

IMPLEMENTASI DALAM PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS ARGUMENTASI KELAS XI DI SMK HASYIM ASY'ARI

Arni Yuniar Prastika¹, Muhitotun Nadhifah², Taswirul Afkar³

^{1,2,3}Universitas Islam Majapahit, Indonesia

arniyuniar38@gmail.com¹, muhitotunnadhifah@gmail.com², taswirulafkar@unim.ac.id³

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengkaji implementasi aplikasi Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi di kelas XI SMK Hasyim Asy'ari, menganalisis dampaknya terhadap motivasi dan pemahaman peserta didik, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi selama penerapan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang meliputi data primer dan sekunder. Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa terhadap materi teks argumentasi. Fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh aplikasi ini menjadikan pembelajaran lebih menarik dan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan. Selain itu, aplikasi ini juga mendukung guru dengan menyediakan media pembelajaran yang kreatif. Namun, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala, seperti keterbatasan sarana teknologi di sekolah dan kurangnya keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi secara optimal. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan pelatihan bagi guru dan pengadaan perangkat pendukung. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Implementasi, Aplikasi, Media Pembelajaran, Wordwall, Teks Argumentasi

Abstract

The aim of this research is to examine the implementation of the Wordwall application in Indonesian language learning on argumentative text material in class XI Hasyim Asy'ari Vocational School, analyze its impact on students' motivation and understanding, and identify the obstacles faced during implementation. This research uses a qualitative descriptive approach. Data was collected through observation, interviews and documentation, which includes primary and secondary data. Data analysis was carried out through several stages: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. This research shows

that implementing the Wordwall application can increase students' learning motivation and understanding of argumentative text material. The interactive features offered by this application make learning more interesting and make it easier for students to understand the material being taught. Apart from that, this application also supports teachers by providing creative learning media. However, this research also found several obstacles, such as limited technological facilities in schools and teachers' lack of skills in using applications optimally. However, these obstacles can be overcome by training teachers and providing supporting equipment. It is hoped that this research will become a reference in developing technology-based learning, especially to improve the quality of Indonesian language learning.

Keywords: *Implementation, Application, Learning Media, Wordwall, Argumentation Text*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dalam era digital telah menghadirkan berbagai peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pendidikan, sebagai proses transformatif, bertujuan untuk mengubah sikap dan perilaku manusia melalui pengajaran dan latihan, sehingga mendewasakan peserta didik. Fenomena penggunaan media pembelajaran seperti Wordwall ini muncul sebagai respons terhadap tantangan dalam dunia pendidikan di Indonesia, seperti rendahnya motivasi belajar siswa, keterbatasan variasi metode pengajaran, serta kurangnya interaktivitas dalam proses belajar. Banyak sekolah di Indonesia, terutama di daerah perkotaan, mulai mengadopsi penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk mendukung kurikulum yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Wordwall, dengan fitur "*Open the Box*" yang memadukan konsep permainan dan pembelajaran, menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan antusiasme siswa dan mempercepat pemahaman materi. Namun, meskipun ada banyak potensi, implementasi media ini masih terbatas pada faktor-faktor seperti infrastruktur teknologi yang tidak merata dan kesiapan guru dalam memanfaatkan media digital secara maksimal. Fenomena ini menunjukkan adanya perubahan besar dalam paradigma pembelajaran di Indonesia, dari yang tradisional menuju pembelajaran yang lebih dinamis dan berbasis teknologi. Untuk mencapai tujuan pendidikan, pemahaman mendalam terhadap berbagai elemen dalam sistem pendidikan sangatlah penting (Asyafiq, 2016). Dalam konteks ini, banyak sekolah di Indonesia yang telah menyediakan fasilitas teknologi untuk mendukung

proses pembelajaran dan pengembangan potensi peserta didik (Launin, 2022).

Kemajuan teknologi tidak hanya mengubah lanskap pendidikan, tetapi juga menuntut guru untuk memiliki kompetensi dalam teknologi informasi dan komunikasi (Sintawati & Indriani, 2019). Pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran secara tepat menjadi salah satu elemen penting dalam menunjang proses belajar. Istilah media pembelajaran berasal dari kata "media," yang berarti "penghubung", memiliki peran sebagai sarana komunikasi informasi dan sumber pengetahuan yang dapat menginspirasi terciptanya komunikasi interaktif dalam proses belajar-mengajar (Mais, 2016; Mutia Safitri, 2022).

Penggunaan media berbasis teknologi, seperti aplikasi Wordwall, menawarkan pendekatan interaktif dan menarik untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi belajar peserta didik. Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan pembuatan berbagai permainan edukatif dan alat evaluasi untuk mendukung pembelajaran (Sari P & Yarza H, 2021; Khairunisa, 2021). Selain menyederhanakan penyampaian materi oleh guru, aplikasi ini juga memungkinkan peserta didik memahami konsep dengan lebih mudah melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif (Lestari, 2021).

Di SMK Hasyim Asy'ari, fenomena penggunaan media pembelajaran berbasis digital, khususnya Wordwall Open the Box, telah mulai baru diterapkan sebagai salah satu inovasi dalam proses pembelajaran. SMK ini, yang berfokus pada pendidikan vokasi, menghadapi tantangan dalam menciptakan metode pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa yang cenderung lebih aktif dengan teknologi. Dalam upaya meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, guru di SMK Hasyim Asy'ari mulai memanfaatkan Wordwall untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, dengan mengintegrasikan permainan dan kuis ke dalam materi pelajaran. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, seperti penggunaan Wordwall, masih terbatas di beberapa sekolah. Contohnya di SMK Hasyim Asy'ari, pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung tradisional, seperti ceramah dan pemberian tugas tertulis. Pendekatan semacam ini kurang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis implementasi aplikasi Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terkhusus dalam materi teks argumentasi, sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan interaktif.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian Aeni, dkk. (2022) menemukan bahwa Wordwall dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui permainan interaktif seperti maze chase dan balloon pop. Penelitian Yuni Rindiantika (2022) menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan fitur-fitur yang menjadikan pembelajaran lebih bermakna. Asmadi (2022), melalui penelitian tindakan kelas, mengungkap bahwa Wordwall meningkatkan efektivitas pembelajaran daring yang menyenangkan. Sementara itu, Pamungkas (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa SMA dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian Triaswari, dkk. (2023) juga membuktikan bahwa Wordwall efektif untuk menanamkan nilai dan pendidikan moral pada siswa SD. Selain itu, penelitian Nabilah dan Warmi (2023) menemukan bahwa Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa SMP melalui pendekatan berbasis permainan. Meskipun penelitian sebelumnya telah membuktikan manfaat Wordwall dalam berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan, sebagian besar penelitian masih berfokus pada tingkat pendidikan dasar dan menengah pertama. Penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengeksplorasi pemanfaatan Wordwall untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi di tingkat SMK, sehingga diharapkan dapat memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang ini.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran memegang peran penting sebagai perantara Untuk menyampaikan materi dari pendidik kepada peserta didik, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Tujuan utama media adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, dan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Azhar Arsyad, 2011). Media pembelajaran mencakup berbagai elemen, seperti individu, materi, atau kejadian yang dapat mendukung siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu (Gerlach & Ely dalam Arsyad, 2011). Fungsi utamanya adalah meningkatkan motivasi, memperjelas pembelajaran, dan memberikan stimulasi belajar (Punaji dalam Miftah, 2022), di samping memberikan manfaat seperti membuat pembelajaran lebih menarik, memudahkan pemahaman, dan meningkatkan interaksi siswa (Sudjana & Riva'i dalam Kustandi, 2020).

Pemilihan media pembelajaran yang tepat harus mempertimbangkan keterbatasan fasilitas, kebutuhan materi, dan kemampuan siswa, serta efektivitas media dalam menarik perhatian mereka (Rodhatul dalam Susanti, 2020).

Wordwall, menurut Nurafni & Ninawati (2021), adalah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai template untuk materi pembelajaran dan evaluasi. Aplikasi ini memungkinkan penyajian materi melalui permainan interaktif seperti kuis, mencocokkan, atau anagram, sehingga Menjadikan pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi siswa (Utami dkk., 2022). Dengan fitur seperti matching pairs, quiz, random wheel, dan lainnya, Wordwall mendukung pembelajaran interaktif, baik secara individu maupun kelompok (Mujahidin dkk., 2021). Wordwall memiliki kelebihan berupa aksesibilitas yang mudah dan tampilan yang menarik, meskipun kekurangannya meliputi potensi kecurangan serta keterbatasan dalam penyesuaian ukuran huruf (Mujahidin dkk., 2021; Lubis & Nuriadin, 2021).

Teks argumentasi bertujuan untuk meyakinkan pembaca mengenai suatu pandangan dengan menyajikan alasan logis, fakta, dan bukti pendukung (Tarigan, 2008; Keraf, 2004). Struktur teks ini terdiri atas pernyataan pendapat, argumentasi, dan kesimpulan, dengan kaidah kebahasaan seperti penggunaan kalimat kompleks, kata kerja mental, konjungsi argumentatif, serta diksi yang tepat (Alwi, 2010). Prinsip penulisannya meliputi penyajian informasi yang jelas, koherensi argumen, dan objektivitas untuk memastikan teks mudah dipahami dan diterima (Sudjiman & Zoest, 1993). Mempelajari teks argumentasi Memberikan dukungan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan menyusun argumen yang logis, yang bermanfaat dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Hasyim Asy'ari pada kelas XI dengan fokus pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi. Tujuan utamanya adalah mengeksplorasi pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman materi, serta mengidentifikasi tantangan dan manfaat penggunaannya. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menurut Muha'djir (2000) juga menjelaskan bahwa penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan suatu objek penelitian secara

objektif berdasarkan data yang ada tanpa adanya perlakuan atau perlakuan tertentu terhadap objek tersebut. Penelitian deskriptif sering digunakan untuk memberikan informasi yang akurat dan jelas tentang situasi, kondisi, atau keadaan objek yang diteliti, yang bisa berupa individu, kelompok, atau suatu fenomena sosial.

Populasi penelitian adalah siswa kelas XI tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel sebanyak satu kelas yang terdiri dari 20 siswa yang dipilih secara acak sederhana. Sumber data terdiri dari data primer, yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di kelas XI, serta data sekunder berupa referensi pustaka dan literatur yang relevan.

Pengumpulan data dilakukan dengan tiga metode utama: (1) observasi partisipatif untuk mencatat aktivitas pembelajaran, interaksi siswa, serta kendala penggunaan aplikasi; (2) wawancara terstruktur dengan guru Bahasa Indonesia dan siswa untuk memahami efektivitas dan persepsi terhadap Wordwall; (3) dokumentasi berupa foto, rekaman, dan arsip pendukung. Keabsahan data diuji dengan triangulasi, yaitu membandingkan data dari observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk memastikan akurasi informasi.

Analisis data dilakukan melalui tahapan pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan yang berorientasi pada rumusan masalah. Reduksi data dilakukan untuk menyaring informasi penting, sementara penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif atau bagan yang mempermudah identifikasi temuan. Kesimpulan yang diambil akan diverifikasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber dan metode untuk menjaga keabsahan. Penelitian ini bertujuan menghasilkan rekomendasi implementasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai pendukung proses pembelajaran, guru memegang peranan penting dalam menumbuhkan minat belajar siswa. Salah satu pendekatan yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menghibur, seperti aplikasi Wordwall. Aplikasi ini tidak sekadar menjadi media penyampaian materi, tetapi juga mampu menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif melalui berbagai jenis permainan edukatif. Dengan demikian, Wordwall merupakan sarana yang efisien untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran.

1. Faktor yang Melandasi Implementasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia Materi Teks Argumentasi di Kelas XI SMK Hasyim Asy'ari

Implementasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks argumentasi di kelas XI SMK Hasyim Asy'ari bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, dinamis, dan penuh tantangan. Media ini menggunakan format permainan Open the Box dengan dua level soal yang dirancang untuk memberikan tantangan bertahap. Level pertama mencakup pertanyaan tingkat mudah hingga sedang, seperti pengertian teks argumentasi, struktur teks, dan identifikasi fakta serta opini. Sementara itu, level kedua menghadirkan soal sulit yang membutuhkan kemampuan analisis kritis, seperti menyusun argumen atau memberikan pendapat berdasarkan logika. Untuk menambah elemen permainan yang menarik, lemparan dadu digunakan sebanyak tiga kali oleh masing-masing kelompok sebelum memulai permainan. Dalam model ini, lemparan dadu tidak digunakan untuk menentukan nomor kotak yang akan dibuka, melainkan sebagai elemen kompetisi yang menambah keseruan antar kelompok.

Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam dua kelompok besar, yang berisikan sekitar sepuluh siswa dalam satu kelompok. Setiap kelompok diberikan giliran untuk melempar dadu sebanyak tiga kali sebelum memulai sesi menjawab soal. Hasil angka dari ketiga lemparan ini tidak memengaruhi nomor kotak yang dibuka, tetapi menjadi elemen keberuntungan untuk menambah semangat kompetisi antar kelompok. Setelah semua kelompok selesai melempar dadu, guru membuka kotak sesuai dengan urutan atau level soal yang telah ditentukan sebelumnya.

Ketika kotak dibuka, kelompok yang mendapat giliran harus segera menjawab soal yang diberikan. Waktu untuk menjawab dibatasi, sehingga kelompok harus bekerja sama untuk memberikan jawaban yang cepat dan tepat. Untuk soal di level pertama, poin diberikan lebih rendah karena tingkat kesulitannya lebih ringan, misalnya 1 poin untuk setiap jawaban benar. Di level kedua, yang mencakup soal analisis atau penyusunan argumen, poin diberikan lebih tinggi, misalnya 2 poin per jawaban benar. Kelompok dengan jumlah poin tertinggi di akhir permainan akan dinobatkan sebagai pemenang.

Selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks argumentasi, model ini juga bertujuan melatih siswa dalam kerja sama kelompok, berpikir kritis, dan menyusun argumen yang logis. Elemen lempar dadu tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menciptakan suasana permainan yang kompetitif dan menarik. Hal ini membantu menjaga antusiasme siswa selama

pembelajaran berlangsung.

Penggunaan Wordwall didukung oleh fasilitas teknologi di SMK Hasyim Asy'ari, seperti komputer atau smartphone, yang memungkinkan siswa mengakses media pembelajaran ini dengan mudah. Selain itu, Wordwall memberikan kemudahan bagi guru untuk menyesuaikan soal dengan kebutuhan siswa dan memantau pemahaman mereka melalui fitur evaluasi langsung. Guru dapat mengukur keberhasilan pembelajaran secara cepat dan memberikan umpan balik kepada siswa.

Penerapan Wordwall dalam pembelajaran ini memberikan berbagai manfaat. Tidak hanya mempermudah siswa memahami materi teks argumentasi melalui soal-soal bertahap, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar mereka melalui pendekatan kompetitif yang menyenangkan. Dengan suasana belajar yang lebih aktif, siswa tidak hanya memahami struktur teks argumentasi, tetapi juga terlatih dalam kemampuan analisis, penyampaian pendapat, dan logika berpikir. Pendekatan ini relevan untuk membekali siswa dengan keterampilan abad 21, seperti kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis, yang penting untuk menghadapi tantangan di dunia kerja maupun kehidupan sehari-hari.

2. Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Wordwall pada fitur *open the box*

- a. Masuk ke Wordwall Buka Wordwall di browser <https://wordwall.net/> .
- b. Login ke akun Anda atau daftar jika belum memiliki akun.
- c. Pilih Template "Open the Box" Setelah masuk, klik tombol "Create Activity".
- d. Pilih template "Open the Box"
- e. Langkah selanjutnya pembuatan dari soal yang mudah : 1. Atur Aktivitas untuk Level Mudah Beri judul aktivitas, misalnya: "Open the Box - Teks Argumentasi (Level Mudah)". 2. Masukkan soal-soal yang sesuai untuk tingkat kesulitan mudah. Contoh: Pertanyaan: Apa yang dimaksud dengan teks argumentasi? Jawaban: Teks yang berisi pendapat untuk meyakinkan pembaca. Pertanyaan: Sebutkan salah satu ciri teks argumentasi. Jawaban: Mengandung alasan yang logis. Pertanyaan: Apa fungsi teks argumentasi? Jawaban: Untuk menyampaikan pendapat dan meyakinkan pembaca. 3. Klik "Add Box" untuk menambah lebih banyak soal.
- f. Langkah selanjutnya pembuatan dari soal yang sulit 1. Atur Aktivitas untuk Level Sulit

Buat aktivitas baru dengan judul: "Open the Box - Teks Argumentasi (Level Sulit)". 2. Masukkan soal-soal yang lebih kompleks dan memerlukan analisis. Contoh: Pertanyaan: Tuliskan contoh paragraf argumentasi dengan tema lingkungan. Jawaban: [Kembangkan sesuai kebutuhan]. Pertanyaan: Apa bedanya teks argumentasi dengan teks eksposisi? Jawaban: Teks argumentasi berisi opini, sedangkan teks eksposisi berisi informasi faktual. Pertanyaan: Analisis kesalahan logis dalam teks berikut: [lampirkan kutipan teks]. Jawaban: [Jawaban berdasarkan analisis].

- g. Tambahkan Gambar (Opsional) Klik setiap box dan tambahkan gambar pendukung dengan mengunggah file atau mencari gambar di galeri Wordwall. Pastikan gambar relevan dengan soal.
- h. Simpan dan Bagikan Klik tombol " Done " setelah selesai. Uji coba aktivitas untuk memastikan semuanya berjalan baik.
- i. Bagikan link ke siswa melalui grup kelas atau LMS (Learning Management System).
- j. Arahkan ke Siswa Bagi siswa menjadi dua kelompok secara acak.
- k. Masing-masing kelompok mengerjakan dengan baik dan mengikuti setiap peraturan permainan dan jika pada level mudah poin yang diperoleh dari salah satu kelompok lebih besar maka lanjut ke level soal lebih sulit.
- l. Sebagai evaluasi jika waktu memungkinkan, minta siswa bergantian mencoba kedua level.

Langkah-langkah Implementasi

- a. Siapkan media Open the Box di Wordwall dengan dua level soal: 1. Level 1 (Mudah-Sedang): Soal pemahaman dasar (pengertian, struktur, identifikasi fakta dan opini, analisis argumen). Level 2 (Sulit): Tugas penyusunan argumen atau pendapat kritis. Cetak dadu kertas dengan angka 1-6 untuk menentukan giliran kelompok. 2. Sediakan alat tulis atau papan catatan kecil untuk mencatat jawaban setiap kelompok.
- b. Pengaturan Kelompok: Siswa dibagi menjadi 2 Kelompok besar (9 siswa per kelompok). Setiap kelompok diberi giliran untuk melempar dadu.
- c. Aturan Permainan: Setiap kelompok melempar dadu untuk menentukan giliran. Kotak akan dibuka berdasarkan giliran, dan kelompok harus menjawab soal di dalamnya. Kelompok dengan jawaban paling cepat dan benar mendapat poin.

Setelah penerapan pada media yang Memainkan *Wordwall Open the Box* dengan tambahan permainan dadu memiliki banyak kelebihan yang mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Elemen acak dari dadu menciptakan tantangan tak terduga yang melibatkan siswa secara aktif, baik saat melempar dadu maupun menjawab pertanyaan. Hal ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta membantu mereka belajar beradaptasi dengan situasi yang berubah. Selain itu, suasana kompetitif yang sehat dapat memotivasi siswa untuk berusaha lebih baik, baik secara individu maupun dalam kelompok, sehingga mereka lebih antusias mengikuti pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media ini juga membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih santai dan mengurangi tekanan formal di kelas. Guru dapat dengan mudah memantau pemahaman siswa melalui jawaban yang diberikan dan menganalisis area yang perlu ditingkatkan. Di sisi lain, siswa juga dapat mengembangkan keterampilan motorik sederhana melalui aktivitas fisik seperti melempar dadu. Dengan kombinasi ini, *Wordwall Open the Box* dan dadu menjadi sarana pembelajaran yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman materi, kerja sama tim, dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

3. Selanjutnya adapun hasil wawancara yang kami lakukan pada guru dan satu orang siswa yang menerapkan permainan pada media pembelajaran *wordwall open the box*.

Berikut adalah ringkasan wawancara yang dilakukan dengan seorang guru Bahasa Indonesia serta seorang siswa yang telah menerapkan *Wordwall Open the Box* dalam pembelajaran:

Ibu Guru Mapel Bahasa Indonesia

Aspek yang Dibahas: Efektivitas media pembelajaran, dampak terhadap siswa, dan tantangan.

Pertanyaan 1: Bagaimana pendapat Ibu mengenai penggunaan *Wordwall Open the Box* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawaban:

Saya merasa *Wordwall Open the Box* adalah media pembelajaran yang sangat inovatif dan menyenangkan. Dengan format ini, Para siswa menjadi bersemangat dan terlibat

aktif selama proses belajar. Fitur interaktif yang terbukti mendukung mereka dalam memahami materi secara lebih efektif, khususnya pada materi yang biasanya dianggap sulit, seperti analisis teks atau kebahasaan.

Pertanyaan 2: Apakah media ini efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi?

Jawaban:

Sangat efektif. Soal-soal yang muncul secara acak memaksa siswa untuk berpikir cepat dan memberikan jawaban berdasarkan pemahaman mereka. Saya juga melihat siswa yang biasanya pasif menjadi lebih termotivasi untuk berpartisipasi. Selain itu, adanya elemen permainan seperti kotak yang harus dibuka dengan strategi membuat mereka lebih fokus.

Pertanyaan 3: Apa tantangan yang Ibu hadapi saat menggunakan Wordwall Open the Box?

Jawaban:

Tantangannya adalah memastikan semua siswa memiliki akses teknologi yang memadai, terutama jika kegiatan ini dilakukan secara daring. Selain itu, saya juga perlu menyesuaikan waktu karena terkadang siswa terlalu menikmati permainan sehingga waktu belajar menjadi terbatas.

Hasil Wawancara dengan Siswa

1 Siswa Kelas XI

Aspek yang Dibahas: Pengalaman bermain, manfaat, dan saran perbaikan.

Pertanyaan 1: Bagaimana kesan kamu setelah memainkan Wordwall Open the Box dalam pembelajaran?

Jawaban:

Saya sangat suka! Permainannya seru dan tidak membosankan. Biasanya pelajaran Bahasa Indonesia terasa monoton, tapi dengan Wordwall, saya jadi lebih semangat belajar. Rasanya seperti bermain game, tetapi tetap belajar.

Pertanyaan 2: Apakah Wordwall membantu kamu memahami materi dengan lebih baik?

Jawaban:

Iya, sangat membantu. Misalnya, waktu belajar tentang struktur teks berita, saya lebih cepat memahami poin-poin penting karena pertanyaannya langsung mengarah ke materi yang sedang dipelajari. Selain itu, sistem kotaknya menantang, jadi saya harus benar-benar memperhatikan pelajaran sebelumnya.

Pertanyaan 3: Apa saran kamu agar permainan ini lebih baik?

Jawaban:

Mungkin bisa ditambahkan pilihan untuk membuat kelompok supaya lebih seru dan ada kerja sama. Selain itu, soal-soalnya sebaiknya dibagi lebih jelas antara yang mudah dan sulit supaya lebih adil bagi teman-teman yang kemampuannya berbeda.

Berdasarkan wawancara, baik guru maupun siswa merasakan manfaat yang besar dari penerapan *Wordwall Open the Box*. Media ini meningkatkan antusiasme dan Pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran mengalami peningkatan. Walaupun masih ada tantangan seperti keterbatasan akses teknologi dan pengelolaan waktu, secara keseluruhan, Wordwall mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efisien.

Penerapan Wordwall Open the Box dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif yang signifikan baik bagi guru maupun siswa. Media pembelajaran ini "Penggunaan media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi. Guru mengamati peningkatan partisipasi aktif siswa selama pembelajaran, sementara siswa merasa lebih termotivasi dan tertantang untuk belajar. Walaupun terdapat kendala seperti keterbatasan akses teknologi dan pengelolaan waktu, manfaat yang diperoleh jauh lebih signifikan. Berdasarkan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* oleh Mayer (2009), media interaktif seperti Wordwall mampu meningkatkan daya serap siswa dengan mengintegrasikan elemen visual dan interaksi langsung. Pendapat ini juga sejalan dengan teori Prensky (2001), yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif pada proses belajar siswa." mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Selain itu, teori Dale (1969) tentang *Cone of Experience* menjelaskan bahwa belajar melalui aktivitas langsung (*interactive learning*) lebih efektif dibanding metode pasif seperti membaca atau mendengarkan.

Dengan demikian, Wordwall Open the Box menjadi alternatif Media pembelajaran ini sangat relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama bagi generasi digital yang

membutuhkan pendekatan inovatif dalam proses belajar. Kehadiran elemen permainan tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik tetapi juga memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi.

Adapun Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *Wordwall Open the Box* memberikan dampak yang jauh lebih positif dibandingkan metode konvensional sebelumnya. Pada pembelajaran sebelumnya, siswa cenderung pasif dan kurang termotivasi, dengan interaksi yang didominasi oleh guru (teacher-centered). Sebaliknya, penggunaan Wordwall Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yang berpartisipasi. Elemen permainan dalam Wordwall, seperti pembukaan kotak dan tantangan soal, berhasil meningkatkan antusiasme dan fokus siswa, bahkan pada materi yang sebelumnya dianggap sulit. Selain itu, penggunaan Wordwall terbukti efektif dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Dengan adanya umpan balik langsung dari jawaban yang diberikan, siswa dapat belajar dari kesalahan mereka secara cepat dan memperbaiki pemahaman mereka. Hal ini sejalan dengan teori Dale (1969) yang menekankan pentingnya pembelajaran interaktif untuk meningkatkan daya serap siswa. Dibandingkan metode sebelumnya yang monoton, Wordwall mampu mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat.

Media pembelajaran *Wordwall Open the Box* memiliki sejumlah keunggulan yang membuatnya efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Keunggulan utamanya adalah kemampuannya Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan elemen permainan seperti pembukaan kotak dan soal-soal menantang, media ini mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sanjaya (2013), yang menyatakan bahwa pembelajaran inovatif yang melibatkan aktivitas langsung siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Selain itu, fitur umpan balik instan yang ditawarkan Wordwall membantu siswa memahami materi dengan lebih cepat, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas Wordwall dalam menyesuaikan tingkat kesulitan soal, sehingga guru dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sadiman (2014), yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus mampu menarik perhatian siswa, mudah digunakan, dan relevan dengan tujuan

pembelajaran. Dengan memenuhi ketiga kriteria tersebut, Wordwall menawarkan pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan efisien. Jika diterapkan dengan tepat, Wordwall tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan produktif kompetitif, menjadikannya alat yang ideal untuk pembelajaran di era digital saat ini.

Implementasi *Wordwall Open the Box* dalam pembelajaran memiliki kelebihan utama dalam Media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dirancang untuk menarik perhatian siswa, elemen permainan dalam media ini menjadikan proses belajar lebih dinamis dan tidak monoton. Pendekatan ini sesuai dengan pendapat Munadi (2013), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas langsung. Fitur unik seperti soal yang muncul secara acak menambah tantangan bagi siswa, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan bersikap kompetitif dalam menjawab soal. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas media ini, yang memungkinkan guru menyesuaikan tingkat kesulitan soal, seperti pada fitur **Open the Box**, untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan kemampuan yang beragam. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Sanjaya (2013), yang menekankan bahwa media pembelajaran efektif harus memberikan pengalaman belajar bermakna dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Dengan Wordwall, siswa tidak hanya memahami materi lebih baik, tetapi juga terlatih untuk bekerja sama, berpikir kritis, dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berkompetisi secara sehat. Media ini menjadi solusi inovatif untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, terutama dalam membangun suasana kelas yang kolaboratif dan dinamis.

Meskipun Wordwall Open the Box memiliki banyak kelebihan, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam implementasinya. Salah satu kekurangan utama adalah ketergantungan pada teknologi dan koneksi internet yang stabil. Bagi sekolah atau daerah yang memiliki infrastruktur teknologi terbatas, penggunaan Wordwall dapat menjadi kendala. Seperti yang diungkapkan oleh Sanjaya (2013), meskipun media digital menawarkan banyak manfaat, keberhasilannya sangat tergantung pada aksesibilitas teknologi yang memadai. Tanpa dukungan perangkat yang memadai, siswa mungkin tidak dapat mengakses media pembelajaran ini secara optimal. Selain itu, meskipun Wordwall dirancang untuk meningkatkan interaktivitas, beberapa siswa mungkin masih merasa kesulitan dengan

penggunaan teknologi atau tidak terbiasa dengan format permainan yang diberikan. Hal ini dapat mengurangi efektivitas pembelajaran bagi siswa yang kurang terbiasa dengan media digital. Menurut Munadi (2013), untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dibutuhkan kesiapan dari guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan atau bimbingan tambahan bagi siswa dan guru untuk memastikan media ini digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi kekurangan dalam implementasi *Wordwall Open the Box*, beberapa solusi dapat diterapkan agar pembelajaran tetap berjalan efektif meskipun terdapat kendala teknologi. Pertama, untuk mengatasi masalah ketergantungan pada teknologi dan koneksi internet yang terbatas, sekolah bisa memanfaatkan versi offline dari Wordwall atau menggunakan perangkat yang lebih sederhana, seperti komputer atau perangkat seluler yang tidak memerlukan koneksi internet terus-menerus. Selain itu, guru dapat menyiapkan materi cadangan dalam bentuk cetakan atau presentasi yang dapat digunakan jika koneksi internet bermasalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Sanjaya (2013), yang menyarankan bahwa pembelajaran berbasis teknologi harus tetap memiliki cadangan atau alternatif untuk menjaga keberlanjutan proses pembelajaran.

Kedua, untuk mengatasi kesulitan penggunaan teknologi pada beberapa siswa, solusi yang dapat diterapkan adalah memberikan pelatihan atau bimbingan terlebih dahulu sebelum penerapan Wordwall. Guru bisa menyelenggarakan sesi pengenalan mengenai cara menggunakan aplikasi ini secara praktis, baik di kelas atau melalui platform daring. Dengan begitu, siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi bisa lebih siap dalam memanfaatkan media pembelajaran tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Munadi (2013), kesiapan teknologi pada guru dan siswa sangat penting agar media digital bisa diterima dan dimanfaatkan secara optimal.

Penerapan *Wordwall Open the Box* sebagai media pembelajaran dalam kelas Bahasa Indonesia memberikan berbagai kelebihan yang signifikan, termasuk meningkatkan partisipasi siswa, memotivasi mereka untuk lebih aktif, dan membantu pemahaman materi secara lebih interaktif. Media ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan tingkat kesulitan soal, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Namun, terdapat beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan, terutama terkait ketergantungan pada teknologi dan kesiapan siswa dalam menggunakan media digital ini. Untuk mengatasi masalah tersebut,

solusi yang dapat diterapkan adalah menyediakan alternatif media pembelajaran saat teknologi mengalami gangguan dan memberikan pelatihan terlebih dahulu kepada siswa agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi ini secara optimal. Dengan solusi tersebut, implementasi Wordwall dapat lebih maksimal dan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Implementasi pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks argumentasi kelas XI di SMK Hasyim Asy'ari menunjukkan dampak yang positif guna meningkatkan interaksi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran berbasis teknologi ini dirancang guna untuk menghadirkan suasana pada saat belajar yang lebih menarik dan kompetitif, sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang cenderung menyukai pendekatan interaktif dan berbasis praktik.

Penggunaan Wordwall dilakukan dengan format permainan Open the Box, yang melibatkan dua level soal. Level pertama berisi pertanyaan tingkat mudah hingga sedang, mencakup pemahaman konsep dasar seperti pengertian teks argumentasi, struktur, dan identifikasi fakta serta opini. Level kedua menyajikan soal sulit yang menguji kemampuan analisis kritis, seperti penyusunan argumen logis dan pemberian pendapat berbasis data. Untuk meningkatkan antusiasme, elemen permainan seperti lemparan dadu digunakan sebagai faktor keberuntungan tanpa memengaruhi urutan atau nomor kotak yang dibuka, tetapi menambah keseruan dan kompetisi antar kelompok.

Dalam penerapannya, siswa bekerja sama dalam sebuah kelompok, saling berkolaborasi untuk menjawab soal yang diberikan dalam batas waktu tertentu. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya memfasilitasi siswa dalam memahami materi secara bertahap, tetapi juga mengasah keterampilan mereka dalam berpikir kritis, bekerja sama, dan berkompetisi secara sehat. Dukungan fasilitas teknologi di sekolah serta keterampilan digital siswa turut menjadi faktor pendukung utama keberhasilan implementasi Wordwall ini.

Kesimpulannya, Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif mampu memberikan peran penting untuk menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan. Pendekatan ini tidak hanya mendukung para siswa dalam memahami teks argumentasi secara mendalam, akan tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan abad 21, seperti

kolaborasi, komunikasi, dan berpikir kritis. Dengan demikian, implementasi aplikasi Wordwall dapat menjadi alternatif inovatif untuk lebih meningkatkan kualitas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks argumentasi.

Saran

Bagi pembaca, terutama pendidik dan calon pendidik, implementasi Wordwall dapat menjadi referensi dalam mewujudkan pembelajaran yang dinamis dan kreatif. Media ini fleksibel untuk digunakan pada berbagai materi, sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di berbagai tingkat pendidikan.

Untuk pendidik dan calon pendidik, disarankan memanfaatkan Wordwall secara kreatif, tidak hanya pada materi teks argumentasi, tetapi juga untuk topik lain. Penting untuk terus meningkatkan kompetensi digital melalui pelatihan atau belajar mandiri guna mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini. Pendidik dan calon pendidik juga perlu memastikan bahwa soal dan permainan sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sambil melakukan evaluasi melalui refleksi dan umpan balik. Integrasi elemen kompetisi yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa, dengan demikian pembelajaran menjadi lebih efisien, menyenangkan, dan relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, AN, Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, SBP (2022). *Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 11.
- Alwi, H. (2010). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia* . Jakarta: Balai Pustaka.
- Asmadi. (2022). *Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* , 6(3).
- Asyafiq, S. (2016). *Berbagai Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai Dan Pendidikan Kewarganegaraan. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 5, No. 1, hal. 29.
- Dale, E. (1969). *Audiovisual Methods in Teaching*. New York: Holt, Rinehart & Winston.
- Ismail, dkk. (2019). *Analisis Data Kualitatif* . Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Keraf, G. (2004). *Argumentasi dan Narasi* . Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Khairunisa, Y. (2021). *Pemnafaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase-wordwall sebagai*

- media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. jurnal kajian dan terapan media, bahasa, komunikasi*, 7 (1), 117.
- Launin, S. N. (2022). *Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV*. JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(3), 216–223.
- Lestari, R. D. (2021). *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas Iv Sd N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*. Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 2(2), 1-6.
- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: CV Pustaka Abadi.
- 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>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Moleong, LJ (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Miles, MB, & Huberman, AM (1984). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Metode Baru*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Muhadjir, N. (2000). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Mutia Safitri, N. M. (2022). *Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa*. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 9 No. 1.
- Nabilah, NP, & Warmi, A. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak*. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 4(2).
- Pamungkas, DP (2023). *Implementasi Media Wordwall Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMA Plus Az-Zahroh Malang*. Jurnal Pendidikan Islam, 8(2).
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. On the Horizon, 9(5), 1-6.
- Rindiantika, Y. (2022). *Motivasi Belajar Siswa dan Pemanfaatan Media Wordwall*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 7(2).
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.

- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- 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.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn)*, 417–422.
- Sudaryono. (2016). *Teknik Menulis Artikel Ilmiah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudjiman, P., & Zoest, AV (1993). *Bahasa Serba-Serbi*. Jakarta: Penerbit Dunia Pustaka.
- Tarigan, HG (2008). *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Triaswari, FD, Sutrisno, S., Adiyaksa, W., & Rustiya, SA (2023). *Aktualisasi Pendidikan Nilai dan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Pembelajaran Berbasis Permainan Wordwall*. *Jurnal Edupedia*, 7(1).
- Wekke, IS, dkk. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Andi.