PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI A SMA NEGERI 4 PALU

Anas Riyaldi[1], Sitti Harisah[2], Maylani Br. Hontang[3]

[1,2,3] *Universitas Tadulako*
Email : anasriyaldi@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini dilakukan di SMA N 4 Palu dan akan membahas tentang peningkatan motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI A dengan menggunakan aplikasi wordwall. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi dan wawancara. Sasaran dari penelitian ini adalah 24 orang siswa. Kegiatan dilaksanakan melalui aplikasi worwall. Kegiatan terdiri dari Pemaparan materi dan praktek penggunaan aplikasi Wordwall. Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Analisis data menggunakan rata-rata respon peserta. Hasil respon peserta menunjukkan hasil yang positif dimana siswa mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam penggunaan aplikasi Wordwall. Kendala dalam kegiatan ini terkait dengan kestabilan jaringan internet. Hasil persentase tersebut menunjukkan bahwa penggunakan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Mereka terlihat lebih semangat, tidak bosan dan sangat senang ketika melakukan pembelajaran dan penilaian evaluasi di setiap akhir pembelajaran dengan menggunakan aplikasi wordwall. Siswa menunjukkan antusiasme dan keaktifan yang lebih besar selama proses pembelajaran. Media *Wordwall* berhasil menarik minat siswa dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan. Selain itu, penggunaan media ini juga mendukung interaksi dan kolaborasi diantara siswa. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI A SMA N 4 Palu

Kata Kunci : *Motivasi Belajar Peserta didik, Wordwall, Pembelajaran Bahasa Indonesia*

PENDAHULUAN

Pendidikan terus mengalami perkembangan yang dapat menghasilkan berbagai model pembelajaran, baik berupa strategi, metode maupun media inovasi dalam pembelajaran. Pendidikan di Indonesia saat ini membutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih maju. Pada konteks ini, pendidikan abad 21 diwarnai dengan perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat, sehingga pembelajaran harus selaras dengan teknologi yang ada. Teknologi menjadi alat pendukung yang dapat digunakan pada pendidikan dalam mempermudah guru untuk mengajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aplikasi game edukatif menjadi salah satu alat yang menonjol dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang menarik perhatian dalam konteks pendidikan adalah Wordwall (Maritsa et al., 2021).

Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring dan sumber belajar bagi peserta didik. (Sari P & Yarza H, 2021). Selain itu, media permainan Wordwall merupakan permainan berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis permainan dalam pembelajaran. Salah satu kelebihan dari permainan Wordwall adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena sangat menarik untuk dimainkan. Selain menarik, media pembelajaran dengan menggunakan permainan Wordwall ini terkesan tidak monoton dan dapat menjadi alat evaluasi serta bersifat kreatif. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak), True or False (Benar atau salah), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz (Sun'iyah, 2020).

Menjadi seorang guru kita perlu menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan mudah oleh siswa, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Tetapi pada kenyataannya banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran. Kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran daring saat ini. Hal ini senada dengan (Pranata et al., 2021) yang menyatakan bahwa penyebab kurangnya minat belajar siswa adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan akan menjadikan anak malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang mudah untuk dibuat tentunya akan sangat diperlukan guru saat ini, agar dalam pembuatannya tidak memerlukan waktu yang lama dan mudah untuk dibuat dan digunakan. Hal tersebut membuat peran guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran saja, namun guru juga mampu

memanfaatkan teknologi menjadi sebuah media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Rendahnya minat dan motivasi pada diri siswa akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, untuk itu perlu adanya inovasi yang dilakukan guru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga masalah dan kesulitan yang dialami saat ini dapat segera diatasi. Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Sebuah media pembelajaran yang dapat mudah untuk digunakan oleh siapapun,untuk itu peneliti tertarik untuk melaksanakan sebuah penelitian terkait media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran dikelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya siswa itu sendiri. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah motivasi yang tinggi dari para siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran, maka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan dalam melakukan sesuatu yang dapat memeroleh hasil atau tujuan tertentu. Uno (2014) mengemukakan aspek-aspek aspek-aspek dalam motivasi belajar diantaranya; ((1) adanya hasrat dan minat untuk berhasil dalam belajar; (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar; (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan; (4) adanya penghargaan dalam belajar; (5) lingkungan belajar yang kondusif; dan (6) adanya suasana yang menarik yang menyebabkan proses belajar menjadi bermakna. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa untuk menumbuhkan motivasi belajar, peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran yang dilakukan dalam kelas. Guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat memotivasi siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran yang dilakukan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan metode observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan metode wawancara digunakan untuk menggali informasi tentang media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMA N 4 Palu, dengan jangka waktu penelitian selama 1 bulan. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas XI A SMA N 4 Palu, sedangkan kepala sekolah, guru kelas dan beberapa siswa sebagai informan untuk mendukung perolehan data observasi dan wawancara. Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum mengenai media pembelajaran *wordwall* pada pembelajaran di kelas.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Di era revolusi industri 4.0 masyarakat sudah dapat mengakses teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat berkembang, dibuktikan dengan kehadiran ponsel pintar berbasis sistem operasi Android. Ditunjang dengan semakin gencarnya produsen *software* yang telah menciptakan aplikasi Android yang ditawarkan untuk membantu aktivitas seseorang sehari-hari, salah satunya adalah kegiatan pembelajaran. Mengingat peserta didik yang dihadapi oleh pendidik pada era sekarang sangat berbeda dengan masa-masa lampau. Peserta didik masa kini merupakan anak-anak generasi Z, yaitu generasi yang dilahirkan dan tumbuh-berkembang di era internet. Mereka familiar dalam menggunakan teknologi sehingga memiliki akses leluasa untuk menggapai dunia dan impiannya.

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap pembelajaran di kelas XI A SMA N 4 Palu terlihat bahwa siswa sudah merasa bosan dengan proses pembelajaran. Terlihat dari kurang aktifnya siswa dalam bellajar. Rasa bosan akan sesuatu yang monoton bisa saja terjadi kapanpun dan dimanapun. Oleh karena itu berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri siswa. Ketika siswa mulai terlihat kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar. Maka tugas pendidik harus mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Hasil observasi peneliti, media yang digunakan oleh guru pada pembelajaran yaitu menggunakan *wordwall. 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. 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 penilain dalam pembelajaran.

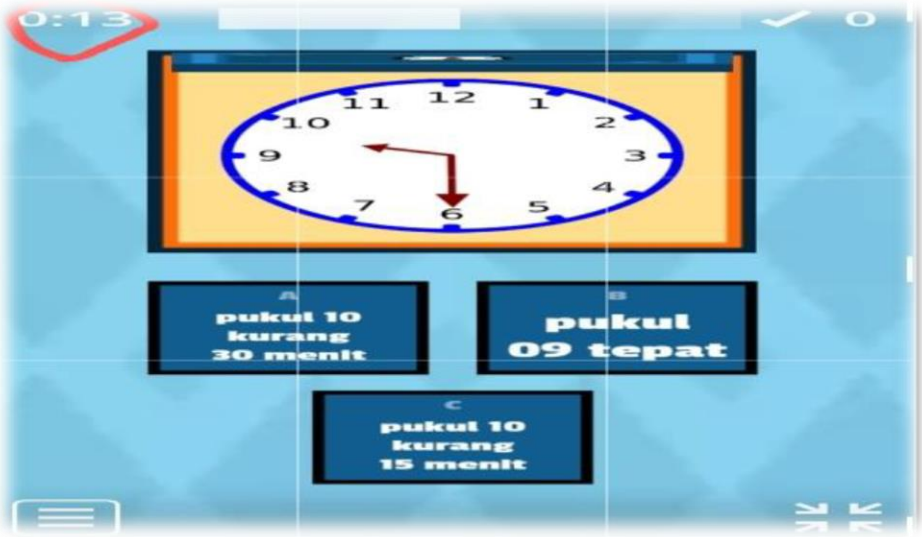
Adapun langkah-langkah yang dapat digunakan untuk dapat menggunakan aplikasi *Wordwall* yaitu : 1) Tentunya agar kita dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu media dalam pembelajaran tematik, langkah awal yang harus kita lakukan adalah membuat atau mendaftarkan akun di https;//wordwall.net kemudian lengkapilah data yang tertera didalamnya, 2) Pilihlah *create activity* lalu pilihlah salah satu template yang ada, 3) Tuliskanlah judul dan deskripsi permainan, 4) Tulislah konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan, 5) Pilih done, sebagai langkah akhir jika kita sudah selesai membuatnya. Berikut merupakan salah satu contoh penggunaan media *wordwall* pada pembelajaran di kelas (Nisa : 2021). Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

Setelah guru menyapa dan mengawali pembelajaran, kemudian guru menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu guru meminta siswa untuk membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.



Gambar 1. Tampilan awal

Siswa mengisi sesuai perintah pertanyaan dengan timer yang terus berjalan



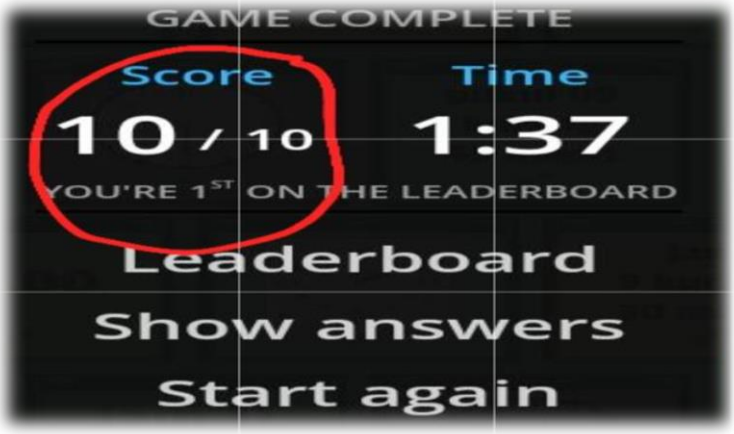
Gambar 2. Menu

Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again.



Gambar 3. Tampilan Untuk Pengerjuaan Ulang

Kita bisa melihat score yang dimaksud dengan timernya



Gambar 5. Tampilan Score Yang Diperoleh

Untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan timernya kita bisa buka *wordwall*nya, klik di *my result*. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/*score* serta waktu dalam mengerjakannya. Hasil dari penggunaan media ini yaitu, bahwa media *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek keaktifan siswa, kriteria penilaian observasi diukur melalui beberapa indikator, antara lain yaitu: (a) Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan belajar mengajar dibuktikan dengan pengisian absen, (b) Keaktifan siswa saat mengumpulan tugas dengan tepat waktu, (c) Bertanya terhadap materi yang belum dipahami. Keadaan tersebut jelas berbeda dengan proses pembelajaran jika guru hanya memberikan perintah kepada anak untuk membaca atau meresum. Ataupun guru hanya menyuruh anak untuk mencatat ulang materi yang ada pada buku tema. Berdasarkan hal tersebut, dapat terlihat bahwa setelah menggunakan media *wordwall* minat dan motivasi anak meningkat,

KESIMPULAN

Media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran di kelas. Media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran seperti saat ini. 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 lain dalam mengemas materi pelajaran yang lain. media yang menyenangkan dan bervariasi akan membuat siswa lebih aktif dan lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91–100. https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303

Sari P, & Yarza H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195–199.

Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora, 7(1), 1–18

Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, *4*(1), 122–130. Https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/MI/Article/View/31555

Uno, H. B. (2014). Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan. Bumi Aksara

Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(5), 2854-2860.