

PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* DALAM PEMBELAJARAN TEKS CERITA INSPIRATIF SISWA SMP KELAS IX

Violetta Intan Rahmatika^a, Ika Septiana^b

Universitas PGRI Semarang

Corresponding Author:

^aviolettarahmatika@gmail.com, ^bikaseptiana@upgris.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan zaman saat ini membuat manusia bergantung pada teknologi. Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh bagi para penggunanya, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Perkembangan teknologi memegang peran penting bagi bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi perlu digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa lebih tertarik dengan proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis *game*. Banyak media pembelajaran berbasis *game* yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah *Wordwall*. Namun pada praktiknya, seringkali ditemui siswa yang memanfaatkan kesempatan untuk mengakses hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berupa observasi dan wawancara. Objek yang diteliti adalah faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX.

Kata kunci : Faktor, Teks Cerita Inspiratif, *Wordwall*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

The development of the current era makes humans dependent on technology. Advances in information technology have an influence on its users, both positive and negative influences. Technological developments play an important role in the field of education. In the world of education, the use of technology needs to be used in the learning process. Students are more interested in the learning process that utilizes game-based learning media. There are many game-based learning media that can be used by teachers, one of which is *Wordwall*. However, in practice, students often find themselves taking advantage of the opportunity to access other things that are not related to the learning being provided. This article aims to determine the factors that influence the use of *Wordwall* media in learning Inspirational Story Texts for class IX junior high school students. This research was conducted with a qualitative descriptive approach. Data collection techniques in this study were in the form of observation and interviews. The object studied is the factors that influence the use of *Wordwall* media in learning Inspirational Story Texts for class IX Junior High School students.

Keywords : *Factors, Inspirational Story Texts, Wordwalls, Learning Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini membuat manusia bergantung pada teknologi. Kemajuan teknologi informasi memberikan pengaruh bagi para penggunanya, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Adanya pengaruh negatif atau positif bergantung cara pengguna memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi membawa banyak perubahan dalam segala bidang kehidupan manusia, mulai dari bidang sosial, ekonomi, politik, budaya, sampai ke bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi memegang peran penting bagi bidang pendidikan. Pendidikan merupakan usaha untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya yang dilakukan secara sadar (Rahman dkk, 2022). Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi perlu digunakan dalam proses pembelajaran. Semua pihak yang bersangkutan dituntut untuk selalu update dan meningkatkan kemampuan sesuai dengan perkembangan teknologi (Hasliyah, 2022).

Saat ini, pemerintah menerapkan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka dimana kurikulum merdeka memberikan kebebasan bagi setiap guru untuk menentukan perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar dan minat siswa (Kemendikbud, 2022). Sebagai seorang guru dituntut untuk dapat mengikuti dan memanfaatkan perkembangan teknologi. Manfaat dari adanya teknologi bagi dunia pendidikan adalah membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sebagai alat untuk mengontrol perkembangan siswa baik di rumah maupun di sekolah, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, dan untuk mengetahui keberhasilan pencapaian kompetensi suatu mata pelajaran. Manfaat lain dalam dunia pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang bertujuan untuk mempermudah penyampaian materi. Menurut Septiana dkk (2020) pada saat ini perkembangan media dimanfaatkan untuk pembelajaran di sekolah mau pun di luar sekolah.

Siswa lebih tertarik apabila menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran karena dengan menggunakan teknologi sebagai penyampaian materi dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi dan informasi yang disampaikan, sehingga pembelajaran tidak membosankan. Siswa merasa antusias ketika guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan siswa memiliki keingintahuan yang tinggi untuk mempelajari serta menyelesaikan materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran dikatakan sebagai segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan Andini (2022) bahwa media pembelajaran merupakan semua alat fisik yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi agar siswa mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran.

Fikriansyah dan Layyinnati (2021) berpendapat bahwa penguasaan teknologi merupakan kompetensi yang harus dikuasai oleh guru untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran. Bentuk inovasi baru tersebut adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan (*game*). Melalui media pembelajaran berbasis game dapat mendukung guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran berbasis game juga dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih mudah dalam menerima pembelajaran.

Banyak media pembelajaran berbasis game yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah dengan menggunakan media *Wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah platform digital berbasis *website* yang digunakan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan (Aeni dkk, 2022). *Wordwall* adalah aplikasi yang menyajikan kuis, diskusi, atau survei dalam bentuk permainan dan pengaplikasiannya sangat mudah dan dapat diakses siapa saja. Guru hanya perlu membuat permainan yang berisi materi yang akan disampaikan melalui *Wordwall* kemudian siswa dapat mengaksesnya melalui gawai masing-masing tanpa harus membuat akun untuk mengaksesnya. Penggunaan permainan *Wordwall* dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif. Pengimplementasian media pembelajaran *Wordwall* pernah digunakan oleh peneliti pada siswa kelas IX SMP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui pemahaman mereka tentang materi Teks Cerita Inspiratif. Siswa sangat antusias dengan pembelajaran berbasis permainan dalam *Wordwall*. Dalam permainan tersebut berisi tentang pengertian, ciri-ciri, struktur dan kebahasaan teks cerita inspiratif yang dibuat dalam bentuk permainan. Namun pada praktiknya, seringkali ditemui siswa yang memanfaatkan kesempatan untuk mengakses hal-hal lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran yang diberikan.

Timbulnya masalah tersebut perlu dikaji agar tidak menimbulkan masalah baru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan permasalahan tersebut, artikel ini akan membahas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, pemikiran orang secara individual maupun kelompok (Sukmadinata, 2016). Dalam metode penelitian kualitatif peneliti berperan sebagai instrumen kunci untuk meneliti kondisi objek yang alamiah. Pengumpulan data dalam penelitian kualitatif tidak berfokus pada teori-teori saja melainkan berfokus pada fakta-fakta yang ada saat penelitian di lapangan (Abdussamad, 2021). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif menekankan pada pengumpulan informasi berupa fakta-fakta yaitu data observasi, wawancara, dokumen lapangan, dan data pendukung lainnya yang sesuai dengan kondisi di lapangan.

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan deskripsi kualitatif. Jenis penelitian tersebut menunjukkan data sesuai dengan kondisi di lapangan tanpa memanipulasi data yang bertujuan untuk memberikan gambaran peristiwa atau menemukan penjelasan atas peristiwa yang terjadi. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX. Penelitian ini telah dilaksanakan di SMP Negeri 6 Semarang kelas IX B. Data yang diperoleh berupa data deskriptif, dimana teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Langkah-langkah yang dilakukan untuk meneliti penelitian ini adalah dengan proses

pengambilan data observasi yang dilakukan secara langsung terhadap proses penggunaan media *Wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Teks Cerita Inspiratif. Materi tersebut berisi tentang pengertian, ciri-ciri, jenis, struktur dan kebahasaan teks cerita inspiratif. Sedangkan teknik wawancara digunakan untuk mencari informasi mengenai faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif kelas IX. Dalam penelitian ini peneliti mewawancarai siswa kelas IX B mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif. Hasil observasi dan wawancara tersebut akan dideskripsikan untuk memperoleh gambaran tentang media pembelajaran *Wordwall* serta pengaruh penggunaan media *Wordwall* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Teks Cerita Inspiratif kelas IX.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh guru untuk menunjang keberhasilan suatu kompetensi pembelajaran. Menurut Firmadani (2020) media pembelajaran adalah alat bantu alternatif yang digunakan guru untuk menyampaikan materi di depan kelas yang berisi fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar terlihat nyata dan jelas. Media pembelajaran bermanfaat untuk membantu guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar di kelas (Suciati dkk, 2015). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Wordwall*. Peneliti membagi menjadi dua sub tema yaitu (1) gambaran penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX; (2) faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX.

Gambaran Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Siswa SMP Kelas IX

Aplikasi *Wordwall* adalah aplikasi yang menyajikan kuis, diskusi, atau survei dalam bentuk permainan serta pengaplikasiannya sangat mudah. Tampilan dari aplikasi tersebut sangat unik dan beragam. Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* cukup mudah dan menyenangkan bagi siswa. Siswa menjadi lebih termotivasi dalam menyelesaikan soal-soal yang terdapat di dalamnya serta dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

Selaras dengan hal tersebut, pada zaman sekarang ini siswa tidak lepas dari yang namanya gawai. Bukan hal yang aneh apabila banyak siswa yang menggunakannya. Hal tersebut mempermudah dalam pengaplikasian media permainan *Wordwall*. Guru tidak perlu susah dalam menerapkan permainan *Wordwall* karena sudah terlebih dahulu membagikan siswa menjadi beberapa kelompok diskusi. Guru hanya perlu mengirimkan tautan *Wordwall* di grup *WhatsApp* kemudian setiap siswa memainkan permainan tersebut, serta dapat berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada.

Jika dilihat dari bentuk dan cara pengaplikasiannya media *Wordwall* memiliki bentuk materi atau soal yang sama seperti yang diberikan dalam bentuk tulisan atau dengan metode ceramah, namun pengaplikasiannya berbeda. Jika materi diberikan dengan metode ceramah atau berbentuk tulisan maka siswa merasa terbebani ketika mempelajarinya. Sedangkan jika materi diberikan dalam bentuk permainan melalui aplikasi *Wordwall* maka siswa merasa tertantang untuk dapat menyelesaikan tantangan yang ada di dalamnya. Siswa menjadi lebih kreatif, fokus dan terarah dalam mempelajari materi yang diberikan.

Selain menyenangkan, tampilan dan cara pengaplikasian yang mudah digunakan, ternyata ada beberapa kendala dalam menggunakan media *Wordwall*, seperti kondisi kelas yang kurang kondusif akibat keseruan siswa dalam memainkan permainan *Wordwall*, beberapa siswa tidak menggunakan gawainya sesuai arahan dari guru, siswa yang lambat dalam membaca dapat memperpanjang durasi waktu karena harus cermat dalam membaca setiap soalnya.

Berikut cara pengaplikasian media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX. Guru hanya perlu membuat materi dalam bentuk pertanyaan melalui *Wordwall*. Kemudian guru memberikan sedikit penjelasan mengenai materi teks cerita inspiratif. Setelah penyampaian materi, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok diskusi. Guru membagikan tautan *Wordwall* di grup *WhatsApp*, lalu siswa mengakses dan memainkan permainan tersebut sesuai dengan ketentuan yang diberikan guru. Ketentuan dalam permainan *Wordwall* yaitu setiap anggota kelompok membuka tautan permainan *Wordwall* yang diberikan guru, siswa menuliskan nama di kotak daftar pemain yang ada di *Wordwall*, siswa diperkenankan memainkan *Wordwall* sebanyak tiga kali, siswa yang berhasil mengerjakan dengan waktu tercepat dan terbanyak mendapat skor maka dialah pemenangnya. Siswa yang tercepat dan terbanyak mendapat skor akan mendapat apresiasi dari guru.



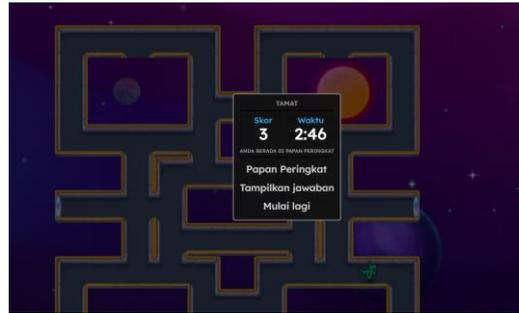
Gambar 1. Tampilan awal *Wordwall*

Gambar tersebut merupakan tampilan awal ketika akan memainkan permainan *Wordwall*. Siswa hanya perlu mengklik tombol mulai untuk memainkannya.



Gambar 2. Tampilan isi permainan *Wordwall*

Melalui gambar tersebut dapat dideskripsikan sebagai tampilan saat bermain *Wordwall*. Siswa diberikan soal terkait materi teks cerita inspiratif kemudian mengarahkan tokoh utama pada permainan menuju ke kotak jawaban yang benar. Pada saat itu durasi waktu akan terus berjalan.



Gambar 3. Tampilan akhir *Wordwall*

Dari gambar tersebut merupakan tampilan akhir dalam permainan *Wordwall*. Siswa dapat melihat hasil pekerjaannya di akhir permainan. Pada gambar tersebut siswa dapat mengulangi permainan sesuai kesepakatan di awal.

Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspirati Siswa SMP Kelas IX

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* merupakan strategi yang tepat dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Banyak siswa yang antusias dengan hal tersebut. Namun, dari hasil observasi yang dilakukan terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX. Faktor yang pertama adalah faktor pendukung penggunaan media *Wordwall* yaitu, pengaplikasian yang mudah, bentuk permainan sangat bervariasi sehingga tidak membuat siswa cepat bosan, dengan metode permainan siswa tidak perlu menuliskan soal dan jawaban di buku sehingga menjadi lebih efisien. Selain itu, pembuatan media pembelajaran melalui *Wordwall* sangat mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa. Penggunaan media *Wordwall* tidak memerlukan biaya yang mahal, cukup dengan memanfaatkan kuota atau jaringan wifi siswa dan guru dapat mengaksesnya dan pembelajaran menjadi lebih interaktif. Guru juga dapat memantau hasil pekerjaan siswa secara langsung melalui *Wordwall*.

Faktor kedua dalam penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Teks Cerita Inspiratif siswa SMP kelas IX antara lain, beberapa siswa yang memanfaatkan wifi sekolah merasa kurang nyaman karena jaringan tidak stabil akibatnya siswa terhambat dalam menjalankan permainannya. Penggunaan fungsi gawai yang tidak sesuai dengan perintah guru. Beberapa siswa ada yang memanfaatkan momen bermain game *Wordwall* untuk membuka aplikasi yang lain, misalnya membuka game lain, membalas pesan masuk, membuka aplikasi tiktok, instagram, dan lain-lain. Selain itu, siswa hanya diperkenankan untuk memainkannya sebanyak tiga kali, namun masih banyak siswa yang memainkan lebih dari tiga kali. Siswa yang lambat dalam membaca dapat menghambat jalannya permainan karena semakin lama menyelesaikan permainan maka durasi waktu juga akan semakin lama.

Berdasarkan hasil analisis, penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Meskipun media *Wordwall* memiliki banyak faktor positif, namun media tersebut juga memiliki faktor negatif dalam penggunaannya. Misalnya penggunaan media *Wordwall* yang tidak sesuai dengan arahan guru, jaringan internet yang kurang stabil mengakibatkan siswa

terhambat dalam menyelesaikan permainan, siswa yang lambat dalam membaca soal dapat memperlambat durasi waktu. Upaya yang dilakukan untuk mengurangi hambatan-hambatan tersebut adalah dengan cara memperhatikan jaringan internet sebelum melakukan pembelajaran, membiasakan diri untuk lebih cepat dalam memahami soal, dan mematuhi aturan yang sudah diberikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran dalam mencapai kompetensi belajar. Pada masa sekarang ini media pembelajaran berbasis teknologi tidak dapat dipisahkan karena dengan adanya media pembelajaran membantu para guru dalam menyampaikan informasi dari sebuah materi pembelajaran. Beberapa media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan, salah satunya adalah media *Wordwall*. Pemanfaatan media *Wordwall* sangat disenangi oleh siswa karena tidak hanya bermain, siswa juga dapat mengasah dan memahami materi melalui permainan *Wordwall*. Siswa sangat antusias dalam memainkan media *Wordwall*. Ada dua faktor yang mempengaruhi penggunaan media *Wordwall* yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung dari penggunaan media *Wordwall* yaitu tampilan yang seru dan menarik, fitur yang mudah, serta tidak memerlukan biaya yang mahal untuk memainkannya. Faktor penghambat dalam pembelajaran menggunakan media *Wordwall* yaitu kondisi jaringan yang tidak stabil dan masih adanya siswa yang memanfaatkan kesempatan membuka gawai untuk keperluan yang lain di luar pembelajaran. Namun dari hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan upaya mengecek kondisi jaringan sebelum pembelajaran, membiasakan diri untuk lebih cepat dalam memahami soal, dan membiasakan diri untuk mematuhi aturan yang sudah diberikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada dosen penguji 1 dan 2 yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam menyelesaikan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada kepala SMP Negeri 6 Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di SMP Negeri 6 Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahman, Abd, Sabhayati A.M., Andi Fitriani, Yuyun Karlina, dan Yumriani. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa Kajian Pendidikan*. Volume 2, Nomor 1, Juni 2022 halaman 3.
- Hasliyah, Suci. (2022). Analisis Kompetensi Literasi Digital Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi. *Institutional Repository UIN Syarif Hidayatullah*. Volume 33, Issue 1.
- Kemendikbud. (2022). Buku Saku Kurikulum Merdeka; Tanya Jawab. In Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Septiani, Ika, Asrofah, Muhajir, Ahmad Rifai. 2020. Aspek Kebahasaan Media Digital pada Pembelajaran Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Innovative and Transdisciplinary Studies*.

- Andini, Ayu. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.
- Fikriansyah, Mohammad dan Idzi' Layyinnati. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Website (*Wordwall*) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Annaba STIT Muhammadiyah Paciran*.
- Aeni, Ani Nur, dkk. 2022. Pengembangan Aplikasi Games Edukatif *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Volume 11, Nomor 6, Desember 2022 halaman 1837.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Abdussamad, Zuchri. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*. Makassar: Syakir Media Press.
- Firmadani, Fifit. 2020. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*. Halaman 94.
- Suciati, Sri, Ika Septiana, Mei Fita A.U. 2015. Penerapan Media Monosa (Monopoli Bahasa) Berbasis Kemandirian dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. Volume 2(2) halaman 54.