



## Penerapan Media Wordwall Pancing-Pancing Oooee untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Artikel Ilmiah Populer: Studi pada Kelas VIII E SMPN 11 Madiun

Nanda Apriliana ✉, Universitas PGRI Madiun

Agung Nasrulloh Saputro, Universitas PGRI Madiun

Sari Gondonastuti, SMP 11 Madiun

✉ [Nandaapriliana2021@gmail.com](mailto:Nandaapriliana2021@gmail.com)

---

**Abstract:** The development of technology is so rapid. So that all people have used the internet and communication tools to connect two directions or increase insight by relying on existing technology. No exception in the world of education. Students and teachers are required to follow all existing developments. Especially in improving the development of learning media. Learning media is a tool used in the teaching and learning process to help students understand and master the material, so as to help teachers in delivering the material well and efficiently. There are many online learning media through platforms that can be used online and are very interesting in their application, one of which is the Wordwall Pancing-pancing Oooee. This study aims to improve the understanding of junior high school students. The subjects of this study were students of class VIII E SMPN 11 Madiun. This study applies a qualitative descriptive method that aims to systematically describe the course of the research, the findings obtained. factors that influence the learning process, the results achieved, and the problems faced by students in learning Indonesian using Wordwall media. With the type of classroom action research (PTK) and action cycles that include planning, implementation, observation, and reflection. Wordwall learning media provides positive contributions to students and educators, including increasing learning motivation, encouraging creativity, and supporting the effectiveness of material delivery by teachers. Data obtained through tests and figures show a decrease in the percentage of students in the less category, an increase in average scores, and positive student perceptions of the use of the media.

---

**Keywords:** *Indonesian Language, Wordwall, Learning Media, Popular Scientific Article*

---

**Abstrak:** Perkembangan teknologi begitu pesat. Sehingga seluruh masyarakat sudah menggunakan internet dan alat komunikasi untuk menghubungkan dua arah maupun menambah wawasan dengan mengandalkan teknologi yang ada. Tak terkecuali pada dunia pendidikan. Peserta didik dan guru diharuskan mengikuti seluruh perkembangan yang ada. Terutama pada peningkatan pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar guna membantu peserta didik untuk memahami serta menguasai materi, sehingga membantu guru dalam menyampaikan materi dengan baik dan efisien. Banyak media pembelajaran daring melalui platform yang mampu digunakan secara daring dan begitu menarik dalam pengaplikasiannya, salah satunya adalah Wordwall Pancing-pancing Oooee. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tingkat sekolah menengah pertama. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMPN 11 Madiun. Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menguraikan secara sistematis jalannya penelitian, temuan yang diperoleh. faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, hasil yang dicapai, serta permasalahan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Wordwall*. Dengan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dan siklus tindakan yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Media pembelajaran *Wordwall* memberikan kontribusi positif bagi peserta didik dan pendidik, antara lain dalam meningkatkan motivasi belajar, mendorong kreativitas, serta mendukung efektivitas penyampaian materi oleh guru. Data yang diperoleh melalui tes dan angka menunjukkan penurunan presentase siswa yang ada pada kategori kurang, peningkatan nilai rata-rata, serta persepsi positif siswa terhadap penggunaan media tersebut

---

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia, *Wordwall*, Media Pembelajaran, Artikel Ilmiah Populer

---



## PENDAHULUAN

Berbagai model pembelajaran di Indonesia terus mengalami perkembangan. Sehingga mampu menghasilkan macam-macam model pembelajaran. Terutama pada pengembangan media inovasi berbasis daring yang mudah untuk di akses dan digunakan. Di Indonesia membutuhkan media inovasi yang beragam agar pendidikan di Indonesia semakin maju dan tidak tertinggal dari negara-negara maju di dunia. Pada era saat ini diwarnai dengan perkembangan teknologi yang begitu pesat sehingga pembelajaran harus selaras dengan teknologi yang berpusat pada peserta didik. Penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu dilihat pada saat keterampilan belajar peserta didik.

Di era modern saat ini, perkembangan teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, terutama dalam era industri saat ini, teknologi memegang peran sentral di berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Remaja kini hidup di tengah kemajuan teknologi, salah satunya adalah penggunaan alat komunikasi yang membuat banyak dari mereka merasa bahwa hampir seluruh aspek kehidupannya bergantung pada perangkat tersebut. Bahkan saat berada di lingkungan sekolah, mereka sulit melepaskan diri dari handphone. Meski begitu, kemajuan teknologi ini turut mendukung proses pembelajaran, pembuatan media pembelajaran, serta perencanaan pengajaran secara signifikan (Aeni et al., 2022).

Guru harus mempunyai landasan agar memungkinkan peserta didik agar benar-benar siap dalam mengikuti perkembangan zaman (Halimah, 2017). Perkembangan zaman ditandai dengan pemanfaatan teknologi yang tepat guna dalam proses pembelajaran.

Pendidikan kini tidak lagi sekadar dipandang sebagai sarana untuk mentransfer pengetahuan dan mengasah keterampilan, tetapi juga mencakup pemenuhan aspirasi individu serta pengembangan kemampuan yang diperlukan untuk menjalani kehidupan pribadi dan sosial secara lebih bermakna. Lebih dari itu, pendidikan berperan dalam mempersiapkan individu, khususnya anak-anak yang tengah berada dalam tahap perkembangan, untuk menghadapi kehidupan masa kini maupun masa depan. (Rahman et al., 2022)

Menurut (Maritsa et al, 2021) teknologi merupakan alat yang mendukung dunia pendidikan yang mampu mempermudah guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai hasil belajar yang di harapkan. Gaya belajar yang diharapkan saat ini menekankan pada pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu alat yang menonjol dalam mendukung hal tersebut adalah aplikasi game edukatif. Di antara berbagai pilihan yang tersedia, *Wordwall* menjadi salah satu aplikasi yang cukup menarik perhatian di dunia pendidikan.

Guru harus mengikuti perkembangan dan memiliki kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi sebagai sarana untuk pengembangan dan penunjang diri di dalam proses belajar mengajar. Serta dalam menyampaikan materi dengan memanfaatkan teknologi menggunakan media pembelajaran (Sintawati & Indriani, 2019).

*Wordwall* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam bentuk aplikasi dan merupakan sumber belajar peserta didik berbasis daring (Sari P & Yarza H, 2021). *Wordwall* termasuk dalam permainan yang dapat digunakan dalam membuat berbagai jenis permainan yang berbasis web. Dengan bentuknya yang inovatif sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik yang begitu kreatif dan inovatif sehingga mampu menjadi sarana pemahaman materi yang menarik pada peserta didik.

Pradani (2022) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi belajar siswa. Hal yang sama juga disampaikan oleh Safitri, Nazliati, dan Rasyid (2022) yang menyebutkan bahwa pemanfaatan media dalam pembelajaran berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Di kelas VIII SMPN 11 Madiun berbeda dengan kelas VII dan IX yang menggunakan *Chrome Book* sebagai media pembelajaran yang efektif. Maka dari itu guru harus cekatan dan inovatif untuk memberikan media yang sesuai dengan minat siswa dan tentunya siswa tidak akan tertinggal dalam pemahaman setiap materi pelajaran. Salah satunya materi pelajaran kelas VIII mengenai artikel ilmiah populer. Dengan memadukan visual dan Interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar mengajar. Pada media pembelajaran pancing-pancing ooooo ini siswa akan bebas berdiskusi dan berinteraksi dengan temannya guna menjawab soal-

soal yang diberikan oleh guru. Tentunya untuk mengukur pemahaman yang telah diperoleh saat proses pembelajaran.

## **METODE**

Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini termasuk dalam jenis penelitian yang berfokus pada pemahaman konstektual suatu kejadian untuk menginterpretasikannya. Jenis penelitian ini fokus pada penggunaan observasi, wawancara, dan dokumentasi (Azizah,2023).

Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menyajikan pemahaman yang utuh dan mendalam mengenai realitas serta fenomena sosial yang diteliti, agar dapat mengenali karakteristik, ciri-ciri, dan polanya. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang berfokus pada data berupa kata-kata, baik yang berasal dari ucapan, maupun ekspresi sikap dan perilaku yang diamati, Sanjaya (2017).

Penelitian ini dilakukan di kelas VIII E SMP N 11 Madiun dengan jumlah peserta didik 30 orang. Sumber data yang diperoleh dengan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes peserta didik dengan *Wordwall* yang dinamakan pancing-pancing oooee pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Artikel ilmiah populer.

Sementara itu, wawancara dilakukan untuk menggali informasi secara mendalam terkait motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media, serta pengalaman dan tanggapan mereka terhadap pemanfaatan media interaktif berbasis *Wordwall*. Wawancara ini dilaksanakan dengan pendekatan semi-terstruktur dan melibatkan 30 peserta didik. Dalam wawancara semi-terstruktur ini, digunakan panduan pertanyaan yang telah disusun sebelumnya, namun pewawancara tetap memiliki keleluasaan untuk mengeksplorasi lebih lanjut berdasarkan jawaban narasumber. Adapun data juga dikumpulkan melalui dokumentasi, berupa catatan kehadiran dan hasil belajar peserta didik.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas melalui serangkaian siklus tindakan yang terstruktur dan sistematis (Rukminingsih et al., 2020; Widyastuti et al., 2024).

Berikut merupakan siklus tindakan pada penelitian yang mencakup empat tahapan, antara lain:

- a) Perencanaan : Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman mengenai isi artikel ilmiah populer.
- b) Pelaksanaan : Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan yang telah direncanakan.
- c) Observasi : Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan mendokumentasikan hasil tindakan yang telah dilaksanakan.
- d) Refleksi : Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Kemudian menyusun rencana tindakan selanjutnya.

## **HASIL**

Hasil penelitian ini dilaksanakan dalam rentan waktu dua siklus pembelajaran untuk mengukur efektivitas penerapan media pembelajaran pancing-pancing oooee untuk meningkatkan pemahaman tentang artikel ilmiah populer kelas VIII E SMPN 11 Madiun. Data diperoleh dari hasil pengerjaan lembar kerja peserta didik sebelum dan sesudah siklus. Serta dari penerapan media pembelajaran pancing-pancing oooee.

**Tabel 1.** Peningkatan Nilai Kemampuan Memahami Materi Artikel Ilmiah Populer Kelas VIII E SMPN 11 Madiun

Kategori Penilaian	Pra-Siklus (%)	Siklus 1 (%)	Siklus 2(%)
Kurang (nilai < 70)	40%	20%	0 %
Cukup (nilai 70-79)	60%	70%	20%
Baik (nilai > 80)	10%	20%	80%

Tabel ini menggambarkan perubahan persentase siswa berdasarkan kategori penilaian dalam kemampuan pemahaman materi Artikel Ilmiah Populer. Pada pra-siklus, 40% siswa berada dalam kategori kurang, yang menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi materi. Setelah penerapan media Pancing-pancing Oooee pada Siklus 1, persentase siswa dalam kategori kurang turun menjadi 20%, sementara persentase yang berada di kategori baik meningkat menjadi 20%. Pada Siklus 2, tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang, dan persentase siswa yang mencapai kategori baik meningkat menjadi 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media tersebut sangat efektif dalam membantu siswa meningkatkan kemampuan memahami materi artikel ilmiah populer.

**Tabel 2.** Rata-rata Nilai Siswa dalam Mengerjakan LKPD Artikel Ilmiah Populer

Siklus	Rata-rata Nilai
Pra-Siklus	65
Siklus 1	77
Siklus 2	85

Tabel ini menyajikan nilai rata-rata siswa pada kemampuan memahami artikel ilmiah populer setiap siklus. Nilai rata-rata siswa pada pra-siklus adalah 65, dimana nilai tersebut termasuk cukup rendah. Namun, setelah adanya media pembelajaran yang sesuai pada siklus 1, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 77. Sedangkan pada siklus 2 mengalami peningkatan yang cukup signifikan, yakni 85. Hal ini telah menjelaskan bahwasanya penggunaan media pembelajaran pada penyampaian materi pelajaran cukup efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pada media pancing-pancing oooee ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami isi didalamnya, melainkan juga sebagai media bermain kolaboratif maupun personal yang menyenangkan.

**Tabel 3.** Persepsi Siswa Terhadap Penerapan Media Pembelajaran Pancing-Pancing Oooee

Aspek yang Diukur	Persentase Siswa (%)
Media Pembelajaran yang Menarik dan Interaktif	80%
Menarik Minat dalam Pemahaman Materi Ajar	95%
Mengalami Kesulitan Dalam Memahami Materi	10%

Tabel ini menjelaskan mengenai hasil angket yang mampu mengukur persepsi siswa terhadap media Pancing-Pancing Oooee. Sebanyak 80 % siswa merasa bahwa media pembelajaran ini sangat menarik dan interaktif. Hal ini dibuktikan dengan antusias siswa pada saat memainkan media pembelajaran ini setelah pemberian materi ajar oleh guru. Selain itu, 95% merasa penggunaan media pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi ajar. Karena dalam penerapannya tidak hanya terpaku pada penjelasan guru didepan kelas, melainkan diselingi dengan bermain tetapi dalam permainannya memberikan soal-soal mengenai artikel ilmiah populer. Sedangkan 10% siswa masih mengaku kesulitan dalam menentukan struktur artikel ilmiah populer yang di publikasikan pada media masa. Jadi, secara keseluruhan, data ini menjelaskan bahwa siswa memiliki cara pandang yang sangat positif mengenai penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan kemampuan memahami materi pembelajaran.

## **PEMBAHASAN**

Pada penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di kelas VIII E SMPN 11 Madiun dalam kurun waktu dua siklus pembelajaran, sudah mampu mengevaluasi keefektivitasan penggunaan media pembelajaran Pancing-Pancing Oooee untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Artikel Ilmiah Populer. Data yang sudah didapatkan meliputi tes hasil diskusi kolaboratif, mengerjakan LKPD secara individu, serta angket persepsi siswa. Dimana ketiga tes tersebut memberikan hasil yang begitu memuaskan. Dilihat dari hasil ketiga tabel diatas. Penurunan jumlah siswa yang kesulitan dalam memahami artikel ilmiah populer ini selaras dengan teori konstruktivisme, yang didalamnya menjelaskan mengenai pentingnya lingkungan belajar yang mendukung dalam proses belajar mengajar. Melalui pembelajaran yang interaktif dan menarik membuat siswa mampu mengekspresikan diri mereka melalui permainan yang edukatif. Selain itu, mampu meningkatkan percaya diri siswa dalam menjawab soal-soal yang ada pada permainan Pancing-Pancing Oooee tersebut.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Pancing-Pancing Oooee ini tidak hanya meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi Artikel Ilmiah Populer, tetapi juga memengaruhi pandangan dan motivasi mereka terhadap kegiatan belajar. Hal ini menegaskan pentingnya pemilihan media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, serta bagaimana media dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan efektif. Dalam konteks pendidikan saat ini, di mana keterampilan memahami artikel ilmiah populer menjadi sangat krusial, penggunaan media inovatif seperti Pancing-Pancing Oooee menjadi semakin relevan. Penelitian ini tidak hanya memberikan perspektif baru dalam metode pengajaran, tetapi juga menyoroti pentingnya memahami aspek emosional siswa agar pembelajaran mampu membentuk generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga mampu mengekspresikan diri dengan baik.

## **SIMPULAN**

Penerapan media pembelajaran *Wordwall* Pancing-Pancing Oooee sudah menjelaskan mengenai peningkatan kemampuan siswa dalam memahami Artikel Ilmiah Populer pada jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas VIII E di SMPN 11 Madiun. Data yang diperoleh melalui tes dan angket menunjukkan adanya penurunan persentase siswa dengan kategori kurang, peningkatan rata-rata nilai, maupun persepsi positif terhadap penggunaan media pembelajaran Pancing-Pancing Oooee. Media ini sangat efektif digunakan pada jenjang ini, karena siswa sudah mampu memahami instruksi permainan dengan cukup baik. Selain itu, mampu meningkatkan motivasi diri dan memfasilitasi siswa dalam meningkatkan rasa percaya diri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Nurma'rifah, U. (2024). INOVASI PENDIDIKAN ABAD 21: PENERAPAN PERMAINAN WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XII SMA PGRI 2 PALEMBANG. *JURNAL ILMIAH NUSANTARA*, 1(5), 429-434.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). 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.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Azizah, T. N. A., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa: Indonesia. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(5), 3168-3175.
- Saputri, S. E., Winarsih, E., & Rukmiati, E. (2025). Penerapan Media Papan Berbagi Kebahagiaan untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP IT Bakti Ibu Kota Madiun. *Journal in Teaching and Education Area*, 2(1), 126-134.
- Wahyono, N. H. T., Soleh, D. R., & Agustin, S. (2024, July). Peningkatan Kemampuan Mengidentifikasi Unsur Pembangun Pertunjukan Drama Menggunakan Model Cooperative Learning Tipe Think Pair Share pada Siswa Kelas XI D SMA Negeri 1 Nglames Tahun Ajaran 2023/2024. In *SEMINAR NASIONAL SOSIAL, SAINS, PENDIDIKAN, HUMANIORA (SENASSDRA)* (Vol. 3, No. 2, pp. 454-458)