



Implementasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun

Eka Intan Purnamasari¹, Dwi Rohman Soleh², Kodrat Eko Putro Setiawan³

¹ Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: Nataaka526@gmail.com

ABSTRAK

Pemahaman terhadap teks merupakan aspek fundamental dalam pengembangan keterampilan bahasa. Salah satu teks yang penting dipahami siswa adalah teks laporan hasil observasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan perencanaan, implementasi, kendala dan solusi dari media *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi pada siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Subjek penelitian terdiri dari 17 siswa dari total 21 siswa, dan 1 guru bahasa Indonesia. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perencanaan penggunaan *Wordwall* dilakukan secara sistematis dengan mencantulkannya dalam modul ajar sebagai media evaluasi formatif yang selaras dengan model *Problem Based Learning* dan Kurikulum Merdeka. Implementasi *Wordwall* berjalan aktif dan interaktif melalui kuis seperti *matching pairs*, *spin wheel*, dan *multiple choice* yang meningkatkan partisipasi dan antusiasme siswa. Kendala seperti jaringan internet, keterbatasan perangkat, dan waktu pembelajaran berhasil diatasi guru melalui strategi alternatif yang efektif seperti berbagi koneksi internet, menyediakan soal cetak sebagai cadangan, dan menjadwalkan *Wordwall* di akhir pembelajaran.

Kata kunci: *Wordwall*, Media, Bahasa Indonesia

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan sarana komunikasi yang menjadi identitas khas bangsa Indonesia dan berfungsi sebagai bahasa nasional. Dalam konteks pendidikan, bahasa Indonesia memegang peranan yang sangat penting karena menjadi fondasi dari seluruh proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengajaran bahasa Indonesia harus diberikan di semua jenjang pendidikan agar siswa memiliki dasar berbahasa yang kuat (Putri et al. 2023:2). Salah satu aspek utama dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan bahasa yang mencakup empat komponen, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keempat ketrampilan ini saling berkaitan dan membentuk kompetensi komunikasi siswa secara utuh (Pamuji, 2021:7). Kurikulum merdeka sendiri menekankan pentingnya penguatan kemampuan literasi, berpikir kritis dan komunikasi efektif (Syaiful Anwar et al., 2025:14). Artinya, keterampilan berbahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi biasa, tetapi juga sarana untuk mengembangkan potensi intelektual, emosi dan sosial peserta didik.

Dalam pengembangan keterampilan bahasa, pemahaman terhadap teks menjadi aspek fundamental. Kemampuan memahami teks dibutuhkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, karena tidak hanya pada prestasi akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan kritis dan menganalisis informasi (Herlinyanto, 2019:1). Oleh karena itu, hampir semua materi pelajaran Indonesia menuntut siswa untuk memahami isi secara mendalam.

Salah satu bentuk teks yang perlu dipahami oleh siswa adalah teks laporan hasil observasi. Teks ini tergolong penting karena melatih kemampuan siswa dalam mengamati, menganalisis dan menyampaikan informasi secara sistematis. Namun, penelitian terdahulu Aldiyah & R, (2023:402) menemukan berbagai permasalahan yang berhubungan dengan keterampilan menulis teks LHO, yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks laporan hasil observasi karena tidak tahu cara mengamati objek, guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional, minat baca siswa rendah, dan hasil tulisan siswa belum sesuai harapan. Kendala-kendala menunjukkan bahwa pembelajaran teks laporan hasil observasi belum berjalan secara optimal. Permasalahan tersebut semakin kompleks

ketika siswa juga kesulitan dalam mengidentifikasi struktur teks, memahami isi dan menulis laporan observasi dengan baik. Bahkan, banyak siswa belum mampu mengekspresikan ide dengan jelas dan konsisten, serta kesulitan menerapkan kaidah bahasa (Aldiyah & R, 2023:404).

Penulis telah melakukan pra-penelitian di SMK Gamaliel 1 Kota Madiun pada saat melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan II selama tiga bulan. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara singkat yang dilakukan, penulis menemukan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami isi teks. Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya minat baca, keterbatasan kosakata, serta metode pembelajaran yang belum mampu menarik minat siswa. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi siswa.

Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Dalam konteks ini, belajar dipandang sebagai proses pengolahan dan pemaknaan terhadap stimulus yang diterima siswa, sebagaimana dikemukakan oleh Walgito bahwa belajar adalah proses interpretasi dan pengorganisasian pengalaman menjadi sesuatu yang bermakna (Suharto, 2022:2). Proses belajar mengikuti beberapa tahap yakni motivasi, konsentrasi, mengolah, menggali 1 (penggalian awal terhadap informasi atau pengetahuan), menggali 2 (pendalaman lebih lanjut, di mana siswa menganalisis, menafsirkan, dan mengembangkan pemahaman yang lebih kompleks dari materi), prestasi, dan umpan balik (Gagne dan Winkel dalam Suharto, 2022:9). Semua tahap ini dapat difasilitasi melalui media pembelajaran yang tepat. Salah satu aspek proses belajar adalah evaluasi, di mana media juga memiliki peran signifikan. Media tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai alat bantu guru untuk menumbuhkan semangat belajar siswa dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Yunika,2023:287).

Wordwall sebagai media pembelajaran dirancang agar memiliki unsur interaktivitas yang tinggi, dengan tujuan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa. Kehadiran media ini juga diyakini dapat meningkatkan antusiasme belajar serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media *Wordwall* menawarkan berbagai keuntungan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Misalnya, saat mengajarkan materi teks laporan hasil observasi, guru dapat membuat permainan mencocokkan ciri-ciri objek dengan deskripsi yang sesuai, atau menggunakan fitur lain seperti teka-teki silang untuk menguji pemahaman siswa terhadap struktur dan kaidah kebahasaan teks. Namun, efektivitas penggunaannya masih perlu dikaji lebih dalam ditambah dengan model pembelajaran seperti PBL (*Problem Based Learning*). Penting untuk mengetahui kendala-kendala yang mungkin dihadapi guru dan siswa dalam pemanfaatan media ini, terutama pada sekolah kejuruan seperti SMK Gamaliel 1 Kota Madiun. Selain itu, diperlukan juga solusi yang tepat agar *Wordwall* dapat benar-benar membantu pembelajaran siswa terhadap teks laporan hasil observasi serta, menjadikan pembelajaran menjadi menarik. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih mengenai “Implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun.” Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta memberikan wawasan baru bagi guru dalam mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan secara rinci proses perencanaan, implementasi dan kendala *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi. Penelitian dilaksanakan pada 27 Mei 2025 di SMK Gamaliel 1 Kota Madiun, tepatnya pada kelas X program keahlian Kendaraan Ringan Otomotif. Subjek penelitian terdiri dari 17 siswa dari total 21 siswa dan 1 guru bahasa Indonesia. Sumber data penelitian meliputi: (1) informan yang terdiri dari guru dan siswa; (2) peristiwa berupa aktivitas pembelajaran teks laporan hasil observasi dengan media *Wordwall*; dan (3) dokumen seperti modul ajar, hasil kerja siswa, foto kegiatan, dan tangkapan layar kuis *Wordwall*. Data dikumpulkan melalui observasi pembelajaran, wawancara mendalam dengan guru dan siswa, serta dokumentasi pendukung. Validitas data dijamin melalui triangulasi teknik (observasi, wawancara, dokumentasi) dan triangulasi sumber (guru, siswa, dokumen pembelajaran). Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles & Huberman yang terdiri atas tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi/penarikan kesimpulan (Sutopo, 2006:113).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun berjalan dengan baik. Perencanaan dilakukan secara sistematis oleh guru Bahasa Indonesia dengan

menyusun modul ajar yang mencantumkan *Wordwall* sebagai media evaluasi formatif, diterapkan pada fase kegiatan inti berbasis model *Problem Based Learning*, dan disesuaikan dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka serta karakteristik siswa. Proses implementasi menunjukkan pembelajaran berlangsung aktif dan interaktif, di mana *Wordwall* digunakan dalam berbagai bentuk kuis seperti *matching pairs*, *spin wheel*, dan *multiple choice* yang mampu meningkatkan partisipasi, antusiasme, serta membuat evaluasi lebih menyenangkan bagi siswa. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan jaringan internet, perangkat siswa yang kurang memadai, dan pengelolaan waktu pembelajaran. Kendala tersebut dapat diatasi guru dengan strategi alternatif, seperti berbagi koneksi internet, menyediakan soal cetak sebagai cadangan, dan menjadwalkan penggunaan *Wordwall* pada akhir pembelajaran. Saran yang diberikan meliputi ajakan kepada guru untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan media digital interaktif, mendorong siswa agar proaktif memanfaatkan teknologi pembelajaran, meminta sekolah menyediakan dukungan infrastruktur yang memadai, serta menganjurkan peneliti selanjutnya untuk mengkaji dampak penggunaan *Wordwall* secara kuantitatif atau mengeksplorasi media digital lain dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun berhasil mencapai tujuan yang telah direncanakan. Tujuan tersebut meliputi peningkatan pemahaman siswa terhadap hakikat, struktur, dan ciri kebahasaan teks laporan hasil observasi, serta peningkatan partisipasi dan motivasi belajar melalui evaluasi formatif yang menarik. Keberhasilan ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran, antusiasme mereka mengikuti kuis interaktif, serta respons positif yang disampaikan baik secara lisan maupun melalui wawancara. Tolak ukur keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi ketercapaian indikator pembelajaran sesuai Kurikulum Merdeka, hasil observasi tingkat partisipasi siswa, dan ketepatan siswa dalam menjawab soal evaluasi *Wordwall*. Pembahasan dalam penelitian ini di bagi menjadi 3 subbab fokus yakni perencanaan, implementasi dan kendala, diuraikan sebagai berikut.

1. Perencanaan

Perencanaan penggunaan *Wordwall* telah disusun dalam bentuk RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Guru menyisipkan penggunaan *Wordwall* pada tahap kegiatan inti sebagai media evaluasi interaktif setelah materi teks laporan hasil observasi disampaikan. Tujuan dari penggunaan *Wordwall* dalam perencanaan ini adalah untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membuat evaluasi menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Guru menyusun soal-soal dalam bentuk kuis pilihan ganda dan mencocokkan pasangan konsep pada platform *Wordwall*. Kuis ini dirancang menyesuaikan indikator pembelajaran dan materi pokok yang telah ditentukan. RPP yang digunakan mencantumkan penggunaan media digital berbasis *online* sebagai bagian dari strategi pembelajaran berbasis teknologi.

Modul ajar merupakan salah satu perangkat pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang disusun secara lengkap dan sistematis. Pendapat yang disebutkan (Salsabilla et al., 2023:34) Salah satu bentuk dari perencanaan tersebut adalah modul ajar, yaitu perangkat atau dokumen pembelajaran yang disusun berdasarkan kurikulum guna mencapai capaian pembelajaran secara efektif. Modul ajar yang dirancang oleh guru harus mampu mengarahkan peserta didik untuk mencapai Capaian Pembelajaran (CP) dan mengikuti Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) secara terstruktur. Penyusunan modul ajar harus disesuaikan dengan ketentuan yang telah ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka, yaitu mencakup sejumlah komponen pokok. Komponen yang terdapat dalam modul ajar meliputi: Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), informasi umum seperti identitas sekolah, tujuan pembelajaran, pertanyaan pemantik, serta persiapan pembelajaran. Selain itu, modul juga harus memuat tahapan kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Aspek penilaian juga perlu dimuat secara lengkap, meliputi penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Komponen lain yang tak kalah penting adalah materi pengayaan dan remedial, refleksi guru dan siswa, serta lampiran yang mencakup bahan bacaan bagi guru dan peserta didik, glosarium, dan daftar pustaka. Komponen akan di uraikan sebagai berikut:

1) Informasi umum

Modul ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran disusun langsung oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia, yaitu Bapak Andri Nurdita Oktaviayu Candra, M.Pd. Modul ini dibuat mengacu pada ketentuan Kurikulum Merdeka dan memuat informasi umum yang mencerminkan identitas perangkat ajar tersebut secara lengkap. Identitas dalam modul ajar ini mencakup kode modul *BINDO E.1a*, yang menunjukkan bahwa modul tersebut diperuntukkan bagi mata pelajaran

bahasa Indonesia pada fase E (kelas X) untuk pertemuan kedua. Tahun penyusunan modul adalah tahun ajaran 2024/2025. Kelas atau fase capaian pembelajaran yang dituju adalah kelas X, dan domain atau topik yang dibahas dalam modul ini adalah Teks Laporan Hasil Observasi. Modul ajar ini dirancang untuk satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 2×45 menit (90 menit) pada pertemuan pertama. Adapun *Profil Pelajar Pancasila* yang ingin dicapai dalam pembelajaran ini adalah peserta didik memiliki kemampuan bernalar kritis dan bersikap kreatif. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran meliputi LCD, proyektor, dan papan tulis. Modul ini ditujukan untuk peserta didik reguler atau tipikal sesuai dengan karakteristik kelas X secara umum. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam modul ini adalah *Problem Based Learning* (PBL), sedangkan mode pembelajarannya dilakukan secara tatap muka di kelas.

2) Tujuan Pembelajaran

Dalam modul ajar yang disusun, guru menetapkan tiga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh peserta didik. Tujuan pertama adalah agar siswa dapat memahami hakikat dan karakteristik teks laporan hasil observasi. Tujuan kedua yaitu siswa mampu memahami struktur teks laporan hasil observasi dengan tepat. Sementara itu, tujuan ketiga adalah agar peserta didik dapat menginterpretasi informasi yang disajikan dalam teks laporan hasil observasi secara kritis dan sesuai konteks. Sejalan dengan teori dari Tim Pengembang Kurikulum dan Pembelajaran (2012:148) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah target yang hendak dicapai dalam proses belajar mengajar.

3) Pertanyaan Pemantik

Pada modul ajar yang digunakan, guru menyusun dua pertanyaan pemantik untuk menggugah rasa ingin tahu dan mengaktifkan pengetahuan awal siswa sebelum pembelajaran dimulai. Pertanyaan pertama berbunyi, "*Apakah Anda pernah melakukan pengamatan?*" dan pertanyaan kedua adalah "*Apa objek atau benda yang pernah Anda amati?*" Kedua pertanyaan ini bertujuan untuk mengaitkan pengalaman pribadi siswa dengan materi yang akan dipelajari, yaitu teks laporan hasil observasi.

4) Persiapan Pembelajaran

Guru menyiapkan asesment diagnostik untuk pemetaan dan merancang strategi pembelajaran pada peserta didik sebelum pembelajaran, guru juga menyiapkan bahan tayangan seperti menampilkan gambar tentang fenomena yang amati seperti di taman sekolah. Hal ini di dukung dengan hasil wawancara guru yang menyatakan tentang persiapan pembelajaran.

5) Kegiatan Pendahuluan

Guru membuka pembelajaran dengan salam dan doa yang dipimpin siswa. Setelah itu, guru mengecek kehadiran dan melakukan perkenalan singkat. Apersepsi diberikan melalui tayangan atau cerita tentang dunia binatang yang dikaitkan dengan materi, lalu dilanjutkan penyampaian tujuan pembelajaran.

6) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menerapkan enam fase model *Problem Based Learning*. Fase pertama (*stimulation*), guru memberikan rangsangan awal berupa kata-kata penting seputar teks laporan hasil observasi dan menayangkan *Wordwall Spin Wheel* untuk memancing ketertarikan siswa. Fase kedua (*problem statement*), guru menampilkan teks "Burung Elang" dan siswa mengidentifikasi permasalahan dari isi teks. Fase ketiga (*data collection*), siswa berdiskusi untuk mengidentifikasi struktur teks sesuai materi. Fase keempat (*data processing*), guru membimbing siswa dan meminta mereka mengakses *Wordwall cocokkan pasangan* untuk menguatkan pemahaman ciri kebahasaan. Fase kelima (*verification*), siswa mengakses kuis *Wordwall* untuk menguji pemahaman, kemudian mempresentasikan hasil diskusi secara berpasangan. Guru mendampingi dan memberi koreksi. Fase terakhir (*generalisation*), siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan isi dan manfaat teks laporan hasil observasi.

7) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup guru dan siswa bersama melakukan refleksi mengenai pembelajaran yang telah di lakukan mengenai teks laporan hasil observasi, Guru juga memberikan tugas rumah serta mengonfirmasikan materi yang akan di bahas pada pertemuan berikutnya.

8) Penilaian Pembelajaran

Penilaian dalam pembelajaran ini mencakup tiga aspek utama, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Penilaian sikap dilakukan dengan mencatat perilaku menonjol siswa selama proses belajar, baik yang positif maupun kurang baik, disertai tindak lanjut dari guru. Pengetahuan dinilai melalui tes tulis mencakup lima aspek: struktur teks, ciri kebahasaan, informasi penting, kesimpulan isi teks, dan ketepatan menjawab soal, dengan total skor maksimal 100. Penilaian ini juga diperkuat melalui tiga aktivitas *Wordwall*, yaitu *Spin Wheel* (20 poin), kuis pilihan ganda (40 poin), dan cocokkan pasangan (40 poin). Sementara itu, keterampilan dinilai dari keaktifan, tanggapan terhadap teman, keberanian berpendapat, dan presentasi, dengan total skor maksimal 16. Nilai akhir pada masing-masing aspek dihitung secara proporsional berdasarkan skor yang diperoleh.

9) Pengayaan dan Remedial

Guru juga menyiapkan strategi pengayaan dan remedial untuk menyesuaikan kebutuhan belajar siswa. Untuk pengayaan, siswa yang telah memahami materi dengan baik diminta membantu teman yang mengalami kesulitan belajar melalui pendekatan tutor sebaya. Hal ini bertujuan mendorong kolaborasi dan memperkuat penguasaan materi secara sosial dan akademik. Sementara itu, untuk remedial, siswa yang belum mencapai ketuntasan diberikan kesempatan untuk mengerjakan ulang soal-soal latihan yang terdapat dalam aktivitas “Yuk, Asah Literasimu! 1” sebagai bentuk pembelajaran ulang yang bersifat mendalam dan terarah.

10) Refleksi Guru dan Siswa

Refleksi merupakan bagian penting dalam penutup pembelajaran untuk mengevaluasi proses dan hasil belajar. Dalam modul ajar Siswa diberi pertanyaan pemicu seperti “Apa hakikat teks laporan hasil observasi?” atau “Sebutkan kembali struktur teks laporan hasil observasi,” guna mengukur pemahaman dan memberi ruang untuk mengekspresikan ulang materi yang dipelajari. Sementara itu, guru melakukan refleksi dengan meninjau apakah pembelajaran berjalan sesuai rencana, hambatan siswa teridentifikasi dan tertangani, serta menilai rata-rata capaian siswa sebagai bahan evaluasi untuk pertemuan selanjutnya.

11) Lampiran

Sebagai bagian dari penguatan materi, guru memberikan bahan ajar berupa daftar kosakata penting dalam teks laporan hasil observasi. Beberapa istilah penting seperti pernyataan umum, deskripsi bagian, kesimpulan, faktual, objektif, kalimat definisi, dan kalimat deskripsi disertai penjelasan untuk membantu siswa memahami struktur dan isi teks secara lebih mendalam. Salah satu teks yang digunakan sebagai bahan observasi adalah teks berjudul *Burung Elang*. Teks ini menjelaskan secara lengkap mengenai ciri fisik, habitat, perilaku, dan peran burung elang dalam ekosistem.

Berdasarkan teks tersebut, siswa diminta mengisi lembar observasi yang telah disediakan. Lembar tersebut mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi dan mengklasifikasikan informasi dalam kategori yang sesuai dengan struktur teks laporan hasil observasi, seperti ciri fisik, habitat, perilaku, dan peran dalam ekosistem. Dalam mendukung pembelajaran yang menarik dan interaktif, guru memanfaatkan media *Wordwall*. Media ini digunakan dalam berbagai bentuk, seperti *roda kata (Spin Wheel)*, cocokkan pasangan (*Matching Pairs*), dan kuis pilihan ganda. Penggunaan media ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi secara visual dan interaktif.

12) Bahan Bacaan Guru dan Siswa

Guru menggunakan buku Bahasa Indonesia SMK/MAK Kelas X tahun 2022 terbitan Penerbit Erlangga sebagai bahan ajar utama. Buku ini digunakan untuk menyusun materi ajar, latihan soal, dan tugas penguatan literasi yang relevan dengan pembelajaran teks laporan hasil observasi.

13) Glosarium

Dalam membantu pemahaman peserta didik, guru menyusun glosarium yang memuat istilah-istilah penting dalam materi, di antaranya, Teks laporan hasil observasi ialah teks yang berisi informasi atau penjabaran umum berdasarkan hasil pengamatan terhadap suatu objek.

Struktur teks laporan hasil observasi: Terdiri dari pernyataan umum, deskripsi bagian, dan penutup.

14) Daftar Pustaka

Referensi utama yang digunakan dalam penyusunan materi adalah: 61 Komariah, Pipit Dwi. (2022). *Bahasa Indonesia SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Penerbit Erlangga.

15) Pengesahan Modul Ajar

Seluruh komponen perangkat pembelajaran yang telah disusun divalidasi oleh kepala sekolah dan guru mata pelajaran. Pengesahan dilakukan pada, Madiun, 21 Mei 2025, Mengetahui, Kepala Sekolah SMK Gamaliel 1 Kota Madiun Elia Dwi Waluyo, S.Pd, Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Andri Nurdita Oktaviayu Candra, M.Pd. Perencanaan pembelajaran merupakan tahap fundamental dalam menentukan arah dan keberhasilan proses belajar mengajar, hal ini diperkuat dengan pendapat dari (Ratumanan & Rosmiati, 2019:24).

Perencanaan pembelajaran merupakan proses sistematis yang dirancang untuk mengembangkan program pendidikan secara konsisten dan terukur. Dalam penelitian ini, guru bahasa Indonesia di SMK Gamaliel 1 Kota Madiun telah menunjukkan kesiapan pedagogis dan teknologi melalui penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) atau Modul Ajar yang terintegrasi dengan penggunaan media *Wordwall*. Perencanaan penggunaan *Wordwall* tidak dilakukan secara acak, melainkan telah disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka, yaitu memahami karakteristik teks laporan hasil observasi, struktur teks, dan menginterpretasi informasi dalam teks. Guru merancang kuis interaktif seperti *Spin Wheel*, *Matching Pairs*, dan *Multiple Choice* sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran berbasis *62 Problem Based Learning* (PBL). Pemilihan jenis permainan tersebut tidak hanya mendukung penguatan materi, tetapi juga menjadi bentuk strategi evaluasi formatif yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital.

Integrasi *Wordwall* ke dalam fase-fase kegiatan PBL (*Stimulation*, *Data Processing*, dan *Verification*) menunjukkan bahwa guru memahami pentingnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivistik oleh Bruner, yang menekankan bahwa pembelajaran akan bermakna apabila siswa berpartisipasi langsung dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang konkret. Dalam konteks ini, *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai media bantu, tetapi juga sebagai instrumen yang mendorong siswa untuk berpikir, memahami, dan merefleksikan materi yang dipelajari. Selain itu, temuan bahwa guru menilai *Wordwall* sebagai media yang menarik, mudah diakses, dan relevan dengan gaya belajar siswa SMK menggambarkan adanya kesesuaian antara media pembelajaran yang digunakan dengan kebutuhan peserta didik. Guru menyatakan bahwa *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi aktif dan tidak monoton. Hal ini diperkuat dengan penelitian Gustian et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran PPKn mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 3 Palembang. Hasilnya menunjukkan 63 peningkatan ketuntasan belajar dari 40% pada pra-siklus menjadi 98,78% pada siklus II, menandakan keberhasilan penggunaan *Wordwall* dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan tidak monoton.

Berdasarkan hal di atas, perencanaan implementasi *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di SMK Gamaliel 1 Kota Madiun menunjukkan, guru tidak hanya sekadar menggunakan media digital, melainkan telah mengintegrasikannya secara strategis dan sistematis untuk mendukung capaian pembelajaran. Perencanaan yang matang ini menjadi pondasi bagi pelaksanaan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hal ini serupa dengan penelitian Mawaddah et al. (2024) dan Gustian et al. (2024) yang juga menggunakan pendekatan kualitatif untuk menilai efektivitas *Wordwall*, namun berbeda pada penempatan media. Penelitian sebelumnya cenderung memosisikan *Wordwall* sebagai alat latihan atau evaluasi di akhir pembelajaran, sedangkan penelitian ini mengintegrasikannya pada fase inti model *Problem Based Learning* (PBL) sebagai sarana penguatan materi sekaligus evaluasi formatif. Keunikannya adalah penggunaan tiga jenis permainan digital (*Spin Wheel*, *Matching Pairs*, *Multiple Choice*) yang dirancang khusus sesuai indikator pembelajaran, sehingga tidak hanya menguji pengetahuan siswa, tetapi juga memfasilitasi penguatan pemahaman secara kontekstual. Hal ini diuraikan sebagai berikut.

2. Implementasi

Implementasi *Wordwall* dilakukan pada pertemuan kedua saat siswa telah memahami struktur dan ciri teks laporan hasil observasi. Guru membuka pembelajaran dengan apersepsi dan motivasi, kemudian melakukan pengulangan singkat materi sebelumnya. Setelah itu, guru memberikan materi teks laporan hasil observasi dan masuk ke kegiatan inti lalu memandu siswa untuk mengakses *link Wordwall* melalui perangkat masing-masing (HP/laptop). Siswa tampak antusias saat menjawab soal secara langsung di *Wordwall* karena tampilannya menarik dan berbasis permainan. Proses ini berlangsung selama 70 menit dalam kegiatan inti dikarenakan tiga kuis diberikan di kegiatan inti masing-masing estimasi pengerjaan yang diberikan guru 5-10 menit. Hasil kuis dapat langsung terlihat dan guru menggunakannya untuk memberikan umpan balik cepat. Interaksi dan keterlibatan siswa meningkat dibandingkan saat guru hanya menggunakan metode ceramah atau latihan tertulis biasa. Adapun pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan dalam proses pembelajaran dilaksanakan selama kurang lebih sepuluh menit. Pada tahap ini, guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam sebagai bentuk sopan santun sekaligus membangun suasana kelas yang kondusif. Selanjutnya, salah satu siswa diminta untuk memimpin doa sebelum pembelajaran dimulai, sebagai bagian dari pembentukan karakter religius peserta didik. Guru kemudian melakukan pengecekan kehadiran dan perkenalan singkat, terutama untuk membangun kedekatan dengan siswa. Sebagai apersepsi, guru mengaitkan pengalaman siswa dengan topik yang akan dipelajari melalui pertanyaan seputar acara televisi bertema dunia binatang. Strategi ini digunakan untuk menggugah pengetahuan awal siswa dan memancing rasa ingin tahu mereka terhadap materi. Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga siswa dapat memahami arah pembelajaran dan indikator yang harus dicapai dalam kegiatan tersebut.

2) Kegiatan inti

Kegiatan inti berlangsung selama tujuh puluh menit dan dilaksanakan dengan mengacu pada enam fase model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Teori yang dikemukakan Zainal (2022) menyatakan bahwa PBL melibatkan penyelesaian masalah secara kolaboratif dan mendorong siswa membangun pengetahuan melalui investigasi mendalam. Model ini menjadikan siswa sebagai pusat kegiatan belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Pada fase pertama, yaitu *stimulation*, guru memberikan rangsangan awal berupa penjelasan tentang hakikat teks laporan hasil observasi serta menampilkan kata-kata kunci yang berkaitan dengan materi melalui PPT, seperti pengertian, kalimat deskripsi, fakta, dan struktur teks. Untuk menarik perhatian siswa, guru menggunakan media *Wordwall* dalam bentuk roda kata (*Spin Wheel*) yang berisi istilah penting. Ketika roda berhenti di suatu kata, siswa diminta untuk menjelaskan atau menebak makna kata tersebut.

Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang akan dipelajari. Fase kedua adalah *problem statement*, di mana guru menampilkan sebuah teks pengamatan berjudul Burung Elang. Siswa diminta membaca teks tersebut dan mengidentifikasi permasalahan atau fenomena yang muncul berdasarkan isi teks. Fase ketiga, yaitu *data collection*, dilakukan dengan meminta siswa berdiskusi bersama teman sebangku untuk mengidentifikasi struktur teks berdasarkan materi yang telah disampaikan sebelumnya.

Pada fase keempat, yaitu *data processing*, guru membimbing siswa dalam menganalisis struktur teks laporan hasil observasi. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk mengakses *Wordwall* dalam bentuk cocokkan pasangan guna memperkuat pemahaman mereka terhadap ciri kebahasaan dan isi teks hasil observasi. Fase kelima adalah *verification*, di mana siswa mengakses kuis *Wordwall* yang berisi soal pilihan ganda dan benar-salah untuk menguji pemahaman mereka. Selanjutnya, siswa mempresentasikan hasil diskusi secara berpasangan dan saling memberikan umpan balik, dengan pendampingan dan koreksi dari guru. Fase terakhir adalah *generalisation*, yaitu siswa bersama guru melakukan diskusi untuk menarik simpulan mengenai isi dan manfaat dari teks laporan hasil observasi, serta merefleksikan hal-hal penting yang telah dipelajari dalam pertemuan tersebut.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup yang berlangsung selama sepuluh menit, guru mengajak siswa untuk melakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah berlangsung. Refleksi ini mencakup pemahaman terhadap materi teks laporan hasil observasi dan pengalaman belajar yang dirasakan siswa. Setelah itu, guru memberikan tugas rumah kepada siswa berupa latihan “Yuk, Asah Literasimu! 1” dari buku *Bahasa Indonesia SMK/MAK Kelas X* terbitan Erlangga halaman 7–8, sebagai bentuk penguatan dan latihan mandiri di luar kelas. Sebelum menutup pembelajaran, guru menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya agar siswa dapat mempersiapkan diri dengan lebih baik.

Implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi pada siswa kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun dilakukan secara terstruktur dan sistematis oleh guru bahasa Indonesia. *Wordwall* digunakan dalam kegiatan inti pembelajaran sebagai alat bantu evaluasi formatif. Pelaksanaan ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya memanfaatkan media sebagai pelengkap, melainkan telah mengintegrasikannya ke dalam tahapan inti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Angkowo dan Kosasih (2007:10), yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyampaikan informasi visual maupun verbal. Sementara itu, menurut Darman (2020:22), media pembelajaran berperan penting dalam memperkuat interaksi guru dengan siswa maupun antara siswa dengan lingkungan belajar. *Wordwall* dimanfaatkan melalui berbagai jenis permainan seperti *matching pairs* dan *multiple choice*, yang berfungsi untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi dan struktur teks laporan hasil observasi.

Respon siswa terhadap pelaksanaan *Wordwall* sangat positif. Berdasarkan hasil wawancara, siswa merasa bahwa pembelajaran dengan *Wordwall* lebih menarik, menyenangkan, dan memudahkan mereka memahami materi. Aspek permainan yang terkandung dalam media ini mampu mendorong keterlibatan aktif siswa. Dalam hal ini sejalan dengan penelitian Mawaddah et al. (2024) menunjukkan bahwa media *Wordwall* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas VII pada materi teks laporan hasil observasi di SMP IT Cendekia Takengon. Hasilnya menunjukkan bahwa *Wordwall* mendorong keterlibatan aktif siswa dan meningkatkan kualitas berpikir kritis, dengan capaian 84% pada lima indikator: mempertimbangkan sumber, mengobservasi, bertanya, mendefinisikan istilah, dan menyimpulkan hasil observasi. Kehadiran *Wordwall* tidak hanya mendorong keaktifan siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara efisien dan variatif.

Guru menyatakan bahwa *Wordwall* mempermudah proses penyampaian evaluasi karena adanya fitur-fitur yang mendukung kegiatan asesmen berbasis kuis. Efektivitas ini menunjukkan bahwa guru telah mampu memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari transformasi pembelajaran abad ke-21, sebagaimana yang ditekankan dalam Kurikulum Merdeka. Cakupan evaluasi mencakup siswa, guru, kurikulum, fasilitas, media, dan lingkungan belajar (Widoyoko, 2016:8). Bentuk evaluasi yang disisipkan di kegiatan inti menunjukkan bahwa *Wordwall* berfungsi sebagai evaluasi formatif. Evaluasi ini tidak hanya mengukur capaian siswa, tetapi juga memberi umpan balik langsung kepada guru tentang pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa dapat secara langsung mengidentifikasi elemen-elemen teks seperti pernyataan umum, deskripsi bagian, hingga informasi faktual dan objektif, karena soal-soal *Wordwall* dirancang secara kontekstual.

Berdasarkan penjelasan di atas, implementasi media *Wordwall* tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran secara lebih efektif. Pelaksanaan ini menunjukkan bahwa guru telah berhasil mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran secara tepat sasaran, sesuai dengan prinsip pembelajaran yang aktif, kreatif, dan berbasis kebutuhan peserta didik abad ke-21.

Penyebab keberhasilan implementasi ini adalah perencanaan yang matang melalui penyusunan modul ajar sesuai Kurikulum Merdeka, kesesuaian media dengan karakteristik siswa generasi digital, serta kemampuan guru mengelola pembelajaran digital secara interaktif. Selain itu, guru menunjukkan fleksibilitas dan adaptasi tinggi dengan memberikan solusi terhadap kendala yang muncul, seperti memanfaatkan *hotspot* siswa lain, menyediakan soal cetak untuk yang tidak dapat mengakses *Wordwall*, dan menempatkan kegiatan *Wordwall* di akhir pembelajaran agar tidak mengganggu alur diskusi.

Namun, penelitian ini belum sepenuhnya berhasil mengatasi hambatan teknis seperti keterbatasan jaringan internet yang stabil, variasi kualitas perangkat siswa, dan keterbatasan fitur pada akun *Wordwall* gratis. Kendala ini

menyebabkan tidak semua siswa dapat mengikuti evaluasi digital secara lancar. Pekerjaan yang masih dapat ditindaklanjuti meliputi penelitian penggunaan *Wordwall* versi premium untuk mengoptimalkan fitur, studi perbandingan efektivitas *Wordwall* dengan media digital interaktif lain, serta kajian kuantitatif untuk mengukur pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar secara terukur. Dengan tindak lanjut tersebut, efektivitas media *Wordwall* dapat diuji lebih luas dan mendalam dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya. Hal ini diuraikan seagai berikut.

1. Kendala pertama

Keterbatasan akses internet di kalangan siswa. *Wordwall* sebagai media daring membutuhkan koneksi yang stabil agar kuis dapat diakses dengan lancar. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, ditemukan bahwa tidak semua siswa memiliki kuota internet yang memadai. Beberapa siswa mengandalkan jaringan pribadi, sementara jaringan sekolah sering kali tidak cukup kuat karena dipakai bersama oleh banyak pengguna. Hal ini menyebabkan beberapa siswa terlambat mengakses kuis atau bahkan tidak dapat mengikuti kegiatan evaluasi sama sekali. Kondisi ini diperkuat oleh hasil observasi kelas yang menunjukkan bahwa pada saat guru membagikan *link Wordwall*, terdapat siswa yang tidak langsung membuka kuis karena sinyal lemah atau perangkat tidak merespons. Guru menyampaikan bahwa, “Kalau kendala pastinya iya mbak, jaringan juga dan perangkat siswa kadang ada *Handphone*-nya yang mendukung atau tidak, itu sih mbak. Terutama ke jaringannya, itu yang paling sering.” (LHWG, 27 Mei 2025).

Situasi ini tentu menghambat pemerataan akses pembelajaran digital. Sebagai solusi, guru bersikap responsif dengan memberikan izin bagi siswa yang memiliki koneksi stabil untuk berbagi *Hotspot* kepada temannya. Guru juga menggunakan jaringan pribadi sebagai alternatif apabila jaringan sekolah bermasalah. Selain itu, untuk mengakomodasi siswa yang benar-benar tidak bisa mengakses *Wordwall*, guru menyiapkan soal evaluasi cetak dengan isi dan tingkat kesulitan yang sama. Hal ini dilakukan agar seluruh siswa tetap mendapatkan kesempatan evaluasi meskipun menggunakan media berbeda.⁷²

2. Kendala kedua

Terletak pada kondisi perangkat siswa yang bervariasi. Beberapa siswa masih menggunakan ponsel dengan sistem operasi lama atau memori yang terbatas sehingga saat membuka *Wordwall*, aplikasi menjadi lambat atau berhenti tiba-tiba (*force close*). Guru mengakui bahwa tidak semua siswa memiliki perangkat yang mendukung aktivitas pembelajaran digital. Akibatnya, sebagian siswa mengalami keterlambatan atau bahkan tidak bisa menyelesaikan kuis secara optimal. Dalam mengatasi hal ini, guru terlebih dahulu memberikan pengarahan teknis secara lisan mengenai langkah-langkah membuka dan mengerjakan *Wordwall* sebelum kuis dimulai. Guru juga mendampingi siswa selama proses evaluasi berlangsung dan membantu siswa yang mengalami kesulitan secara langsung. Pendampingan ini penting agar siswa tidak merasa tertinggal atau kehilangan motivasi ketika menghadapi kendala teknis.

3. Kendala ketiga

Berkaitan dengan pengelolaan waktu dalam menyisipkan *Wordwall* ke dalam kegiatan pembelajaran. Media ini memerlukan waktu khusus agar dapat dimanfaatkan secara optimal. Berdasarkan wawancara, guru menyampaikan bahwa sempat mengalami kesulitan menentukan waktu pelaksanaan *Wordwall*. Jika kuis dilakukan terlalu awal, siswa belum memahami materi sepenuhnya; jika terlalu di tengah, dikhawatirkan mengganggu alur diskusi. Dalam bentuk penyesuaian, guru akhirnya menempatkan *Wordwall* pada sesi akhir pembelajaran.

4. Kendala keempat

Keterbatasan akses yakni premium dan gratis. Dalam kendala ini guru mengambil langkah dengan fitur yang seadanya dengan akun gratis, guru juga dapat mencoba berbagai fitur dasar *Wordwall*. Namun, untuk akses penuh ke semua fitur dan *template*, berlangganan ke akun Standard atau Pro akan memberikan lebih banyak fleksibilitas dan pilihan dalam membuat aktivitas pembelajaran interaktif. *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi formatif, tetapi juga sebagai media reflektif untuk meninjau kembali materi yang telah disampaikan. Strategi ini dinilai cukup efektif karena siswa dapat mengikuti evaluasi dalam kondisi yang lebih rileks setelah kegiatan inti selesai. Selain itu, kegiatan di akhir juga menutup pembelajaran dengan cara yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik media *Wordwall* yang berbasis permainan (*game-based learning*). Secara keseluruhan, guru menunjukkan kemampuan adaptif dalam

menangani berbagai kendala yang muncul. Pendekatan yang dilakukan tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memperhatikan prinsip pedagogis dalam memberikan akses belajar yang setara bagi semua siswa. Upaya solusi yang dijalankan menunjukkan bahwa guru memiliki pemahaman yang baik terhadap kebutuhan siswa dan mampu menyesuaikan penggunaan teknologi sesuai konteks kelas

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X SMK Gamaliel 1 Kota Madiun berjalan dengan baik. Perencanaan penggunaan *Wordwall* dilakukan secara sistematis oleh guru bahasa Indonesia dengan menyusun modul ajar yang mencantumkan *Wordwall* sebagai media evaluasi formatif. Media ini digunakan dalam fase kegiatan inti berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) yang selaras dengan capaian pembelajaran Kurikulum Merdeka dan karakteristik siswa. Proses implementasi menunjukkan bahwa guru mampu memfasilitasi pembelajaran digital secara aktif dan interaktif melalui *Wordwall* dalam bentuk kuis seperti *matching pairs*, *spin wheel*, dan *multiple choice* yang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan membuat proses evaluasi lebih menyenangkan. Siswa memberikan respons positif dan merasa lebih antusias dalam belajar. Kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan jaringan dan akses internet, perangkat siswa yang kurang mendukung, serta pengelolaan waktu pembelajaran. Namun, guru berhasil mengatasi kendala tersebut melalui strategi alternatif, seperti berbagi koneksi internet, menyediakan soal cetak sebagai cadangan, dan menjadwalkan *Wordwall* di akhir pembelajaran.

Berdasarkan simpulan tersebut, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk mendukung keberhasilan pembelajaran. Pertama, bagi guru, disarankan untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan penggunaan media digital interaktif seperti *Wordwall*, khususnya dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Kedua, bagi siswa, diharapkan untuk lebih proaktif memanfaatkan media pembelajaran digital sebagai sarana meningkatkan pemahaman materi serta membiasakan diri menggunakan perangkat teknologi untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Ketiga, bagi sekolah, penting untuk menyediakan dukungan infrastruktur yang memadai seperti akses internet yang stabil dan perangkat penunjang agar pembelajaran berbasis digital dapat berjalan optimal. Keempat, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lanjutan yang meninjau dampak penggunaan *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, atau mengembangkan penerapan media digital lainnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldiyah, M. P., & R, S. (2023). *Pengaruh Model SOLE (Self Organized Learning Environment) dan Minat Baca terhadap Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi*. *Jurnal Basicedu*,7(1),401–310. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4650>
- Angkowo, R. &. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Darman. (2020). *Belajar dan Pembelajaran*. Retrieved from Google Books: <https://books.google.com/books?id=3KJKEAAAQBAJ>
- Gustian, R., & Mutiara, M. (2024). *Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMA*. 10(1), 52–60. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6652>
- Herlinyanto. (2019). *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL (Pemahaman dan Minat Membaca)*.
- Mawaddah, Emilda, & Syahriandi. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII pada Materi Teks Laporan Hasil Observasi di SMP IT Cendekia Takengon*.
- Pamuji, S. &. (2021). *Keterampilan berbahasa*. GUEPEDIA. https://books.google.com/books?id=W_rNMEAAAQBAJ
- Putri, I. L. , H. A. E. , & P. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya*. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 10090–10097. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Suharto. (2022). *Pengantar Teori Belajar Pembelajaran Bahasa Berbasis Karakter dan Siklus Pengalaman*. UNIPMA Pers.
- Sutopo, H. B. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar teori dan terapannya dalam Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Perss.

- Syaiful Anwar, M., Ratnasari, D., Puji Lestari, D., Pendidikan Agama Islam, M., Sunan Kalijaga, U., & Guru Sekolah Dasar, P. (2025). *Kurikulum Merdeka Sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Pada Abad 21 Di Pendidikan Dasar*. 18(1). <https://doi.org/10.33369/pgsd>
- Widoyoko. (2016). *Penilaian Hasil Pembelajaran di sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yunika, F. D. (2023). *Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era 4.0*.
- Zainal, N. F. (2022). Problem Based Learning pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3584– 3593. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>