



Volume 12 Number 03 2023

Publikasi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, UNP

Link : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>

Pemanfaatan Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Teks Cepren Kelas XI SMA Negeri 1 Besuk

Putri Nur Aini¹, Endah Tri Wisudaningsih^{2*}, Hemas Haryas Harja Susetya³
Program Studi Tadris Bahasa Indonesia

Fakultas Tadris Umum, Universitas Islam Zainul Hasan Genggong

Surel : Phutriana23@gmail.com, endahtriwisudaningsih@gmail.com, hemas.haryas@gmail.com

This research aims to test the use of wordwall media on students' ability to understand short story texts. In this research, the aim of using quantitative methods is to describe, explain the situation or conditions of an event by attaching evidence from the research results. The data selected used a class XI A sample of 28 students. The data collection techniques used were distribution of questions or tests, documentation, and a questionnaire containing 15 questions. Meanwhile, the data analysis technique uses the Chi-Square formula (X^2). After conducting research on June 5 2024, the results showed that the use of wordwall media had a positive impact on class XI students regarding short story text material. This is shown from the test and questionnaire results of 32.949, which is greater than the Chi-Square table at a significance level of 1% and a significance level of 5%.

Keywords: Learning media, wordwall, student understanding, short story text

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tempat di mana siswa belajar dan mengembangkan potensi mereka. Pendidikan salah satu upaya membentuk, mengembangkan pola pikir yang berkualitas kepada peserta didik. Maka, peserta didik diberi pelatihan untuk menjadi lebih mandiri, bertanggung jawab, dan mengembangkan bakat mereka. Pendidikan berfungsi sebagai usaha seseorang untuk mengubah tingkah lakunya agar sesuai dengan nilai-nilai masyarakat dan budaya mereka [Pristiwanti et al., 2022].

Pada masa ini, ilmu pendidikan sering sekali mengalami perkembangan. Sehingga dengan perkembangan yang ada baik dari segi pembelajaran, segi penugasan, maupun segi penilaian yang menuntut para guru untuk memberikan pembelajaran yang mampu membuat pemahaman peserta didik lebih efektif. Menurut [Ahnaf et al., 2021] mengatakan bahwa pembelajaran merupakan sesuatu yang rumit sehingga memerlukan strategi yang berupa alat bantu. Menurut [Hadi et al., 2022] menyatakan bahwa pembelajaran dilakukan sendiri untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan. Adapun di dalam ayat Al-Qur'an menjelaskan bahwa pentingnya pendidikan, sebagai berikut:

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رَجَالًا نُوحِي إِلَيْهِمْ فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ

Artinya: "Dan Kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang lelaki yang Kami beri wahyu kepada mereka; maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui" (QS. An-Nahl: 43).

Salah satu upaya yang harus dilakukan oleh guru adalah menentukan strategi dalam pembelajaran. Strategi merupakan rencana untuk membuat pembelajaran lebih efektif dan aktif. Dalam pembelajaran ada beberapa aspek dinilai dari hasil belajar, yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotori. Strategi pembelajaran digunakan sebagai sistem yang berupa pedoman umum untuk mencapai tujuan pembelajaran [Susetya, 2021]. Seorang guru pasti merasa kesulitan dalam memberikan materi kepada peserta didik, maka seorang guru hendaknya memilih media yang dapat digunakan sesuai konsep pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran bertujuan agar membuat peserta didik memahami, dan menarik peserta didik lebih aktif di dalam kelas [Rizko et al., 2023].

Media pembelajaran diartikan sebagai sarana yang dapat memberikan rangsangan bagi pelajar supaya proses belajar menjadi menyenangkan [Oka, 2022]. Ada beberapa media yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, yaitu media grafis, bahan cetak, gambar diam, proyeksi diam, audio, audio visual, gambar hidup/film, media televisi, dan multimedia [Susilana & Riyana, 2008]. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu *wordwall* berbantuan *google sites*.

Google sites merupakan sebuah website yang berfungsi sebagai wadah dalam mengunggah materi, memberikan tugas, memberikan informasi, dan memantau tugas siswa. Aplikasi ini sangat mudah untuk digunakan oleh semua orang dengan menggunakannya melalui <https://sites.google.com/new> melalui google ataupun chrome. Selain itu, dengan adanya bantuan google sites mempermudah siswa untuk membaca ulang materi yang mereka rasa tertinggal. Sehingga peneliti memilih google sites sebagai wadah dalam mengaplikasikan aplikasi *wordwall* dengan materi cerpen.

Wordwall merupakan aplikasi yang berisi sekelompok kata kemudian ditampilkan menjadi sebuah fitur game yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Media ini sangatlah menarik karena banyak fitur-fitur game di dalamnya, sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan cocok diaplikasikan dalam berbagai materi salah satunya materi cerpen. Sehingga peneliti ingin mengaplikasikan *wordwall* ke dalam google sites, karena dengan berbantuan dari google sites membuat pembelajaran lebih menarik serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa dengan fitur game *wordwall*. Salah satu materi yang dapat kita aplikasikan dengan *wordwall* yaitu materi cerpen [Purnamasari et al., 2022].

Dalam pengambilan data peneliti memilih SMA Negeri 1 Besuk sebagai objek penelitian dikarenakan lokasi yang strategis, memiliki potensi alam yang sangat luas sehingga sangat nyaman untuk melakukan penelitian di sana. Potensi alam yang sangat luas mempermudah guru maupun siswa dalam penggunaan sinyal sehingga tidak ada kesulitan dalam mengakses media pembelajaran melalui online. Selain itu, siswa di SMA Negeri 1 Besuk banyak yg menguasai penggunaan *smartphone* sehingga mempermudah guru dalam menerapkan media pembelajaran. Jumlah siswa masing-masing kelas kurang lebih 30 siswa, sehingga jumlah keseluruhan dari kelas X, XI, dan XII kurang lebih 441 siswa..

Pemanfaatan media *wordwall* salah satunya diterapkan pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi cerpen. Cerita pendek yang berisi karangan seseorang berbentuk fiksi atau khayalan yang dibaca dalam waktu singkat. Pada kurikulum merdeka saat ini, seorang guru harus kreatif dalam mengajar, maka dalam materi cerpen guru harus bisa membuat tampilan yang berbeda dari sebelumnya untuk meningkatkan ketertarikan dan lebih meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Sehingga antara memahami cerpen dengan kurikulum merdeka sangatlah berkaitan, karena kurikulum merdeka sendiri kurikulum yang memfokuskan kepada siswa bukan lagi memfokuskan kepada guru atau bisa dikatakan siswa yang berperan di dalam kelas sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja.

Berdasarkan pemaparan latar belakang, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan memanfaatkan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Peneliti merasa bahwa media ini akan efektif dan menjadi media yang nantinya dapat digunakan di setiap proses pembelajaran.

Peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media *Wordwall* Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 1 Besuk”.

B. Metode Penelitian

Adapun rancangan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif dalam data ini dapat berupa angka. Tujuan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif untuk menggambarkan, menjelaskan situasi atau kondisi dari suatu kejadian dengan melampirkan bukti dari hasil penelitian tersebut [Jayusman & Shayab, 2020]. Dalam data ini *menggunakan statistic inferensial* yang dapat digunakan dalam menganalisis data sampel dalam suatu populasi untuk mendapatkan sebuah kesimpulan dari hasil hipotesis yang dilakukan oleh peneliti. Pada penelitian ini peneliti berfokus pada pemanfaatan aplikasi *wordwall* yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Populasi dalam data ini keseluruhan ada 144 siswa kelas XI, sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 28 siswa dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, karena peneliti merasa kelas yang dipilih memiliki kemampuan atau tingkat kognitif sehingga sampel dianggap sudah mewakili seluruh populasi. Teknik pengumpulan data proses dilakukan untuk mengumpulkan sebuah data dan mendapatkan hasil dan bukti dari data yang telah diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, dokumentasi, dan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup, sehingga responden hanya memilih satu jawaban dari pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti. Dalam Teknik dan instrument pengumpulan data, peneliti menggunakan angket tertutup yang berisi 15 pertanyaan dan jawaban yang telah disediakan, sehingga siswa hanya memilih satu jawaban dari tiga pilihan yang ada (setuju, ragu-ragu, tidak setuju). Berikut ini table angket dalam penelitian.

Tabel 1. Pemanfaatan Media Wordwall Terhadap Materi Cerpen

Judul	Variable	Sub Variable	Indikator
Pemanfaatan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Siswa Dalam Memahami Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 1 Besuk.	Variable Bebas	Pemanfaatan Media <i>Wordwall</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendapat tentang media <i>wordwall</i>. 2. Mampu menarik dan meningkatkan perhatian siswa dalam belajar. 3. Manfaat media <i>wordwall</i>.
	Variable Terikat	Memahami Teks Cerpen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengertian teks cerpen. 2. Unsur-unsur Teks Cerpen. 3. Struktur Teks Cerpen.

Teknik analisis data di dalam penelitian menggunakan teknik kuantitatif. Teknik digunakan untuk menghitung hasil dari data yang telah terkumpul yang di dalamnya ada alat-alat statistic yang relevan untuk digunakan dalam penelitian [Juliansyah Noor, 2016]. Adapun menurut [Sugiyono, 2016] teknik yang digunakan peneliti dalam analisis data menggunakan rumus *Chi-Kuadrat*:

$$X^2 = \sum \left(\frac{(f_o - f_h)^2}{f_h} \right)$$

Keterangan :

X² = Chi Kuadrat

f_o = Frekuensi yang diperoleh dari angket

fh = Frekuensi yang diharapkan

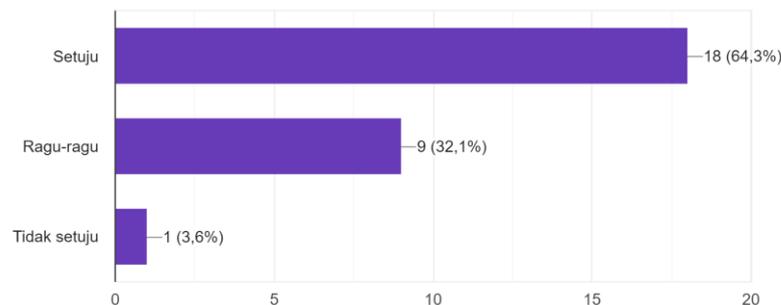
C. Pembahasan

Aplikasi wordwall dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia teks cerpen di kelas XI SMA Negeri 1 Besuk. Menurut [Pamungkas et al., 2021], mengatakan bahwa *wordwall* merupakan permainan berupa dinding kata. Media *wordwall* merupakan aplikasi yang berisi sekelompok kata kemudian ditampilkan menjadi sebuah fitur game yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran. Media ini sangatlah menarik karena banyak fitur-fitur game di dalamnya, sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini dan cocok diaplikasikan dalam berbagai materi salah satunya adalah teks cerpen. Pemahaman serta hasil belajar siswa tentunya akan dipengaruhi oleh faktor media yang digunakan saat proses pembelajaran.

Sampel yang digunakan dalam penelitian kelas XI A yang berjumlah 28 siswa. Selanjutnya peneliti menentukan hasil data penelitian yang diperoleh dari pemanfaatan media *wordwall* terhadap kemampuan siswa dalam memahami teks cerpen kelas XI SMA Negeri 1 Besuk. Dapat dilihat pada grafik hasil angket pemanfaatan media *wordwall* berikut ini.

Apakah pembelajaran teks cerpen menggunakan media *wordwall* membuat anda lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru?

28 jawaban



Grafik 1. Angket Pemanfaatan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 1 Besuk

Grafik di atas, menunjukkan persentase dari hasil angket terhadap 28 responden yang menjadi sampel penelitian. Sebanyak 18 responden atau 64,3% responden menjawab setuju, sebanyak 9 responden atau 32,1% menjawab ragu-ragu, dan sebanyak 1 responden atau 3,6% menjawab tidak setuju. Menurut Arikunto (dalam Sodik et al., 2019) mengatakan bahwa "Angket adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dalam arti laporan tentang dirinya, atau hal lain yang di ketahui". Setelah hasil dari angket terkumpul, peneliti melakukan analisis dengan mengkategorikan ke dalam kriteria frekuensi angket yang diperoleh hasil 72% dikategorikan baik dan 28% dikategorikan sedang. Jadi, disimpulkan bahwa pemanfaatan media *wordwall* sangat berpengaruh terhadap pembelajaran dengan kategori baik atau tinggi.

Setelah mendapatkan hasil dari angket tersebut, peneliti melakukan analisis dengan mendistribusikan hasil angket pemanfaatan media *wordwall* dengan hasil nilai teks cerpen siswa. Hasil dari pemahaman siswa terhadap teks cerpen diperoleh dari hasil tes dan nilai harian teks cerpen di sekolah. Dapat diketahui bahwa dari 28 siswa, sebanyak 4 siswa atau 15% mendapat nilai 79-85 dikategorikan baik, sebanyak 16 siswa atau 57% mendapat nilai 70-75 dikategorikan sedang, dan sebanyak 8 siswa atau 28% mendapat nilai 60-65 dikategorikan rendah. Kemudian hasil dari angket dan teks cerpen dimasukkan dalam rumus *Chi-Kuadrat*. Sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Pemanfaatan Media Wordwall Terhadap Kemampuan Siswa Memahami Teks Cerpen Kelas XI SMA Negeri 1 Besuk

NO	Fo	Fh	Fo-Fh	(Fo-Fh) ²	$\frac{(Fo - Fh)^2}{Fh}$
1	20	$\frac{28 \times 24}{28} = 24$	-4	16	0,666
2	8	$\frac{28 \times 24}{28} = 24$	-16	256	10,666
3	0	$\frac{28 \times 8}{28} = 8$	-8	64	2,285
4	4	$\frac{28 \times 24}{28} = 24$	-20	400	16,666
5	16	$\frac{28 \times 24}{28} = 24$	-8	64	2,666
6	8	$\frac{28 \times 8}{28} = 8$	0	0	0
Jumlah					32,949

Berdasarkan hasil pada table di atas dapat didistribusikan dalam table nilai *Chi-Kuadrat* dengan menggunakan df atau db sebesar 2 diperoleh *Chi-Kuadrat* (X^2) pada signifikan 5% sebesar 5.591 dan taraf signifikan 1% sebesar 9.210. Dengan hasil tersebut berarti *Chi-Kuadrat* hitung sebesar 32,949 lebih besar dari *Chi-Kuadrat* table pada taraf signifikan 1% dan taraf signifikan 5% pada db = 2, karenanya H_0 ditolak [Sugiyono, 2016].

Jadi, disimpulkan H_a yang dilakukan penulis yaitu "Pemanfaatan media *wordwall* memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami teks cerpen kelas XI SMA Negeri 1 Besuk" diterima.

Adapun beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu. Pradani (2022:457), dalam penelitiannya berjudul "Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar". Persamaan dengan penelitian ini terdapat pada penggunaan media yang dijadikan sebagai alat penelitian. Sedangkan perbedaannya terdapat pada focus penelitian antara hasil belajar pada penelitian terdahulu dan kemampuan dalam memahami materi dalam penelitian ini. Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang mudah untuk digunakan, serta dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas IV.

Savitri (2021, 166), dalam penelitiannya yang berjudul "Pemanfaatan game edukasi *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia secara daring di perguruan tinggi". Persamaannya adalah menggunakan angket (kuesioner) sebagai instrument dalam pengumpulan data penelitian. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif sebagai metode penelitian. Hasil dari penelitian ini adalah pemanfaatan game edukasi *wordwall* dapat digunakan sebagai media untuk evaluasi pembelajaran mahasiswa. Hal ini penting karena untuk menghindari kebosanan mahasiswa dalam mengerjakan latihan soal. Inovasi dosen dalam menggunakan media pembelajaran yang baru seperti game edukasi semacam *Wordwall* penting diketahui agar dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap mata kuliah yang diampu. Selain itu, pemanfaatan *Wordwall* juga dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan.

Jadi, kita ketahui dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* sangat berpengaruh positif untuk dijadikan sebagai media pembelajaran, karena media

wordwall tidak hanya membuat pembelajaran menarik, tetapi dapat diaplikasikan dalam mata pelajaran apapun.

D. Simpulan dan Saran

Dari hasil pengolahan data, disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya dampak positif dalam pemanfaatan media *wordwall* terhadap kemampuan siswa dalam memahami teks cerpen. Berdasarkan hasil perhitungan *Chi-Kuadrat* diperoleh 32.949 yang kemudian didistribusikan ke dalam table nilai *Chi-Kuadrat*. Dengan hasil tersebut (X^2 hitung) lebih besar dari (X^2 tabel) pada taraf signifikan 1% dan taraf signifikan 5% pada $db = 2$, karenanya media *wordwall* dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran dari penulis diharapkan bagi guru atau pendidik dapat memanfaatkan media *wordwall* sebagai media pembelajaran untuk materi selanjutnya maupun pada mata pelajaran yang lain. Dan peneliti berharap semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Rujukan

- Ahnaf, F. H., Rochmawati, F., Utami, S. M., & Syahputri, D. D. (2021). Efektivitas media animasi audio visual dalam kuliah daring keterampilan membaca. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(2), 72-78.
- Hadi, D. B. H., Arisanti, K. A., & Waluyo, E. W. (2022). Analisis komparatif pembelajaran segiempat melalui pendekatan matematika realistik dengan konvensional. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics)*, 7(1), 108-116.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. [2020]. Studi Deskriptif kuantitatif tentang aktivitas belajar mahasiswa dengan menggunakan media pembelajaran edmodo dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Artefak* 7(1): 13-20
- Juliansyah Noor, S. E. [2016]. Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah. Prenada Media.
- Oka, G. P. A. [2022]. Media dan multimedia pembelajaran. Pascal Books.
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Nur, L., Wulansari, A., Melina, N. G., & Purwasih, A. [2021]. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 136.
- Pradani, T. G. [2022]. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. [2022]. Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. [2022]. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online *Word Wall*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.

- Rizko, U., Islam, M. H., & Badruttamam, C. A. [2023]. Implementasi Caseme P3 pada Pelajaran Matematika dengan Menggunakan Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 21-30.
- Savitri, A. [2021]. Pemanfaatan game edukasi wordwall sebagai evaluasi pembelajaran bahasa indonesia secara daring di perguruan tinggi. *ISOLEC Proceedings*, 5(1), 159-166.
- Sodik, M., Sahal, Y. F. D., & Herlina, N. H. [2019]. Pengaruh kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Alquran Hadis. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 97.
- Sugiyono. [2016]. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susetya, H. H. H. [2021]. Implementasi Strategi Pembelajaran Anticipation Guide Pada Pemahaman Membaca Siswa. *MATAPENA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(2), 219-224.
- Susilana, R., & Riyana, C. [2008]. *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.