirim dengan baik. Dengan mengikuti Langkah-langkah ini, diharapkan peserta didik dapat memaksimalkan pengalaman belajar mengajar mereka melalui media Wordwall tersebut dengan efektif dan efisien. Serta dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik di kelas.

2. Langkah-langkah Penerapan Game “Teka-Teki Silang” pada Media Wordwall dalam Pembelajaran Cerita Fiksi di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Semarang

Cerita Fiksi adalah cerita rekaan atau cerita khayalan yang disebabkan karena karya naratif yang isinya tidak menyiratkan pada kebenaran sejarah ataupun cerita aslinya (Nurgiantoro, 2010). Cerita fiksi menyiratkan pada suatu karya yang menjelaskan sesuatu yang tidak terjadi secara nyata sehingga tidak harus mencari kebenarannya di kehidupan nyata. Pada cerita fiksi terdapat unsur-unsur serta kata konotasi dan denotasi. Pemahaman materi tentang unsur-unsur cerita fiksi serta kata konotasi dan denotasi membuat peserta didik masih kurang baik dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru, karena gaya mengajar yang diterapkan oleh guru masih konvensional yang terpacu pada buku teks dan metode ceramah. Sehingga, peserta didik masih banyak yang merasa bosan dan tidak fokus dalam

memperhatikan apa yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, diterapkanlah inovasi pembelajaran dengan menggunakan media *Wordwall* permainan Teka-Teki Silang dalam pembelajaran cerita fiksi. Adapun, langkah-langkah pembelajaran yang perlu dipersiapkan, yaitu:

- a. Menyajikan modul ajar mengenai cerita fiksi dengan subbab unsur-unsur serta kata konotasi dan denotasi untuk kelas VIII SMP.
- b. Mempersiapkan bahan ajar mengenai cerita fiksi yang terdiri dari, pengertian, unsur-unsur, serta kata konotasi dan denotasi.
- c. Membuat salinan materi untuk diajarkan berdasarkan klasifikasi subbab materi cerita fiksi.
- d. Memastikan kembali game Teka-Teki Silang pada media *Wordwall* sudah siap digunakan dengan akun email yang sudah terhubung dan sudah masuk pada website *Wordwall* melalui link yang dibagikan.
- e. Membuat template *Wordwall* yang sudah terhubung dengan akun email. Adapun, Langkah-langkah pembuatan template *Wordwall* yaitu:
 - 1) Mencatat nama kegiatan yaitu game Teka-Teki Silang,
 - 2) Memilih *template* yang disediakan pada *Wordwall*, dan yang dipilih yaitu game Teka-Teki Silang (*Crossword*).
 - 3) Setelah itu, mulai memasukkan konten materi yang terdiri dari soal dan jawaban yang sudah disiapkan sebelumnya.
 - 4) Kemudian setelah selesai memasukkan konten materi, menguji terlebih dahulu game Teka-Teki Silang sebelum diberikan kepada peserta didik.
 - 5) Selanjutnya dapat mengisi judul dan mata Pelajaran.
 - 6) Setelah selesai menguji game dan mengisi judul serta mata Pelajaran tersebut, bisa langsung dibagikan pada peserta didik berupa link *Wordwall*.
- f. Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran cerita fiksi tersebut, sudah dipilih untuk soal dan jawabannya. Soalnya mengacu pada materi cerita fiksi subbab unsur-unsur serta kata konotasi dan denotasi.
- g. Memastikan kembali game Teka-Teki Silang pada media *Wordwall* dengan melakukan uji kelayakan secara mandiri ataupun bantuan teman sejawat untuk mencoba mengaplikasikan game tersebut. Setelah itu, dapat menyimpan link tautan untuk dibagikan kepada peserta didik nantinya.
- h. Apabila peserta didik sudah menerima link dan sudah bisa mengakses link tersebut, pastikan kembali peserta didiknya sudah menguasai penggunaan game Teka-Teki Silang pada media *Wordwall* sesuai dengan aturan yang berlaku dan instruksi dari guru.

3. Manfaat Penerapan Game Teka-Teki Silang Pada Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Cerita Fiksi di Kelas VIII SMP Negeri 1 Semarang

Penerapan media *Wordwall* sangat sesuai untuk mendukung proses pembelajaran karena media tersebut berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis kuis, sehingga para peserta didik dapat aktif berpartisipasi dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, serta peserta didik memiliki antusiasme yang lebih dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, terdapat interaksi yang lebih baik, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran cerita fiksi akan meningkat. Adapun beberapa manfaat yang diperoleh dalam penerapan game Teka-Teki Silang pada media *Wordwall*, yaitu:

- a. *Wordwall* mendukung pembelajaran kolaboratif dengan menciptakan peserta didik saling berinteraksi satu sama lain melalui kegiatan kolaborasi dan diskusi.
- b. *Wordwall* dapat membantu peserta didik untuk berpikir kritis, seperti pemecahan masalah dan berpikir analitis melalui aktifitas yang diberikan.
- c. *Wordwall* dapat menciptakan aktifitas interaktif saat proses belajar mengajar sehingga mampu meningkatkan pengetahuan bagi peserta didik.
- d. *Wordwall* dapat membuat peserta didik menyesuaikan materi pembelajaran yang telah mereka terima agar memberikan umpan balik yang interaktif serta pembelajaran tetap menyenangkan.

- e. Guru juga dapat menyesuaikan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan teknologi apapun yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penelitian ini mengenai penerapan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran cerita fiksi pada kelas VIII A di SMP N 1 Semarang. Penelitian ini sangat memberikan banyak manfaat bagi guru dan peserta didik, khususnya dalam penggunaan media *Wordwall* yaitu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, pemahaman materi dengan baik, kreativitas, dan partisipasi aktif dari peserta didik. Media *Wordwall* juga sangat membantu guru dalam penyampaian materi serta menilai hasil belajar dari peserta didik tersebut. Dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang tepat, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi cerita fiksi di kelas VIII A SMP Negeri 1 Semarang. Oleh karena itu, media pembelajaran *Wordwall* dapat membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan peserta didik lebih interaktif selama mengikuti kegiatan belajar mengajar berlangsung, yaitu dengan menerapkan media *Wordwall* dalam pembelajaran agar peserta didik akan selalu antusias di kegiatan pembelajaran selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 1 Semarang tentang penerapan Game Teka-Teki Silang pada Media *Wordwall* sebagai penunjang pembelajaran materi cerita fiksi, menunjukkan bahwa peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Penerapan game Teka-Teki Silang pada media *Wordwall* dapat mendukung keefektifan kegiatan pembelajaran, keaktifan kegiatan pembelajaran, meningkatkan kemampuan pemahaman materi, serta membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang diimplementasikan sebagai belajar dan bermain oleh peserta didik. Oleh karena itu, penerapan Game Teka-Teki Silang pada Media *Wordwall* dinyatakan tepat dan sangat layak untuk kegiatan pembelajaran pada peserta didik di era abad-21 ini, karena terdapat potensi dan alternatif yang tepat serta efektif untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti berharap dengan adanya penelitian deskriptif kualitatif ini dapat memperkuat yang disusun oleh peneliti dan menjadi kontribusi baru dalam penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggun Yuliana Mastura, Y. D. (2024, April). Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII-4 SMP Negeri 3 Bayung Lencir. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14, 224-229.
- Ardista Octaviana, D. M. (2023, Juni). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media *Wordwall* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V Sdn Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08, 6752-6760.
- Intan Lutfia Putri, A. A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game *Wordwall* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 10090-10097.
- Nur Faizin, A. S. (2024). Penerapan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Pembahsi Jurnal Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 14, 186-191.
- Rosmaini, A. N. (2024, Januari). Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* Dalam Teks Cerpen Siswa Kelas Xi Mas Proyek Univa Medan. *Jurnal Dialect*, 1, 8-16.
- Wirda Wulan, M. P. (2023, September-Desember). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi dengan Menggunakan Media *Wordwall* pada Pembelajaran Biologi Kelas X. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5, 633-643.