



Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Siswa MA Darul Lughah Wal Karomah pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Ummi Maulidatus Syahro^{1*}, Mohammad Saied², Hemas Haryas Harja Susetya³

¹⁻³ Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tadris Umum, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Indonesia

*Penulis Korespondensi: umimaulida739@gmail.com¹

Abstract. *This study was motivated by the low motivation and boredom of students in learning Indonesian, which is still dominated by conventional methods and results in less optimal conceptual understanding. The purpose of this research is to implement Wordwall as an interactive learning medium to improve students' conceptual comprehension, interest, and motivation. This research employed a qualitative method with a descriptive qualitative approach. The subjects were X students of MA Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan. Data were collected through observation, interviews, and documentation. The findings revealed that Wordwall successfully created a more engaging and enjoyable learning atmosphere compared to traditional teaching methods. Its interactive features, such as quizzes, word-matching activities, and word-search exercises, stimulated students' enthusiasm and encouraged them to actively engage with the material. The scoring system and timer also fostered a healthy sense of competition, which further motivated students to participate. However, some limitations were identified, including the possibility of cheating, the relatively small font size, and the time-consuming process of preparing questions. Despite these challenges, the implication of this study suggests that Wordwall can serve as an innovative alternative medium for teaching Indonesian, providing both meaningful learning experiences and enhanced learning quality.*

Keywords: *Concep; Language; Media; Motivation; Wordwall.*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi dan kejenuhan siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih didominasi metode konvensional, seperti ceramah dan penugasan, sehingga berdampak pada kurang optimalnya pemahaman konsep siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran Wordwall sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep, minat, serta motivasi belajar siswa di kelas. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MA Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan, sedangkan teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, serta mengurangi kejenuhan siswa. Fitur interaktif dalam Wordwall, seperti kuis, menjodohkan kata, dan pencarian kosakata, membuat siswa lebih antusias dan termotivasi untuk memahami materi. Selain itu, media ini juga meningkatkan daya saing siswa karena adanya fitur skor dan timer yang mendorong mereka berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Walaupun demikian, Wordwall memiliki beberapa kelemahan, seperti potensi kecurangan, ukuran huruf yang terbatas, serta waktu yang relatif lama dalam pembuatan soal. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran Wordwall dapat dijadikan alternatif inovatif oleh guru dalam mengelola pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga kualitas proses belajar mengajar dapat meningkat sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Kata kunci: Bahasa; Konsep; Media; Motivasi; Wordwall.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan usaha sadar yang bertujuan menciptakan suasana belajar agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003. Potensi yang dimaksud mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang bermanfaat bagi diri sendiri dan masyarakat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya terbatas pada pemberian pengetahuan, tetapi juga menjadi sarana dalam membentuk manusia

yang kritis, cakap, dan bermoral. Proses ini juga berfungsi membentuk nilai, sikap, dan kepribadian peserta didik, sehingga menghasilkan generasi yang siap menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kegiatan pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari penggunaan media. Media memiliki peran penting sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Pemilihan media perlu mempertimbangkan tujuan, materi, kondisi siswa, serta keterampilan guru dalam menggunakannya. Media yang tepat dapat memotivasi siswa, meningkatkan aktivitas belajar, serta memengaruhi hasil pembelajaran. Perkembangan teknologi menghadirkan berbagai media digital, salah satunya adalah Wordwall yang menyediakan beragam aktivitas interaktif, mulai dari kuis, mencocokkan, hingga pencarian kata. Aplikasi ini dapat diakses secara daring maupun dalam bentuk cetak, sehingga fleksibel digunakan dalam berbagai kondisi.

Wordwall menjadi salah satu alternatif media modern yang berpotensi meningkatkan pemahaman konsep siswa. Pemahaman konsep merupakan indikator penting keberhasilan belajar yang ditunjukkan dengan kemampuan menjelaskan, mengaitkan, serta menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang benar-benar memahami konsep mampu mengungkapkan kembali dengan bahasa sendiri, bukan sekadar menghafal. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi metode konvensional, sehingga siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan pemahamannya tidak maksimal. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pendidikan yang menekankan keaktifan dan kenyataan proses belajar di kelas.

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, minat, keaktifan, serta hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran. Guru juga terbantu dalam menyampaikan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Namun, kajian tentang penggunaan Wordwall untuk meningkatkan pemahaman konsep, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Madrasah Aliyah, masih terbatas. Dengan adanya kesenjangan tersebut, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilaksanakan. Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan media pembelajaran Wordwall dalam rangka meningkatkan pemahaman konsep siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas X MA Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan.

2. KAJIAN TEORITIS

Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang membantu pendidik dalam proses belajar mengajar agar informasi dapat tersampaikan secara jelas kepada peserta didik, sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sementara itu, hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, mencakup aspek sikap, pemahaman, dan keterampilan yang dimilikinya. Pemanfaatan media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik karena memudahkan mereka dalam menerima informasi dari pendidik sehingga pengetahuan baru dapat terbentuk dan berkembang (Teni Nurrita, 2018).

Inovasi dalam penggunaan media pembelajaran juga diperlukan agar proses belajar tetap berlangsung secara optimal. Sururi dalam Khotimah (2021) mengungkapkan bahwa inovasi merupakan pemikiran baru yang dirasakan manfaatnya oleh berbagai pihak, baik secara individu maupun kelompok. Inovasi muncul sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dengan tujuan menyesuaikan diri terhadap perkembangan zaman sehingga pembelajaran tidak tertinggal.

Penelitian yang dilakukan oleh To'lqinova & Khamidova (2022) membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran non-tradisional lebih efektif dibandingkan metode tradisional. Tes berbasis kertas membuat siswa cenderung enggan mencoba hal baru serta kurang mampu merepresentasikan kemampuan mereka yang sebenarnya. Sebaliknya, media interaktif seperti Wordwall dapat mendorong motivasi siswa dalam memperkaya kosa kata karena dirancang secara menarik, interaktif, dan mudah digunakan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran modern berbasis teknologi dinilai lebih potensial dalam meningkatkan hasil belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.

Aplikasi Wordwall

Wordwall adalah aplikasi berbasis gamifikasi yang menyediakan beragam jenis permainan yang dapat dimanfaatkan guru untuk menyampaikan materi maupun informasi pembelajaran. Aplikasi ini dikembangkan oleh sebuah organisasi asal Inggris, yakni Visual Education Ltd. Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, Wordwall dapat digunakan sebagai strategi evaluasi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah dapat diakses secara offline serta memungkinkan hasil skor permainan dicetak secara langsung. Selain itu, Wordwall dilengkapi fitur berbagi permainan (share games) yang dapat dihubungkan dengan berbagai aplikasi maupun disematkan melalui embedded

code. Kehadiran Wordwall.net membantu guru dalam merancang permainan interaktif sekaligus menyusun lembar kerja bagi peserta didik (Khairunisa, 2021).

Pemahaman

Menurut H. A. Susanto (2015: 27), pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam menjelaskan pengetahuan atau informasi yang telah dimilikinya dengan menggunakan bahasa sendiri. Sementara itu, Ahmad (dalam Dini Nuraeni, 2020: 62) menjelaskan bahwa pemahaman berasal dari kata paham yang memiliki beragam makna, seperti pengetahuan yang luas, pendapat, pemikiran, aliran atau pandangan, serta kemampuan mengerti dengan tepat. Dengan demikian, pemahaman dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menangkap, menguasai, dan mengerti suatu hal sesuai maksudnya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang bertujuan menafsirkan fenomena sesuai keadaan sebenarnya. Metode kualitatif memungkinkan peneliti memahami proses belajar secara lebih mendalam. Teknik yang digunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi (Umar Sidiq & Miftachul Choiri, 2019). Jenis penelitian yang dipilih adalah deskriptif kualitatif yang menyajikan data tanpa manipulasi.

Tujuan penelitian adalah memberikan gambaran tentang proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Penelitian ini juga berusaha menjelaskan fenomena yang muncul saat siswa menggunakan media pembelajaran digital. Data yang diperoleh dipaparkan sesuai kondisinya agar tetap asli. Hasil penelitian dapat membantu guru memahami sikap, motivasi, dan pandangan siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia (Rusandi & Rusli, 2021).

Lokasi penelitian berada di Kelas X MA Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan. Subjek penelitian adalah siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung pada kegiatan belajar, wawancara dengan siswa dan guru, serta dokumentasi kegiatan. Data dari ketiga teknik saling melengkapi untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih akurat.

Media Wordwall digunakan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini memiliki kelebihan, yaitu praktis, mudah diakses, serta mendukung pembuatan kuis interaktif seperti menjodohkan kata, tebak kalimat, dan mencari kosa kata. Kekurangannya adalah rawan kecurangan, ukuran huruf tidak bisa diubah, serta pembuatan soal membutuhkan waktu yang cukup lama. Wordwall juga terbatas sebagai media visual sehingga penggunaannya masih perlu dikombinasikan dengan metode lain (Mujahidin dkk., 2012).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pada siswa kelas X MA Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan menunjukkan bahwa penerapan Wordwall memberikan pengaruh nyata terhadap dinamika pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, siswa tampak lebih bersemangat mengikuti proses belajar dibandingkan saat menggunakan metode ceramah. Fitur interaktif Wordwall, seperti kuis dan permainan menjodohkan kata, mampu meningkatkan konsentrasi sekaligus mengurangi rasa bosan. Dari sisi pendidik, Wordwall dinilai efektif dalam mempermudah penyampaian materi, khususnya dalam menarik minat siswa yang sebelumnya pasif. Temuan ini sejalan dengan Khotimah (2021) yang menegaskan bahwa media pembelajaran inovatif berperan penting dalam menjaga motivasi siswa di tengah tantangan pendidikan masa kini.

Hasil analisis wawancara menunjukkan bahwa siswa merasa lebih terdorong untuk belajar berkat adanya fitur skor dan timer pada aplikasi Wordwall. Unsur kompetitif yang muncul memberikan energi baru dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, Wordwall juga mendukung terjadinya kolaborasi antarsiswa ketika mereka berdiskusi untuk menyelesaikan soal secara berkelompok. Temuan ini sejalan dengan penelitian To'lqinova & Khamidova (2022) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan interaksi sosial, motivasi, serta daya saing siswa secara positif.

Dilihat dari aspek pemahaman konsep, hasil dokumentasi nilai menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkannya Wordwall. Sebelum penggunaan media ini, sebagian besar siswa hanya mampu mengingat informasi tanpa dapat menghubungkannya dengan situasi nyata. Namun setelah menggunakan Wordwall, mereka lebih terampil menjelaskan kembali materi dengan bahasa sendiri serta memberikan contoh penerapan dari konsep yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Temuan ini mendukung pandangan Susanto (2015) bahwa pemahaman bukan sekadar menghafal, melainkan mencakup kemampuan mengolah serta mengaitkan konsep dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa keterbatasan. Pertama, ukuran huruf pada tampilan Wordwall tergolong kecil sehingga menyulitkan siswa yang duduk jauh dari layar untuk membacanya dengan jelas. Kedua, terdapat kemungkinan terjadinya kecurangan saat bekerja dalam kelompok, karena sebagian siswa cenderung bergantung pada temannya. Ketiga, guru membutuhkan waktu yang cukup panjang dalam menyiapkan soal, terutama ketika harus mengajar banyak kelas dengan beragam topik. Keterbatasan ini sejalan dengan temuan Mujahidin et al. (2012) yang menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis

daring menuntut keterampilan guru serta strategi pengelolaan yang tepat agar hasil pembelajaran dapat optimal.

Implikasi penelitian ini menegaskan pentingnya penggunaan Wordwall sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, menyenangkan, serta sesuai dengan karakter generasi digital. Guru dapat mengombinasikan Wordwall dengan metode konvensional guna mengatasi keterbatasannya, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan Nurrita (2018) bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat berperan dalam meningkatkan motivasi sekaligus hasil belajar siswa. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media yang menghibur, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan mutu pendidikan di madrasah.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas X MA Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan mampu meningkatkan motivasi, minat, serta pemahaman konsep siswa. Fitur interaktif Wordwall, seperti kuis, menjodohkan kata, dan pencarian kosakata, terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan kompetitif sehingga siswa terdorong untuk lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Selain itu, hasil dokumentasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan siswa dalam memahami serta menjelaskan kembali materi dengan bahasa mereka sendiri, yang menandakan terjadinya pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa keterbatasan, seperti ukuran huruf yang relatif kecil, potensi terjadinya kecurangan saat belajar kelompok, serta waktu yang cukup lama dalam mempersiapkan soal. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall sebaiknya dipadukan dengan metode pembelajaran konvensional agar proses belajar lebih optimal.

Sebagai rekomendasi, guru disarankan terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media digital seperti Wordwall untuk menyesuaikan dengan karakteristik generasi digital, sekaligus melakukan inovasi agar kelemahan yang ada dapat diminimalkan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penggunaan Wordwall dalam konteks mata pelajaran lain atau dengan desain penelitian yang lebih luas sehingga hasilnya dapat digeneralisasikan secara lebih mendalam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MA Darul Lughah Wal Karomah Kraksaan yang telah memberikan izin serta fasilitas dalam pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan siswa kelas X yang telah berpartisipasi aktif serta memberikan informasi yang dibutuhkan. Tidak lupa, apresiasi penulis sampaikan kepada Universitas Islam Zainul Hasan Genggong atas dukungan akademik dan motivasi yang telah diberikan selama proses penelitian hingga penyusunan artikel ini.

DAFTAR REFERENSI

- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dini Nuraeni, D., dkk. (2020). Analisis pemahaman kognitif matematika materi sudut menggunakan video pembelajaran matematika sistem daring di kelas IV B SDN Pintukisi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 61–75. <https://doi.org/10.23969/jp.v5i1.2915>
- Sidiq, U., & Choiri, M. M. (2019). *Metode penelitian kualitatif di bidang pendidikan*. Ponorogo: CV. Nata Karya. <http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE%20PENELITIAN%20KUALITATIF%20DI%20BIDANG%20PENDIDIKAN.pdf>
- Fathurrahman, M., & Sari, D. P. (2022). Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 101–110. <https://doi.org/10.23917/jpt.v8i2.2561>
- Hamid, M. A., & Surahman, E. (2021). Gamifikasi dalam pembelajaran digital: Konsep, manfaat, dan tantangan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 15–25. <https://doi.org/10.21009/jtp.v23i1.21025>
- Hidayat, A., & Nugroho, R. (2021). Efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran daring masa pandemi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 5(3), 233–241. <https://doi.org/10.31004/jip.v5i3.1234>
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze Chase-Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Khotimah, S. K. S. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran, inovasi di masa pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149–2158. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.857>
- Mujahidin, A. A., et al. (2012). Pemanfaatan media pembelajaran daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 552–560. <https://doi.org/10.31004/innovative.v1i2.3109>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Oktaviani, S., & Mulyani, E. (2020). Media pembelajaran digital berbasis permainan edukatif: Alternatif pembelajaran abad 21. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 55–64. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.35621>
- Pratama, R. A., & Suryadi, E. (2020). Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1189–1196. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.490>
- Rahmawati, I., & Kurniawan, A. (2023). Integrasi Wordwall dengan metode diskusi kelompok dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Bahasa*, 11(2), 89–98. <https://doi.org/10.26877/jkpb.v11i2.5678>
- Rusandi, & Rusli, M. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto, H. A. (2015). *Pemahaman pemecahan masalah berdasar gaya kognitif* (1st ed.). Yogyakarta: Depublish.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- To'lqinova, D., & Khamidova, M. (2022). Effective ways of using Word Wall in primary education. *Web of Scientist: International Scientific Research Journal*, 3(5), 153–158.
- Yusuf, M., & Widyaningsih, S. W. (2019). Gamification in education: The impact of game-based learning on student engagement and motivation. *Journal of Educational Research and Practice*, 9(1), 50–59. <https://doi.org/10.5590/JERAP.2019.09.1.04>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>