

## PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMP NEGERI 2 KARANGANYAR DENGAN PENDEKATAN TEACHING AT THE RIGHT LEVEL (TaRL)

Maryam Sri Muhaimini<sup>1</sup>, Nidiatika Raidah Fati Nafisah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Pendidikan Profesi Guru

e-mail<sup>1</sup>[maryamsrim@gmail.com](mailto:maryamsrim@gmail.com) <sup>2</sup>[nidiatikaraidahfatinafisah@gmail.com](mailto:nidiatikaraidahfatinafisah@gmail.com)

### Abstrak

Pada pembelajaran abad 21 ini teknologi berkembang sangat pesat, sehingga perlu bagi seorang guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan sekaligus berpihak pada peserta didik. Penelitian ini termasuk dalam penelitian Tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman materi Bahasa Indonesia dengan media games interaktif Wordwall. Sasaran dalam penelitian ini adalah 34 peserta didik kelas VIII B SMP Negeri 2 Karanganyar dengan menggunakan dua siklus pengambilan data. Data yang diperlukan yaitu hasil dari gim, angket kuesioner, obeservasi, wawancara, serta dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media gim Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Melalui TaRL guru mampu menyampaikan materi pembelajaran yang mengacu pada tingkat kemampuan peserta didik sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

**Kata Kunci:** Media pembelajaran, Wordwall, TaRL, Peserta didik

### Abstract

*In the 21st century learning, technology is developing very rapidly, so it is necessary for a teacher to create learning media that are creative, innovative, and fun as well as pro-students. This research is included in the classroom action research which aims to increase learning motivation and understanding of Indonesian material with the interactive media games Wordwall. The target in this study were 34 class VIII B students at SMP Negeri 2 Karanganyar using two cycles of data collection. The data needed are the results of games, questionnaires, observations, interviews, and documentation related to research. The results of this study prove that using the Wordwall game media can increase students' learning motivation. Through TaRL the teacher is able to convey learning material that refers to the ability level of students so that the material presented can be well received.*

**Keywords:** Learning media, Wordwall, TaRL, Students

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Dengan berbagai ketrampilan yang dimiliki tentu mampu menyiapkan diri untuk bersaing di abad 21 ini yang mana teknologi berkembang begitu pesat. Sebagai guru profesional harus mampu memberikan fasilitas dalam pembelajaran untuk mempermudah peserta didik dalam menerima materi juga sekaligus meningkatkan motivasi belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan secara maksimal. Penelitian yang kami lakukan yakni menggunakan gim Wordwall yang mana belajar tidak selalu harus

menghadap buku tetapi bisa dengan permainan. Permainan yang mampu membangun motivasi belajar sehingga peserta didik aktif dan antusias mengikuti semua kegiatan pembelajaran.

Menurut Handriyanti (2009), game edukasi adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsistensi melalui media yang unik dan menarik. Seperangkat game edukasi tersebut tercermin dalam aplikasi wordwall. Media Edukasi Wordwall (Sumber: BrandFetch) wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti kuis interaktif, memasang pasangan, acak kata, dan anagram. Ada banyak fitur yang dapat Anda pilih sehingga memberikan banyak kemungkinan variasi dalam penyampaian materi ajar.

Setiap pembelajaran motivasi peserta didik harus muncul agar proses belajar mengajar dan tujuan pembelajaran tercapai. Motivasi baik dalam diri peserta didik maupun dari luar peserta didik sangat memegang peran yang sangat penting. Dengan motivasi itulah pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif dapat mengarahkan dan memelihara ketentuan dalam melakukan kegiatan belajar. Motivasi belajar dapat tumbuh dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall. Wordwall menjadi media pembelajaran yang interaktif yang diungkapkan (Magfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian basic yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran (Sari & Yarza, 2021).

Salah satu model atau metode pembelajaran yang dapat memperbaiki dan meningkatkan literasi dasar bagi siswa, guru dapat menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level) dalam proses belajar mengajar literasi dasar.

## **2. METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas atau *Classroom Action Research*. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 2 Karanganyar. Metode ini digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Prosedur penelitian PTK menggunakan dua siklus pengambilan data. Data yang diperlukan yaitu hasil dari gim, angket kuesioner, observasi, wawancara, serta dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

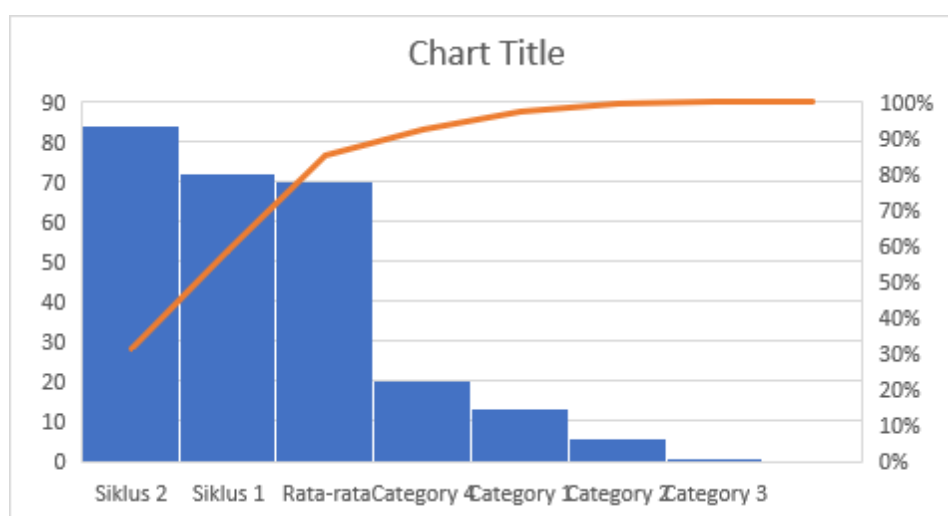
Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Karanganyar. Berdasarkan rekaman hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII B ditemukan: (1) dalam pembelajaran siswa terlihat pasif, siswa hanya melihat, mendengar, dan mencatat penjelasan guru sehingga kegiatan belajar lebih banyak didominasi oleh guru; (2) guru belum berupaya mengaitkan isi materi yang dibahas dengan kehidupan sehari-hari siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak bermakna; (3) siswa jarang mau bertanya ataupun berdiskusi dengan guru maupun dengan teman belajarnya. Ketika siswa diberikan pertanyaan, mereka lebih memilih diam daripada mengemukakan pendapat; (4) karakteristik siswa kelas VIII B yang heterogen sehingga diperlukan suatu metode pembelajaran yang berbeda.

Motivasi belajar peserta didik kelas VIII B pada semester 1 tahun pelajaran 2022/2023 sebelum tindakan pada kategori cukup dengan skor 70% atau sekitar 24 dari 34 anak yang mendapatkan skor cukup. Setelah pembelajaran menggunakan media game edukasi wordwall, motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Perbandingan Motivasi Belajar Peserta Didik Pratindakan, siklus I dan Siklus II

Perbandingan Rata-rata Persentase Pratindakan, Siklus I dan Siklus II			
	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	70,02	72,21	84,04

Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga dapat dilihat dalam grafik berikut.



Gambar 1. Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Peserta Didik.

Penggunaan media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VIII B sebesar 6% dari sebelum tindakan 70% pada kategori cukup menjadi 72% pada siklus I. sedangkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 12% menjadi 84% dengan kategori baik. Pengumpulan data motivasi belajar menggunakan angket motivasi belajar peserta didik. Angket motivasi belajar disusun berdasarkan delapan indikator motivasi belajar.

Penelitian ini berusaha untuk memperoleh gambaran pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII B Tahun Ajaran 2022/2023. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket penggunaan game edukasi berbasis wordwall dengan 7 indikator dan angket motivasi belajar dengan 5 indikator. Indikator penggunaan game edukasi berbasis wordwall yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu : (1) media digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, (2) dapat menimbulkan ketertarikan siswa, (3) dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, (4) menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan game wordwall, (5) menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, (6) menumbuhkan kreativitas siswa, dan (7) memiliki kesesuaian dalam pembelajaran unsur-unsur intrinsic dan ekstrinsik drama. Sedangkan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari

sintesis teori yaitu: (1) kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, (2) kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, (3) semangat belajar, (4) sikap tidak mudah putus asa, dan (5) upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Maghfiroh, 2018) dengan judul “Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda”. Penelitian ini menghasilkan penggunaan media wordwall dalam pembelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis wordwall terhadap motivasi belajar.

Selain itu, sejalan juga dengan penelitian (Mujahidin, dkk., 2021) dengan judul “Pemanfaatan Media Belajar Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti”. Penelitian ini menghasilkan pembuktian pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif, dan meningkatkan prestasi peserta didik. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan game edukasi berbasis wordwall memiliki manfaat dalam pembelajaran matematika.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian membuktikan jika media game edukasi wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukasi wordwall dilakukan selama satu bulan. Terdiri dari satu pertemuan disetiap siklusnya. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan pra pembelajaran dilakukan oleh peneliti untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran, media pembelajaran, dan lembar angket motivasi belajar peserta didik. Kegiatan awal meliputi salam, berdoa, presensi, menyampaikan tujuan pembelajara, apersepsi dan melakukan kegiatan tepuk semangat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mujahidin, A., Hanifa Salsabila, U., Luthfi Hasanah, A., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative*, 1(2), 552–560.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Sari, P.M., & Yarza, H.N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4 (2), 195-199.