



## **Penggunaan Media *WordWall* Interaktif (*Quiz*) untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Fiksi Siswa Kelas VIII SMP 1 Sukomoro**

Nanda Rizky Yuliana, Universitas PGRI Madiun

Ari Puspagiri Setiyasih ✉, Universitas PGRI Madiun

Nabila Aristi Meyrika, Universitas PGRI Madiun

Sarah Berlian Doherti, Universitas PGRI Madiun

✉ [Arips8785@gmail.com](mailto:Arips8785@gmail.com).

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media Wordwall jenis kuis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya fiksi pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sukomoro. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung saat proses pembelajaran, dokumentasi, dan analisis hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Wordwall jenis quiz, ketika dipadukan dengan metode ceramah, dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Wordwall sebagai media interaktif memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui permainan berbasis quiz yang menantang dan mendorong partisipasi aktif. Namun, terdapat kendala dalam hal ketersediaan fasilitas seperti akses internet dan perangkat yang belum merata. Dari 32 siswa, hanya 13 yang dapat mengikuti kuis Wordwall secara optimal, sedangkan 19 siswa lainnya mengalami hambatan teknis. Meskipun demikian, media Wordwall jenis kuis tetap terbukti efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan berdampak positif pada hasil belajar.

**Kata kunci:** Wordwall, metode ceramah, media pembelajaran interaktif, hasil belajar, Bahasa Indonesia.

---



## PENDAHULUAN

Perencanaan berasal dari kata “rencana” yang berarti pengambilan keputusan untuk mencapai tujuan. Menurut Ely, sebagaimana dikutip oleh Sanjaya, perencanaan pada dasarnya merupakan suatu proses dan cara berpikir yang dapat membantu menciptakan hasil yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan, perencanaan memiliki peran penting karena menjadi dasar dalam menyusun kegiatan pembelajaran yang terarah, efektif, dan efisien. Perencanaan memiliki hubungan erat dengan pembelajaran, sebab tanpanya proses belajar akan berjalan tanpa arah dan tujuan yang jelas. Melalui perencanaan, guru dapat menentukan tujuan pembelajaran, memilih metode dan media yang tepat, serta menyiapkan langkah-langkah pelaksanaan dan evaluasi yang sesuai.

Perencanaan juga membantu guru mengantisipasi berbagai kendala yang mungkin terjadi selama proses belajar berlangsung. Agar dapat mendukung pembelajaran yang baik, perencanaan harus disusun secara matang, fleksibel terhadap perubahan, serta memperhatikan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Perencanaan yang baik adalah perencanaan yang memiliki tujuan yang jelas, dapat diterapkan secara operasional di kelas, dan mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menyenangkan. Dengan demikian, perencanaan bukan hanya dokumen administratif, melainkan elemen penting yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran secara keseluruhan.

Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Achjar, 2008). Proses ini melibatkan berbagai unsur yang saling berkaitan, seperti pendidik, peserta didik, sumber belajar, lingkungan, serta interaksi yang terjadi selama kegiatan belajar mengajar. Gagne dan Briggs (1979) dalam Wooffolk (2020) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar, melalui serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun untuk mendukung terjadinya perubahan internal pada diri peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan proses panjang yang melibatkan hubungan timbal balik dan komunikasi antara pendidik dan peserta didik.

Dalam proses komunikasi ini, dibutuhkan metode dan media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan materi secara efektif. Salah satu metode yang banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah metode ceramah. Metode ini merupakan teknik penyampaian informasi secara lisan dari pendidik kepada peserta didik. Menurut Armai Arif (2002:135-136), metode ceramah adalah cara menyampaikan materi pelajaran melalui penuturan lisan kepada peserta didik atau khalayak ramai. Meskipun metode ceramah memiliki keunggulan dalam menjelaskan materi secara cepat dan luas, penggunaannya perlu didukung oleh media pembelajaran yang tepat agar tidak menimbulkan kejenuhan dan tetap mampu merangsang minat belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta merangsang pikiran, perhatian, dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran di kelas, pemilihan media yang tepat sangat penting untuk menunjang efektivitas metode yang digunakan. Salah satu metode yang masih sering digunakan adalah metode ceramah. Namun, agar metode ceramah tidak terasa membosankan, dibutuhkan dukungan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung metode ceramah adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan interaktif seperti kuis, menjodohkan pasangan, pencarian kata, anagram, dan lainnya. Platform ini memberikan kemudahan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Penggunaan Wordwall diharapkan mampu mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan antusiasme belajar, serta menumbuhkan minat mereka terhadap materi pelajaran (Zaenatun et al., 2021). Menurut Cronsberry (2004:3), Word Wall merupakan sekelompok kata yang ditampilkan di dinding, papan tulis, atau media visual lainnya di kelas, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mengingat dan memahami konsep atau kosakata penting. Dalam pengembangannya,

konsep Word Wall ini kemudian diadaptasi ke dalam bentuk digital interaktif melalui aplikasi Wordwall.

Lebih lanjut, Harlina dkk. (2017:627) menyatakan bahwa Word Wall merupakan salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan, baik bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Aplikasi Wordwall ini juga menjadi solusi atas permasalahan kurangnya kreativitas guru dalam mengevaluasi pembelajaran. Dengan Wordwall, guru dapat merancang evaluasi dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terbuka, percaya diri, serta mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan metode ceramah, serta menelaah sejauh mana peran media pembelajaran, khususnya Wordwall. Wordwall dapat menunjang proses belajar Bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN 1 Sukomoro.. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengidentifikasi keunggulan dan keterbatasan metode ceramah, sekaligus menelaah sejauh mana peran media pembelajaran dapat menunjang proses belajar Bahasa Indonesia di kelas VIII SMPN 1 Sukomoro. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Fokus utama dalam penelitian ini adalah mengkaji secara mendalam penggunaan media pembelajaran dalam menunjang efektivitas metode ceramah di kelas VIII SMPN 1 Sukomoro. Media pembelajaran dianggap sebagai sarana penting yang dapat memperkuat penyampaian materi, meningkatkan perhatian peserta didik, serta membantu mereka memahami informasi yang disampaikan secara lisan oleh guru. Pendekatan kualitatif digunakan karena mampu memberikan gambaran menyeluruh dan kontekstual mengenai praktik penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Penelitian ini secara khusus menitikberatkan pada pemanfaatan media interaktif, seperti Wordwall, sebagai pendukung utama dalam metode ceramah. Penggunaan media ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, dinamis, dan mendorong partisipasi aktif dari peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Melalui observasi ini, peneliti dapat menilai bagaimana media digunakan dalam praktik, sejauh mana efektivitasnya, serta hambatan-hambatan yang mungkin muncul selama pelaksanaan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan memberikan gambaran yang utuh mengenai kontribusi media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas metode ceramah di lingkungan sekolah.

## **HASIL PENELITIAN**

Penelitian ini secara khusus difokuskan untuk mengkaji penggunaan media Wordwall interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi fiksi di kelas VIII SMPN 1 Sukomoro. Wordwall dipilih sebagai media pembelajaran karena kemampuannya dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat menunjang metode ceramah yang diterapkan guru dalam menyampaikan materi Bahasa Indonesia, khususnya karya fiksi.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran serta penyebaran angket kepada siswa untuk mengetahui respons mereka terhadap penggunaan media Wordwall. Hasil temuan di lapangan menunjukkan bahwa Wordwall mampu mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan partisipasi, serta memperkuat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran dimulai dengan kegiatan ice breaking untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran secara verbal dan visual melalui PowerPoint, kemudian menyampaikan materi menggunakan kombinasi Power Point, papan tulis, serta sesi tanya jawab yang diselingi pemberian hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi terhadap keaktifan siswa. Penggunaan Wordwall sebagai media utama dilakukan

melalui berbagai permainan interaktif yang relevan dengan isi materi fiksi. Aktivitas ini terbukti mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa secara signifikan. Di akhir pembelajaran, siswa diajak menarik kesimpulan bersama, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan kreatif seperti foto bersama dan pembuatan video pendek (TikTok) untuk menumbuhkan semangat serta mempererat kebersamaan. Secara keseluruhan, keberhasilan proses pembelajaran ini tidak lepas dari dukungan perangkat ajar yang memadai serta strategi pengajaran yang menggabungkan metode ceramah dengan media Wordwall yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Secara keseluruhan, keberhasilan proses pembelajaran ini tidak lepas dari dukungan perangkat ajar yang memadai serta strategi pengajaran yang menggabungkan metode ceramah dengan media Wordwall yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Aspek	Media Pembelajaran Word Wall
Kelebihan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media pembelajaran wordwall menyediakan berbagai permainan edukatif yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton.</li> <li>Siswa menjadi lebih aktif dan antusias karena dalam pembelajaran terasa seperti tidak bermain.</li> </ul>
Kekurangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>Keterbatasan tanpa langganan premium sehingga memberikan akses yang terbatas pada jumlah aktivitas dan fitur yang tersedia.</li> <li>Keterbatasan siswa dalam koneksi internet yang tidak stabil untuk mengakses dan memainkan media wordwall.</li> </ul>

**TABEL 1.** Kelebihan dan Kekurangan Metode dan Media Pembelajaran.

Berdasarkan tabel di atas, media pembelajaran Wordwall memiliki keunggulan dalam menyajikan materi secara interaktif melalui permainan edukatif yang menarik dan tidak monoton. Hal ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menjadikan mereka lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran karena terasa seperti sedang bermain. Namun pada siswa SMPN 1 Sukomoro terdapat keterbatasan internet dalam pengaplikasian. Siswa kelas VIII SMPN 1 Sukomoro terdiri dari 32 siswa. Namun pada saat mengaplikasikan media pembelajaran, hanya terdapat 13 siswa yang dapat mengaplikasikan media pembelajaran wordwall. Dan 19 siswa terdapat kendala internet untuk mengaplikasikan media pembelajaran tersebut.

▶	Firman Fajar Maulana	10:42 - 26 May 2025	4	3	2:48
▶	Monic	10:44 - 26 May 2025	6	1	4:23
▶	Yazid Fadhilah Mumtaz	10:44 - 26 May 2025	6	1	2:51
▶	Siska Aprilia Talita	10:44 - 26 May 2025	6	1	3:22
▶	Novy Midiayanti (8b)	10:44 - 26 May 2025	7	0	3:59
▶	Feby Mustika Rini	10:44 - 26 May 2025	7	0	1:42
▶	Anisa Ayu R.	10:44 - 26 May 2025	5	2	3:15
▶	Vella denova haryanto	10:44 - 26 May 2025	6	1	2:02
▶	Azifa Az Zahra Ayyatul Husnah	10:44 - 26 May 2025	6	1	3:54
▶	Elysa 8b	10:44 - 26 May 2025	6	1	3:31
▶	Firman Fajar Maulana	10:45 - 26 May 2025	4	3	1:25
▶	Dwi Prasetyo	10:45 - 26 May 2025	6	1	4:59
▶	Fadhli	10:45 - 26 May 2025	7	0	4:58
▶	safana Risky Setia obina	10:45 - 26 May 2025	4	3	2:20
▶	Reza	10:47 - 26 May 2025	6	1	6:28
▶	Kevin	10:47 - 26 May 2025	6	1	6:39
▶	Nurzen	10:47 - 26 May 2025	4	3	7:00
▶	Muhamad Fadil maulana	10:47 - 26 May 2025	7	0	52.3

**TABEL 2.** Akurasi Skor Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sukomoro.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari 13 siswa tersebut, mayoritas mampu menjawab antara 5 hingga 7 soal dengan benar dari total soal yang tersedia. Waktu pengerjaan rata-rata berkisar antara 2 hingga 5 menit, menandakan bahwa media Wordwall cukup membantu siswa dalam memahami materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Namun demikian, terdapat juga siswa yang mengalami kendala, seperti waktu pengerjaan yang terlalu lama, diduga karena kesulitan akses atau kurangnya pemahaman terhadap media pembelajaran yang digunakan. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun belum semua siswa berpartisipasi, penggunaan media digital seperti Wordwall dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

## **PEMBAHASAN**

Penggunaan aplikasi WordWall dalam pembelajaran memberikan sejumlah kelebihan yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 1 Sukomoro. Aplikasi ini menghadirkan media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai pilihan permainan edukatif, terutama Game Quizz. Ketika materi teks fiksi disampaikan dalam bentuk kuis interaktif, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dan partisipasi yang aktif selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, WordWall juga mempermudah proses pengulangan dan penguatan konsep. Siswa dapat mengakses latihan secara mandiri dan berulang kali, sehingga sangat membantu dalam memperkaya kosakata dan memahami unsur-unsur intrinsik karya fiksi. Fitur-fitur dalam aplikasi ini juga sesuai dengan gaya belajar visual dan kinestetik, yang menjadi karakteristik dominan peserta didik di SMPN 1 Sukomoro. Tampilan yang menarik, warna-warni, serta animasi yang interaktif menjadikan pengalaman belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas WordWall yang berbasis daring. Guru dapat membagikan tautan permainan untuk diakses siswa kapan saja, baik di sekolah maupun di rumah, sehingga pembelajaran tidak terbatas pada jam pelajaran formal saja.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala dalam penerapannya. Salah satunya adalah keterbatasan akses perangkat dan koneksi internet. Tidak semua siswa memiliki perangkat pribadi seperti smartphone atau laptop, dan jaringan internet di beberapa titik kelas sering kali tidak stabil, sehingga penggunaan aplikasi ini belum dapat dimaksimalkan. Selain itu, kebijakan sekolah yang mewajibkan pengumpulan HP di awal pelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi guru untuk mengintegrasikan WordWall secara spontan dalam kegiatan belajar. Motivasi siswa yang tidak merata juga menjadi hambatan. Walaupun sebagian siswa antusias, ada pula yang kurang tertarik, terutama ketika permainan membutuhkan konsentrasi tinggi atau kerja sama dalam kelompok. Beberapa siswa bahkan menganggap aktivitas ini sebagai beban tambahan, bukan sebagai kegiatan yang menyenangkan. Kendala teknis seperti sulitnya mengakses jaringan Wi-Fi sekolah atau ketidaksesuaian perangkat juga turut menghambat sebagian siswa mengikuti pembelajaran secara optimal.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall jenis kuis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi karya fiksi pada siswa kelas VIII SMPN 1 Sukomoro terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Melalui metode ceramah yang dipadukan dengan Wordwall, siswa menjadi lebih aktif, antusias, serta mampu menyerap materi secara lebih menyenangkan dan efisien. Kelebihan utama dari media ini terletak pada bentuknya yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar visual maupun kinestetik. Namun demikian, efektivitas media Wordwall belum dapat dirasakan secara merata oleh seluruh siswa karena adanya kendala teknis, seperti keterbatasan perangkat dan akses internet. Dari 32 siswa, hanya 13 siswa yang dapat mengikuti kegiatan dengan optimal, sementara 19 siswa lainnya mengalami hambatan jaringan. Selain itu, faktor kebijakan sekolah terkait penggunaan HP juga menjadi tantangan tersendiri dalam pengaplikasian media ini secara langsung di dalam kelas. Penelitian ini belum secara mendalam menelaah dampak jangka panjang dari penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar siswa secara kuantitatif maupun keterampilan berpikir kritis. Selain itu, belum dianalisis secara khusus bagaimana perbedaan tingkat pemahaman antara siswa yang dapat mengakses media dengan lancar dan yang tidak. Untuk itu, disarankan agar penelitian selanjutnya meninjau pengaruh penggunaan Wordwall dalam jangka waktu yang lebih panjang, dengan pendekatan campuran (*mixed methods*) agar data kuantitatif dan kualitatif dapat saling melengkapi. Selain itu, perlu juga dilakukan kajian perbandingan antara beberapa jenis media interaktif digital lainnya, serta meneliti efektivitasnya pada berbagai materi pelajaran lain di tingkat pendidikan yang berbeda. Peneliti juga menyarankan sekolah untuk mempertimbangkan peningkatan fasilitas teknologi guna menunjang pembelajaran berbasis digital secara lebih merata.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan pembelajaran: pengertian, tujuan dan prosedur. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 185-195.
- Widiyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi perencanaan pembelajaran. *Satya Sastraharing: Jurnal Manajemen*, 4(2), 16-35.
- Fitria, N., & Sari, D. P. (2022). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 7(1), 45–52.
- Munisah, E. (2020). Artikel Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Edukasi Lingua Sastra*, 18(1), 23-32.
- Amirudin, A., & Suryadi, A. (2016). Keragaman media dan metode pembelajaran dalam pembelajaran sejarah kurikulum 2013 pada tiga SMA negeri di Kabupaten Brebes Tahun Ajaran 2015/2016. *Indonesian Journal of History Education*, 4(2).
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall. net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328-339.
- 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.

