



## PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA : MENGENAL PANTUN MELALUI *MEDIA WORDWALL* DI SDN NGADIREJO 02

Abela Putri Berlian ✉, Universitas PGRI Madiun

Dinar Safira Maharani, Universitas PGRI Madiun

Nailum Mustafidatin, Universitas PGRI Madiun

Cicik Amaliyana, Universitas PGRI Madiun

✉ [abela\\_2302108018@mhs.inipma.ac.id](mailto:abela_2302108018@mhs.inipma.ac.id)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran *PowerPoint* dan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV B SDN Ngadirejo 02. Media pembelajaran *Wordwall* merupakan game edukasi berbasis web yang digunakan untuk membuat game. Media *PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi computer dibawah *Microsoft Office*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Media ajar *Wordwall* memberikan banyak fitur yang dapat digunakan pendidik, seperti *quiz*, *match up*, *find the match*, *open the box* dan lain-lain. Dengan adanya beragam games di *Wordwall* peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang interaktif. Kekurangan dari media ajar *Wordwall* adalah *Wordwall* tidak bisa diakses jika tidak menggunakan internet dan harus menggunakan alat proyektor agar mudah ditampilkan dan semua peserta didik dapat mengamati dengan jelas.

---

**Kata kunci:** Pembelajaran Bahasa Indonesia, Media Ajar, *Wordwall*, Pantun.

---



## PENDAHULUAN

Menurut ensiklopedia dunia, pendidikan atau edukasi (dari bahasa Belanda: *educatie* dan bahasa latin: *educatio*) merupakan upaya sistematis yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses pembelajaran, sehingga peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi diri mereka. Tujuannya, untuk menghadirkan kekuatan spiritual keagamaan, kemampuan pengendalian diri, perkembangan kepribadian, kecerdasan, moralitas, pengetahuan tentang kehidupan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk bersosialisasi sesuai dengan landasan hukum. Pembelajaran ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan tradisi yang diwariskan oleh sekelompok individu dari generasi satu ke generasi lainnya melalui berbagai metode seperti pengejaran, pelatihan, atau penelitian. Proses pendidikan sering berlangsung di bawah arahan orang tua kandung dan orang lain, tetapi juga bisa didapatkan secara otodidak.

Pendidikan merupakan proses panjang yang dilalui seseorang sejak usia dini hingga dewasa. Pada umumnya, pendidikan dibagi menjadi beberapa tahapan, mulai dari prasekolah hingga ke jenjang perguruan tinggi atau pelatihan kerja. Setiap tahap memiliki peran masing-masing dengan tujuan untuk membentuk kepribadian, kecakapan, dan pengetahuan individu. Pendidikan adalah bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Melalui proses belajar, individu mendapatkan pengetahuan yang penting sebagai modal dalam menjalankan kehidupan di masa sekarang dan di masa mendatang. Bagi masyarakat Indonesia, pendidikan berperan sangat penting, karena menjadi fondasi dalam membentuk individu yang cerdas, berilmu, dan berwawasan luas. Dengan pendidikan yang berkualitas, potensi sumber daya manusia dapat ditingkatkan, sehingga mampu bersaing dan memberikan kontribusi positif bagi kemajuan bangsa Indonesia. Sebab itu, pendidikan menjadi salah satu kunci dalam merancang masa depan Indonesia yang lebih cerah.

Salah satunya melalui pembelajaran bahasa Indonesia, yang berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk menanamkan nilai-nilai kebangsaan, memperkuat solidaritas, dan membangun identitas nasional. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diberikan pemahaman dan kemampuan untuk menggunakan bahasa dengan baik dan benar, berpikir secara logis, serta meningkatkan keterampilan menyampaikan ide-ide secara terstruktur dan efektif. Mungkin kebanyakan orang menatap sebelah mata untuk mempelajari Bahasa Indonesia, menganggap tidak penting. Karena Bahasa Indonesia sudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari sebagai masyarakat Indonesia, jadi tidak perlu dipelajari secara khusus. Mereka menganggap bahasa ini sudah menjadi bagian alami dari kehidupan sebagai warga negara Indonesia, sehingga tidak membutuhkan perhatian lebih.

Namun, pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas haruslah ditunjang dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Media pembelajaran merupakan alat sebagai cara seseorang mengajar atau cara menyampaikan materi dengan cara yang menarik. Hal ini dilakukan untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang efektif dan efisien. Penerapan media pembelajaran harus berdasarkan pola pembelajaran yang telah ditentukan dan yang akan digunakan (Fatria & Listari, 2017). Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda.

Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apa pun batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sapriyah, 2018). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat (sarana) komunikasi. Media merupakan sarana yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran dengan komunikasi dua arah antara peserta didik dan pendidik. Oleh karenanya, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam menciptakan media ajar. Namun, media pembelajaran tidak hanya berbekal kekreativitasan semata, materi pembelajaran yang akan disampaikan juga harus disesuaikan dengan materinya.

Pendidik perlu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta didik mengenai materi yang telah

disampaikan pendidik. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran menjadi fokus utama yang tidak dapat dinomorduakan. Pembelajaran yang nyaman dan asik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan beberapa media ajar menarik yang bisa membawa situasi pembelajaran lebih hidup. Tidak hanya sekadar materi yang monoton sehingga membuat peserta didik mudah bosan dan tidak bisa memahami materinya dengan cepat. Adanya materi yang dikombinasikan dengan beberapa media ajar yang menarik, salah satunya dalam bentuk game. Media ajar dalam bentuk game bisa membawa pembelajaran lebih menarik dan dapat membantu peserta didik untuk memahami materinya dengan cepat. Dengan demikian, pendidik tidak perlu khawatir dengan kesulitan peserta didiknya dalam memahami beberapa materi yang telah disampaikan, sebab media ajar dalam bentuk game sudah dapat membantu pemahaman peserta didik.

Di era globalisasi yang begitu pesat media digital dapat menjadi pilihan yang sesuai. Teknologi semakin ke depan, pendidik haruslah ikut melangkah menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Media pembelajaran tak lagi berkutat dalam ranah konservatif namun juga dalam ranah digital. Pendidik dapat membuat *quiz* interaktif, memberikan materi dengan cara kreatif, serta mengukur pemahaman peserta didik lewat tes kognitif berbasis aplikasi maupun web. Banyak web yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Salah satu media ajar yang menarik adalah *WordWall*. *Wordwall* adalah game edukasi yang berbasis web yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang menyenangkan. Pada *Wordwall*, pengajar bisa membuat berbagai jenis game edukasi dengan tema yang bermacam-macam mulai dari *quiz*, *match up*, *find the match* dan lain-lain (Rita Arni : 2021). *WordWall* adalah game edukasi berbasis web yang digunakan untuk membuat game berupa kuis interaktif (Rita Arni, 2021). Melalui *Wordwall*, pendidik dapat membuat kuis sebagai edukasi dan media pembelajaran yang interaktif. Dalam pembuatan *Wordwall* dapat dikombinasikan dengan *PowerPoint* sebagai penunjang dalam menyampaikan materinya dengan beberapa desain menarik di dalamnya.

*PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi *computer* dibawah *Microsoft Office*. *PowerPoint* merupakan program aplikasi yang dapat digunakan pendidik untuk membuat presentasi sebagai media pembelajaran. *Microsoft PowerPoint* adalah program yang dikembangkan oleh Microsoft yang memungkinkan untuk membuat media pembelajaran interaktif (Akbar, 2017). Selain berfungsi sebagai sarana presentasi, *Powerpoint* dapat digunakan pendidik untuk merancang beberapa materi ajar yang menarik dengan beberapa fitur, seperti animasi, transisi, tautan, kuis interaktif, serta integrasi suara dan video yang mendukung pembelajaran secara visual dan audioteri.

Rusman (2012) mendefinisikan *Microsoft Office PowerPoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft. Program yang digunakan untuk membantu penggunaannya dalam mengolah bahan presentasi. Program aplikasi ini memiliki kemampuan untuk mengelola bahan presentasi tersebut yang dikenal dengan nama *slide show* (Muthoharoh, 2019). Dari uraian di atas dapat ditarik pengertian bahwa *PowerPoint* adalah program dari *Microsoft Office* yang dapat digunakan untuk presentasi melalui *slide show* sebagai media pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk menggambarkan secara rinci proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik terhadap materi pantun dengan bantuan media ajar berbasis digital. Penelitian dilaksanakan di SDN Ngadirejo 02 Kota Madiun, pada tanggal 28 Mei 2025, selama satu jam pelajaran. Subjek dalam penelitian ini adalah 16 siswa kelas VI SDN Ngadirejo 02. Pemilihan subjek dilakukan dengan pertimbangan bahwa siswa kelas VI telah memiliki kemampuan dasar dalam memahami dan melengkapi pantun, sehingga sesuai untuk mengamati efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa, tingkat partisipasi, serta keterlibatan mereka selama proses belajar mengajar berlangsung dengan

menggunakan media *PowerPoint* dan *Wordwall*. Untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan, digunakan instrumen evaluasi berupa kuis interaktif pada platform *Wordwall*. Kuis yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran ini berisi soal-soal berupa pantun rumpang yang harus dilengkapi oleh siswa. Siswa diminta memilih salah satu dari kotak bertuliskan angka 1 hingga 20 yang masing-masing berisi satu soal pantun rumpang. Setelah memilih, siswa akan melengkapi bagian pantun yang kosong sesuai dengan kaidah dan makna yang tepat. Kuis ini disusun sebagai bentuk evaluasi setelah penyampaian materi pantun, guna mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran. Seluruh siswa yang berjumlah 16 orang mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan secara bergiliran. *Wordwall* digunakan sebagai media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa melalui pendekatan belajar yang menyenangkan dan memotivasi partisipasi dalam kegiatan kelas.

## HASIL OBSERVASI

Pada tanggal 28 Mei 2026, kelompok kami melaksanakan praktik mengajar di SD Negeri 02 Ngadirejo, tepatnya di kelas IV B yang terdiri dari 16 siswa. Kegiatan ini merupakan bagian dari program perkuliahan dalam rangka melatih keterampilan mengajar secara langsung di sekolah dasar.

Sebelum praktik mengajar dilaksanakan, kami terlebih dahulu melakukan berbagai persiapan penting. Langkah awal yang kami lakukan adalah menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau modul pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Selain itu, kami juga menyiapkan materi ajar yang akan disampaikan, media pembelajaran yang mendukung, serta menentukan metode yang paling sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Materi yang kami bawa adalah "Mengenal Pantun, yang disampaikan menggunakan metode diskusi, ceramah, serta dengan kuis yang di buat dengan menggunakan media *Wordwall*.

Setelah seluruh materi dan perangkat pembelajaran siap, kami melanjutkan dengan tahap koordinasi. Kami menghubungi Kepala Sekolah SDN 02 Ngadirejo untuk menyampaikan maksud dan tujuan kami, yaitu ingin melakukan observasi sekaligus praktik mengajar di kelas IV B. Kami juga mengatur waktu pertemuan untuk berdiskusi lebih lanjut dan mendapatkan persetujuan dari pihak sekolah. Pada hari berikutnya, kami datang kembali ke sekolah untuk menyerahkan surat izin resmi dari kampus sebagai bentuk legalitas kegiatan yang akan kami laksanakan. Setelah mendapatkan izin, kami pun dijadwalkan untuk mengajar pada jam pelajaran terakhir, yakni satu jam pelajaran (1 JP). Kegiatan praktik mengajar ini berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari siswa maupun guru pendamping yang hadir di kelas.

Saat praktik mengajar berlangsung, kegiatan diawali dengan tahapan pembukaan yang bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan. Kami memulai dengan memberikan salam sebagai bentuk penghormatan dan etika sopan santun kepada siswa. Selanjutnya, kami menanyakan kabar kepada seluruh peserta didik untuk mencairkan suasana serta membangun kedekatan secara emosional. Setelah itu, kami memperkenalkan diri dengan cara yang unik dan menarik, yaitu melalui sebuah pantun yang kami buat sendiri. Hal ini bertujuan untuk menciptakan kesan pertama yang menyenangkan serta mengaitkan langsung dengan materi yang akan diajarkan, yakni "Mengenal Pantun".

Setelah pembukaan, kami mulai masuk ke kegiatan inti. Pada tahap ini, kami menyampaikan materi secara singkat dan jelas menggunakan media *PowerPoint*. Penggunaan media ini membantu peserta didik untuk lebih memahami isi pembelajaran karena disertai dengan tampilan visual yang menarik dan contoh pantun yang relevan. Selain itu, kami juga mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari, agar peserta didik dapat melihat secara langsung manfaat serta fungsi pantun dalam konteks sosial dan budaya mereka.

Setelah penyampaian materi, kami mengajak siswa untuk berdiskusi secara aktif mengenai isi pantun dan ciri-cirinya. Selanjutnya, untuk menguji pemahaman siswa dengan cara yang menyenangkan, kami mengadakan sesi latihan soal dalam bentuk permainan edukatif menggunakan platform *Wordwall*. Melalui game ini, siswa diajak menjawab soal-soal seputar materi pantun dalam format interaktif yang memicu semangat dan antusias mereka.

Selama proses pembelajaran, kami mengamati bahwa sebagian peserta didik menunjukkan semangat dan keterlibatan yang tinggi, tampak dari antusias mereka saat menjawab pertanyaan. Namun, terdapat pula beberapa siswa yang terlihat pasif dan kurang berpartisipasi. Untuk mengatasi hal tersebut, kami melakukan kegiatan *ice breaking* sebagai bentuk strategi untuk menyegarkan suasana sekaligus mengaktifkan kembali siswa yang mulai kehilangan fokus. Dalam kegiatan *ice breaking* ini, kami menyiapkan tantangan sederhana yang berkaitan dengan materi. Peserta didik yang melakukan kesalahan dalam permainan akan diminta menjawab pertanyaan ringan sebagai bentuk tantangan, sementara mereka yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan hadiah kecil atau apresiasi. Strategi ini terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa, karena mereka menjadi lebih semangat, tertantang, dan merasa dihargai atas usaha mereka. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup, interaktif, dan menyenangkan.

Menjelang akhir sesi, kami menutup kegiatan pembelajaran dengan memberikan kesimpulan mengenai isi materi yang telah dipelajari, serta menyampaikan apresiasi kepada siswa-siswa yang aktif dan menunjukkan partisipasi positif selama proses pembelajaran. Sebagai bentuk evaluasi, kami juga menanyakan secara langsung kepada peserta didik mengenai pendapat mereka terhadap metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran hari itu. Sebagian besar siswa menyampaikan bahwa mereka merasa senang dan lebih antusias, terutama karena pembelajaran kali ini menggunakan media *PowerPoint* dan permainan *Wordwall* yang belum pernah mereka gunakan sebelumnya dalam pembelajaran sehari-hari.

Kegiatan praktik mengajar ini tidak hanya menjadi pengalaman belajar bagi siswa, tetapi juga menjadi pengalaman berharga bagi kami sebagai calon pendidik. Untuk mendokumentasikan seluruh proses kegiatan, kami juga mengambil foto dan video dokumentasi saat kegiatan berlangsung. Dokumentasi ini nantinya akan digunakan sebagai bahan refleksi, laporan kegiatan, serta bukti pelaksanaan praktik mengajar yang telah kami lakukan.

Selama observasi, kendala yang sempat dialami adalah keterlambatan dalam pelaksanaan kegiatan akibat kurangnya konfirmasi jadwal, sehingga mengharuskan kelompok kami untuk menunggu cukup lama. Selain itu, selama proses pembelajaran, khususnya saat sesi game menggunakan *Wordwall* sempat terjadinya mati lampu, karena SND 02 Ngadirejo jika terlalu lama menggunakan perangkat proyektor secara bersamaan akan menyebabkan ketegangan listrik tidak kuat atau tidak stabil. Walaupun begitu, pembelajaran masih berjalan lancar sampai satu jam penuh dan peserta masih antusias sampai pembelajaran berakhir. Peserta didik merasa senang jika belajar dengan menggunakan media *Wordwall*.

## PEMBAHASAN PENELITIAN

Strategi pendidik untuk meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan menggunakan media *PowerPoint* dan *WordWall* sebagai *quiz*. Pentingnya, pendidik menggunakan strategi inovatif dan menyenangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Salah satunya strategi yang efektif dengan menggabungkan media *PowerPoint* dan *WordWall*, yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan *quiz* untuk mengetahui pemahaman dan tingkat kesulitan peserta didik. Adapun media yang digunakan di antaranya.

### 1. Media *PowerPoint*

Media *PowerPoint* digunakan untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan secara visual dan menarik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan saat mendengarkan materi yang dijelaskan pendidik. Langkah-langkah yang digunakan untuk membuat materi menarik dalam media *PowerPoint*, antara lain:

- a) Sajikan materi menggunakan slide yang ringkas dan padat informasi.
- b) Gunakan gambar, grafik, dan video pendek untuk memperkuat pemahaman visual.
- c) Sisipkan pertanyaan reflektif atau kuis singkat di tengah slide untuk mengaktifkan partisipasi peserta didik.
- d) Buat desain slide yang menarik dan konsisten untuk menjaga perhatian peserta didik.

### 2. *Wordwall*

Media *Wordwall* digunakan sebagai alat bantu visual untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran. *WordWall* berisi kata-kata kunci yang dapat dijadikan berbagai jenis permainan edukatif untuk tujuan evaluasi. Dengan begitu, peserta didik tidak merasa terbebani dengan soal-soal yang disediakan. Salah satu game yang efektif digunakan adalah open the book yang telah diterapkan di SDN Ngadirejo 02, di mana peserta didik diajak untuk melengkapi pantun dalam bentuk pilihan ganda. Sehingga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materinya dan terasa asik dalam pembelajaran. Selain itu, dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk berpikir kritis, terlibat dalam diskusi aktif, serta berkolaborasi dalam memahami konsep-konsep yang telah dipelajari.

Macam-macam game lain yang disediakan di *WordWall*:

- a) Tebak Kata
- b) Pasangkan Kata dengan Definisi
- c) Ambil Satu Kata, Jelaskan Maknanya
- d) Kuis Tim menggunakan kata di *WordWall*

Karakteristik media pembelajaran yang baik adalah mengacu pada pemahaman peserta didik tentang materi yang diberikan. Selain itu, komunikasi dua arah untuk menciptakan interaksi antara peserta didik dan pendidik juga tak kalah penting. Yang dimaksud dengan komunikasi dua arah adalah yaitu adanya timbal balik ketika komunikasi dilakukan di antara keduanya. Keduanya yang dimaksud dalam hal ini yaitu antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi dua arah diperlukan dalam pembelajaran yang baik sebagai bukti bahwa peserta didik tak hanya berperan sebagai pendengar, namun juga sebagai penanya dan pemberi pendapat. Komunikasi dua arah yang dibangun dengan baik akan menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, tidak pasif antara pendidik dan peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Trimansyah (2021), karakteristik terpenting media pembelajaran ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja namun juga diharapkan saling berinteraksi dengan pendidik selama pembelajaran berlangsung. Karakteristik media pembelajaran menurut Wati dalam Prasetya (2022) adalah 1) Tujuan pembelajaran jelas. Tujuan pembelajaran yang jelas mengacu pada apa yang pendidik harapkan untuk dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, yang ditulis atau disampaikan secara spesifik, terukur, dan dapat diamati. 2) Materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi. Materi pembelajaran yang disampaikan harus sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dicapai oleh peserta didik. Materi pembelajaran yang sesuai, dapat dipahami, dan relevan akan mewujudkan tercapainya kompetensi dasar yang sudah direncanakan. 3) Kebenaran konsep, kebenaran konsep media pembelajaran berarti bahwa media pembelajaran harus menyampaikan informasi atau materi yang sesuai dengan fakta, teori, dan konsep ilmiah yang benar dan diakui. 4) Alur proses pembelajaran jelas, maksudnya penggunaan media jangan sampai mempengaruhi alur pembelajaran yang sudah dibentuk. Alur dan media harus membentuk satu kesatuan yang padu. 5) Petunjuk penggunaan jelas. Media pembelajaran yang jelas harus diberikan petunjuk penggunaan agar peserta didik tidak kebingungan saat menggunakan media pembelajaran dari pendidik. 6) Terdapat apersepsi, Media pembelajaran dapat memuat atau memfasilitasi kegiatan apersepsi, kegiatan apersepsi yaitu pemberian materi pembelajaran yang dikaitkan dengan pengetahuan atau pengalaman yang sudah dimiliki peserta didik. 7) Terdapat Kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik. Media pembelajaran harus tersusun secara lengkap dan sistematis agar proses belajar siswa menjadi lebih efektif. 8) Mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang baik tak hanya memuat materi pembelajaran, namun dapat meningkatkan motivasi dan ketertarikan peserta didik saat pembelajaran berlangsung. 9) Terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan. Maksudnya media pembelajaran sebaiknya tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menyediakan alat untuk mengukur pemahaman siswa, serta memberikan umpan balik berupa hasil evaluasi dan penjelasan. 10) Memiliki intro yang menarik. Awalan yang menarik dari sebuah media pembelajaran akan menjadi pemicu ketertarikan peserta didik pada media yang digunakan pendidik. 11) Gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional. Keterpaduan komponen ini akan membuat media pembelajaran yang pendidik gunakan lebih menarik. 12) Interaktif, maksudnya berarti bahwa media pembelajaran sebaiknya melibatkan

peserta didik secara aktif dalam proses belajar, bukan hanya membuat peserta didik pasif menerima informasi. Media yang interaktif mendorong peserta didik untuk berpartisipasi, merespons, bereksplorasi, dan berpikir secara mandiri. 13) Navigasi yang mudah, berarti bahwa media pembelajaran harus memiliki tata letak dan sistem pengoperasian yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Tujuannya agar peserta didik dapat mengakses, menjelajahi, dan menggunakan media tanpa kesulitan. 14) Bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh peserta didik.

Dari hasil penerapan media *Wordwall* dan power point di SDN Ngadirejo 2 pada peserta didik kelas IV B ditemukan kelebihan dan kekurangan. Media ajar pada kenyataannya memang selalu memiliki poin plus dan minus. Meski begitu, pendidik harus mampu memaksimalkan penerapan media ajar yang telah disusun. 1) Media *Wordwall* memberikan banyak fitur yang dapat digunakan pendidik, seperti *quiz*, *match up*, *find the match*, *open the box* dan lain-lain. Dengan adanya beragam games di *Wordwall* peserta didik akan lebih tertarik mengikuti pembelajaran. Sehingga akan tercipta proses belajar mengajar yang interaktif. 2) Media *Wordwall* yang digunakan saat pembelajaran di SDN Ngadirejo 02 mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik kelas IV B. Hal ini dapat dibuktikan lewat antusiasme peserta didik saat diberikan *Quiz* dengan media pembelajaran *Wordwall*. Banyak peserta didik yang ingin menjawab *Quiz* dari pendidik, meski beberapa ada yang pasif. 3) Pada *Wordwall* gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional. Keterpaduan komponen ini membuat media pembelajaran yang pendidik gunakan lebih menarik, sehingga peserta didik juga memiliki ketertarikan lebih pada pembelajaran. 4) Jenis game *Open The Box* pada media *Wordwall* memiliki *intro* yang menarik, seperti gambar dan penambahan *background*. 5) Awalan yang menarik dari sebuah media pembelajaran menjadi pemicu ketertarikan peserta didik pada media *Wordwall* yang digunakan pendidik. 6) Media *Wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran di kelas IV B SDN Ngadirejo 2 sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah disusun, yaitu mengenal pantun.

Dari hasil penerapan media Powerpoint di kelas IV B SDN Ngadirejo 2 adalah 1) Powerpoint sebagai media pembelajaran yang telah digunakan sejak lama yang apat menampilkan teks, gambar, grafik, audio, dan video dalam satu presentasi. Hal ini akan membuat peserta didik dengan mudah memahami materi jika didukung dengan kemampuan pendidik dalam mengorganisasikannya. 2) Media pembelajaran ini sudah familiar di kalangan pendidik maupun peserta didik. Lewat Powerpoint pendidik dapat mengefisiensi waktu dengan hanya menampilkan materi di slide. 3) Media Powerpoint dapat dikombinasikan dengan berbagai metode pembelajaran ataupun digabungkan dengan media ajar yang lain.

Di dalam setiap menggunakan media pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun sama halnya dengan media yang digunakan dalam penelitian ini, dimana dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sebagai jenis media pembelajaran Visual, dan dalam penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini terdapat beberapa kekurangan seperti ketergantungan pendidik pada ketersediaan dukungan sarana teknologi, sehingga membuat kurangnya kreativitas pendidik dalam penyampaian materi kepada peserta didik, dalam penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada, karena media pembelajaran *Wordwall* tidak bisa diakses jika tidak menggunakan internet dan juga memerlukan alat untuk mengakses seperti handphone atau laptop, saat ini proses pembelajaran banyak yang menggunakan media pembelajaran *Wordwall* sehingga mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media

Media pembelajaran lainnya yang membuat media pembelajaran lainnya tertinggal dan tak dipakai lagi, dan internet harus disediakan secara memadai jika pendidik ingin menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Kendala lain yang muncul dalam penggunaan media *Wordwall* adalah dalam penampilannya harus menggunakan alat proyektor agar mudah ditampilkan dan semua peserta didik dapat mengamati dengan jelas. Selain dari media pembelajaran *Wordwall*, terdapat juga kekurangan dalam media pembelajaran *PowerPoint* yakni dimana proses pembelajaran menjadi biasa saja karena terlalu sering dalam penggunaan media

pembelajaran *PowerPoint* dan membuat peserta didik tidak terlalu semangat dalam menjalani proses pemahaman materi, penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* juga hanya bisa diakses dengan handphone, laptop dan komputer, dan media pembelajaran *PowerPoint* ini membutuhkan internet untuk mengakses, sehingga pendidik harus menyediakan internet sebelum menggunakan media pembelajaran *PowerPoint*. Penggunaan media *PowerPoint* tidak dapat dibuat mendadak, harus disiapkan jauh hari sebelum digunakan dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dalam penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan, pendidik dapat memanfaatkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, seperti media *Wordwall* dan media *PowerPoint*. Melalui penggunaan media *Wordwall*, pendidik dapat menyajikan kuis-kuis dalam bentuk permainan yang interaktif, sehingga tidak hanya mengukur pemahaman siswa secara langsung, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini mempermudah peserta didik dalam menyerap materi karena mereka lebih fokus, termotivasi, dan merasa tertarik untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, media *PowerPoint* berfungsi sebagai sarana penyampaian materi yang sistematis dan visual, membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang disampaikan secara lebih jelas dan terstruktur. Kombinasi kedua media ini tidak hanya memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi, tetapi juga membantu mengamati sejauh mana siswa memahami materi melalui keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran yang interaktif. Bagi pendidik yang ingin menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, disarankan untuk menggunakan media *Wordwall* dan *PowerPoint* sebagai alternatif media ajar yang efektif. Diharapkan, penggunaan media pembelajaran yang aktif dan menarik ini dapat terus dikembangkan melalui inovasi lainnya, sehingga kualitas pembelajaran dapat terus meningkat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dapat terpantau dengan lebih optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra (basastra) di sekolah dasar. *jurnal pendidikan anak usia dini*, 3(1), 35-44.
- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Anatasya, D., Yanti, F. W., Mellenia, R., Angreska, R., Putri, S., Kuntarto, E., & Noviyanti, S. (2007). Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Kajian Kebahasaan*, 1-9.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Fatria, F. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138-144.
- Meha, A. M., & Bullu, N. I. (2021). Hubungan kesiapan mengajar dan proses praktik pengalaman lapangan dengan keterampilan dasar mengajar mahasiswa Pendidikan Biologi. *EDUKATIF. Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 412-420.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 26(1).
- Muliya, M. (2022). Penerapan Media Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Busana 2. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(1), 65-78.
- Murti, R. D. K., Winarti, E., Nurhidayati, H., & Kusumawati, I. Peningkatan Hasil Belajar Materi Iklan Melalui Media Pembelajaran Berbasis ICT. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 203-216.
- Muslim, I. F., Salsabila, F., & Priyono, D. P. (2022). Urgensi model komunikasi dua arah pada proses pendidikan. *Intelektium*, 3(2), 147-51.

- Praselia U. (2022). KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Ramli, D. P. S., & Argaswari, D. P. A. D. (2023). Praktik Mengajar Understanding by Design (UbD) bagi Calon Guru Pendidikan Matematika di Universitas Sampoerna. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(3), 1492-1504.
- Trimansyah, T. (2021). Kecenderungan media pembelajaran interaktif. *Fitrah: Jurnal Studi Pendidikan*, 12(1), 13-27.