



UPAYA PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN APLIKASI WORDWALL PADA MATERI TEKS CERITA INSPIRATIF DI SMPN 2 MATARAM

¹Vina Melsa Daiyanti, ²Yulia Agustina, ³Zumratul Lutia, ⁴Moh. Fauzi Bafadal, ⁵Hairiah

¹⁻³PPG Prajabatan Gelombang 2 Universitas Muhammadiyah Mataram, ⁴Universitas Muhammadiyah Mataram,

⁵SMPN 2 Mataram, Indonesia

vinamelsa20@gmail.com, yuliaagustina110@gmail.com, lutviazumratul@gmail.com, fauzi.bafadal@gmail.com,

hairiahcarey@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 2-03-2024

Disetujui: 15-06-2024

Kata Kunci:

media pembelajaran
wordwall
teks cerita inspiratif

Keywords:

*instructional Media
wordwall
inspirational story text*

ABSTRAK

Abstrak: Fokus penelitian ini didasarkan permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerita inspiratif di kelas IX khususnta kelas IX-C SMPN 2 Mataram. Artikel ini bertujuan untuk melihat peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran teks cerita inspiratif di SMPN 2 Mataram, dengan fokus pada uapaya peningkatan minat belajar sehingga akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas IX-C SMPN 2 Mataram. Penelitian ini menggunakan model siklus yang pengamatannya dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media wordwall dan peningkatan persentase hasil belajar dari 47,3% pada siklus I berubah 89,4% pada siklus II yang berarti minat belajar siswa mengalami kenaikan atau kemajuan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media wordwall dapat meningkatkan motivasi dan hasil pembelajaran siswa pada materi teks cerita inspiratif.

Abstract: *The focus of this research is based on the problem of learning Indonesian with inspirational story text material in class IX, especially class IX-C, SMPN 2 Mataram. This article aims to see the increase in students' interest in learning using the Wordwall application in learning inspirational story texts at SMPN 2 Mataram, with a focus on efforts to increase interest in learning so that it will create fun and meaningful learning for students. This classroom action research was conducted in class IX-C of SMPN 2 Mataram. This research uses a cycle model where observations are carried out in two cycles. The research results showed that students felt more motivated to learn after using wordwall media and the percentage of learning outcomes increased from 47.3% in cycle I to 89.4% in cycle II, which means that students' interest in learning experienced a significant increase or progress. This shows that wordwall media can increase student motivation and learning outcomes on inspirational story text material.*



A. LATAR BELAKANG

Pelaksanaan pembelajaran dan kualitas guru sangat berpengaruh pada kualitas pebelajaran. Pelaksanaan pembelajaran adalah suatu proses transformasi informasi, baik pengetahuan maupun materi pembelajaran, yang ditransmisikan dari seorang guru atau sumber informasi lain kepada

peserta didik atau penerima informasi lainnya melalui alat atau media tertentu (Sawitri et al., 2019).

Peningkatan minat belajar merupakan aspek penting dalam pembelajaran yang berdampak pada motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Minat belajar peserta didik dapat menjadi kunci keberhasilan dalam pemahaman dan penghayatan terhadap materi pembelajaran. Namun, terdapat tantangan dalam mempertahankan minat

belajar siswa, terutama dengan adanya perubahan gaya pembelajaran dan dominasi teknologi di era digital saat ini (Kurniawan, A., & Pratama, B., 2020).

Pembelajaran di era digital menuntut pendekatan yang kreatif dan inovatif dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, seperti aplikasi Wordwall, menawarkan solusi yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa (Astuti, R., & Wardani, D., 2019). Aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan permainan digital dalam proses pembelajarannya. Pembelajaran berbasis permainan merupakan format pembelajaran yang menitikberatkan pada pembelajaran dengan menggunakan permainan elektronik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Aplikasi ini juga merupakan aplikasi web dengan tes interaktif dan mendidik yang menarik. Selain itu, aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan alat penilaian serta mudah dimainkan oleh siswa (Zakaria, N., & Sili, E. A., 2023)

Kelebihan dari aplikasi *Wordwall* adalah memiliki jumlah template yang banyak yang dapat digunakan oleh guru. Aplikasi ini tersedia secara gratis dengan pilihan dasar 5 template. Menurut Marpaung, E., & Simanjuntak, S. (2020) kelebihan lain dari aplikasi ini sebagai berikut.

1. **Fleksibilitas:** Aplikasi Wordwall menawarkan berbagai alat pembelajaran interaktif yang dapat disesuaikan dengan berbagai materi dan gaya pembelajaran. Guru dapat dengan mudah membuat berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, teka-teki, papan tulis digital, dan lain sebagainya.
2. **Meningkatkan Keterlibatan Siswa:** Wordwall menyediakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa, yang dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Aktivitas yang disajikan dalam bentuk permainan dan tantangan cenderung lebih menarik bagi siswa daripada pembelajaran konvensional.
3. **Menyediakan Umpan Balik Langsung:** Aplikasi ini memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa saat mereka berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran. Ini memungkinkan guru untuk memantau

pemahaman siswa secara real-time dan menyediakan bantuan tambahan jika diperlukan.

4. **Meningkatkan Kreativitas Guru:** Dengan beragam fitur dan alat yang tersedia, Wordwall memungkinkan guru untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam merancang dan menyajikan materi pembelajaran. Guru dapat menciptakan aktivitas yang unik dan menarik sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa.

Game yang telah dibuat dapat langsung dibagikan melalui link yang kemudian dikirimkan melalui WhatsApp, Google Classroom, atau aplikasi email. Kelebihan lain dari aplikasi ini adalah dapat mencetak game yang dikembangkan dalam format PDF. Hal ini juga memudahkan siswa yang mempunyai masalah jaringan (Widodo, W., & Pratiwi, D., 2019)

Aplikasi ini menawarkan berbagai macam permainan, termasuk permainan klasik seperti lasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Ada juga jenis permainan lain 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 (Sari, P. M., & Yarza, H. N. 2021).

Dalam konteks ini, teks cerita inspiratif menjadi materi yang menarik untuk dieksplorasi melalui aplikasi Wordwall. Teks cerita inspiratif sendiri merupakan teks yang isinya dapat menginspirasi orang lain. Sebuah teks yang mendorong orang untuk melakukan sesuatu, bahkan tergerak untuk mempraktikkan seperti dalam cerita (kemendikbud, 2024).

Artikel ini bertujuan untuk melihat peningkatan minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran teks cerita inspiratif di SMPN 2 Mataram, dengan fokus pada upaya peningkatan minat belajar sehingga akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pembelajaran menyenangkan adalah pembelajaran yang memungkinkan peserta didik merasa nyaman dan menikmati pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan membuat peserta didik tidak merasa jenuh, bosan, atau tidak bersemangat (Mayasari, E., 2022).

Sedangkan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik merupakan suatu proses pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang signifikan, relevan, dan mempunyai dampak yang berarti bagi perkembangan siswa secara pribadi, sosial, dan akademik. Pembelajaran yang bermakna tidak hanya menekankan pada penguasaan materi pelajaran, tetapi juga memperhatikan pengembangan keterampilan, pemahaman konsep yang mendalam, serta penerapan pengetahuan dalam konteks kehidupan nyata (Susanto, A., & Hartono, Y., 2019)

SMPN 2 Mataram adalah salah satu sekolah menengah yang berkomitmen untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan relevan bagi siswa, penggunaan aplikasi Wordwall digunakan sebagai salah satu strategi pembelajaran di sekolah ini. Melalui integrasi Wordwall, diharapkan proses pembelajaran teks cerita inspiratif dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan menarik bagi siswa.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan implementasi pembelajaran teks cerita inspiratif dengan menggunakan aplikasi Wordwall di SMPN 2 Mataram. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan Wordwall dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna, serta untuk memberikan rekomendasi praktis bagi guru Bahasa Indonesia dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian adalah penelitian tindakan kelas atau biasa disingkat dengan PTK. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu pendekatan penelitian yang dilakukan oleh para guru atau praktisi pendidikan di dalam kelas mereka sendiri. Tujuan utama dari PTK adalah untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui serangkaian tindakan yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara berulang. PTK berfokus pada solusi atas masalah-masalah konkret yang ditemui dalam konteks pembelajaran di kelas, dengan melibatkan partisipasi aktif guru dan siswa dalam proses penelitian (Setiawan, A., & Pratiwi, D. 2020)

Penelitian ini dilakukan di kelas IX-C SMPN 2 Mataram semester genap tahun pelajaran 2023/2024

dengan dua siklus. Jumlah peserta didik 38 orang. Penelitian ini dilakukan bersama guru Bahasa Indonesia di SMPN 2 Mataram dan Dosen Pembimbing Lapangan, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan saintifik dan aplikasi wordwall sebagai medianya.

Penelitian ini menggunakan teori Kemmis dan Taggart mengenai model siklus atau spiral. Alasan penggunaan model PTK Kemmis dan Taggart adalah langkah-langkah tindakannya yang sederhana sehingga mudah dipahami. Pertimbangan lain yakni permasalahan yang dihadapi di kelas perlu diselesaikan melalui PTK. Dalam tahap perencanaan, peneliti melaksanakan beberapa hal (1) memastikan waktu dan kelas yang digunakan melakukan penelitian, (2) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang sinkron dengan tindakan yang akan dilaksanakan, (3) menyusun dan memastikan media wordwall yang akan digunakan (4) menyusun pedoman observasi peserta didik dan guru, (5) membuat alat ukur untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik, dan (6) bekerja sama dengan guru dan pengamat untuk mempersiapkan siklus penelitian berikutnya.

Langkah-langkah tindakan yang terkait dengan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) menerapkan pendekatan saintifik untuk pembelajaran teks cerita inspiratif dengan menggunakan media *wordwall* sesuai dengan rencana pembelajaran dan metode pembelajaran; (2) mengoptimalkan penerapan media *wordwall* dalam proses pembelajaran; (3) melakukan evaluasi hasil belajar setelah kegiatan pembelajaran; (4) memanfaatkan alat observasi yang telah dibuat; (5) bekerja sama dengan pengamat terkait materi pembelajaran cerita inspiratif dengan media *wordwall*, (6) memperbaiki kesalahan yang terjadi selama pembelajaran, dan (7) mengolah data.

Objek yang diamati adalah tindakan yang dilakukan siswa dan guru. Data yang diperoleh peneliti dijadikan acuan untuk perbaikan pada siklus berikutnya. Data yang diperoleh dari pengamatan juga digunakan sebagai bahan refleksi. Kegiatan refleksi meliputi (1) bekerja sama dengan pengamat tentang bagaimana menerapkan media *wordwall* dalam pembelajaran teks cerita inspiratif dan (2) menentukan hasil koordinasi yang dapat digunakan sebagai acuan untuk tindakan selanjutnya.

Analisis data dari kegiatan pembelajaran harus dilakukan untuk mengetahui apakah metode yang

digunakan sudah efektif atau tidak. Dalam penelitian ini, metode analisis deskriptif menggunakan metode kualitatif. Metode ini menggambarkan fakta dan temuan dengan sasaran untuk mengetahui prestasi belajar siswa dan perkembangan respons mereka terhadap kegiatan dan aktivitas pembelajaran selama proses pembelajaran. Setiap siklus memiliki evaluasi berupa tes tertulis di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan siswa. Untuk menganalisis data penelitian ini digunakan statistik sederhana yaitu:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{\sum n}$$

Keterangan :

\bar{x} : Nilai rata-rata

$\sum X$: Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$: Jumlah siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembelajaran dengan media *wordwall* masih belum dikenal siswa khususnya di kelas IX-C SMPN 2 Mataram karena pembelajaran dengan media *wordwall* belum pernah mereka dapatkan sebelumnya. Sebelum menggunakan media pembelajaran, siswa tampak kurang antusias dalam belajar. Setelah menggunakan media pembelajaran terlihat motivasi belajar siswa. Siswa mendengarkan dengan seksama penjelasan guru, mengerjakan tugas dengan serius dan terlibat dalam diskusi kelompok.

Tabel 1 berikut menunjukkan hasil penelitian siklus I dan II dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif.

Tabel 1 Hasil Observasi Minat Peserta Didik Siklus I dan II

No	Aspek Yang diamati	Perhitungan	
		Siklus I	Siklus II
1	Memerhatikan penjelasan guru	5	8
2	Menjawab pertanyaan	4	8
3	Keseriusan mengerjakan tugas	5	8
4	Mencatat materi penting	4	7
5	Bekerja dengan kelompoknya	5	8
Jumlah		23	39
Rata-rata		46	78
Kriteria		Kurang Minat	Minat

Keterangan:

Skor tertinggi : 50

Rentang nilai : (Jumlah : skor keseluruhan) x 100

0-19 : Tidak Minat

20-49 : Kurang Minat

50-79 : Minat

80-100 : Sangat Minat

Pada tabel 2 berikut menunjukkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif.

Tabel 2 Data Hasil Belajar Siklus I dan II

	Tes Siklus I	Tes siklus II
Skor Paling Tinggi	90	95
Skor Paling Rendah	60	70
Rentang Skor	30	35

Tabel 3 rekapitulasi hasil tes yang menunjukkan tingkat keberhasilan siswa secara keseluruhan.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Tes Siklus I dan II

No	Rincian	Hasil Tes Siklus I	Hasil Tes Siklus II
1	Jumlah siswa yang tuntas	18	34
2	Jumlah siswa yang belum tuntas	20	4
3	Persentasi ketuntasan belajar	47,3%	89,4%

Dengan memerhatikan hasil survei dan instrumen observasi, penggunaan media *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar teks cerita inspiratif pada kelas IX-C SMPN 2 Mataram. Hal ini terlihat pada perbandingan hasil melalui tabel 4 berikut

No	Sumber Data	Siklus I	Siklus II	Ket
1	Instrumen Obserasi	46 (Kurang minat)	78 (Minat)	Ada Kemajuan
2	Hasil tes	47,3%	89,4%	Ada Kemajuan

Berdasarkan Tabel di atas, minat siswa dalam pembelajaran teks cerita inspiratif telah meningkat. Pada awalnya mereka hanya sedikit tertarik, menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari materi ini. Hal tersebut menunjukkan kemajuan minat belajar yang signifikan.

C. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan minat belajar teks cerita inspiratif. Hal itu ditunjukkan oleh peningkatan persentase hasil belajar dari 47,3% pada siklus I berubah 89,4% pada

siklus II yang berarti minat belajar siswa mengalami kenaikan atau kemajuan yang signifikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Mataram yang telah mendukung program PPL I PPG Prajabatan Gelombang 2 tahun 2023 yang dikoordinir oleh Panitia PPG Prodi Bahasa Indonesia Universitas Muhammadiyah Mataram. Selain itu terima kasih juga disampaikan kepada Sekolah mitra dalam hal ini SMPN 2 Mataram yang menerima tim PPL I PPG Prajabatan Gelelombang 2 tahun 2023 Universitas Muhammadiyah dengan baik.

REFERENSI

- Admin. (2024 Januari 03). Yuk, Belajar Menulis Cerita Inspiratif. Diakses dari <https://ditsmp.kemdikbud.go.id/yuk-belajar-menulis-cerita-inspiratif/>
- Astuti, R., & Wardani, D. (2019). Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris*, 7(1), 30-42.
- Kurniawan, A., & Pratama, B. (2020). Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 55-67.
- Marpaung, E., & Simanjuntak, S. (2020). Pemanfaatan Teknologi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 30-41.
- Mayasari, E. (2022). Konsep Contextual Teaching and Learning Dalam Upaya Menciptakan Iklim Belajar Mengajar Menyenangkan dan Bermakna. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1(1), 58-66.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (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.
- Sawitri, E., Astiti, M. S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang, 202-213.
- Setiawan, A., & Pratiwi, D. (2020). Implementasi Penelitian Tindakan Kelas untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 100-112.
- Susanto, A., & Hartono, Y. (2019). Pembelajaran Bermakna: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(2), 90-105.
- Widodo, W., & Pratiwi, D. (2019). Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Indonesia*, 7(2), 78-89.
- Zakaria, N., & Sili, E. A. (2023). Keberkesanan aplikasi Wordwall dalam pengajaran dan pembelajaran gaya bahasa seloka boros dan jimat bagi pelajar tingkatan 4: Efficacy of Wordwall apps in teaching and learning language style of Seloka boros dan jimat for form 4 students. *Al-Azkiyaa-International Journal of Language and Education*, 2(1), 32-54.