

Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Fantasi Kelas VII A di SMP Muhammadiyah 2 Gamping

Ninda Shavera Visty Happy Yana¹, Hermanto¹, Utari Isnaini Retno Wurdani²

¹Universitas Ahmad Dahlan, ²SMP Muhammadiyah 2 Gamping

Key Words:

Cerita Fantasi, Efektifitas, Media Pembelajaran, *Wordwall*

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping pada materi Cerita Fantasi, serta menganalisis faktor pendukung dan penghambatnya. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pengambilan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan 90% siswa berhasil mencapai tugas pembelajaran. Meskipun menggunakan media pembelajaran *Wordwall* praktis, interaktif, dan menyenangkan, aktif, tidak memerlukan biaya tinggi, sebagai refleksi, dan memudahkan belajar bagi siswa. Masih terdapat hambatan seperti tampilan yang monoton, ketergantungan pada jaringan, kurangnya persiapan siswa, dan kendala teknis. Namun, hambatan-hambatan ini dapat diatasi seiring berjalannya waktu dan siswa akan mulai terbiasa dengan kondisi saat ini. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran pada materi cerita fantasi di kelas VII A SMP Muhammadiyah Gamping berhasil meningkatkan minat belajar siswa.

How to Cite: Yana. (2023). Membangun Karakter Melalui Ekstrakurikuler di SMP Muhammadiyah 10 Yogyakarta. *Seminar Nasional Pengenalan Lapangan Persekolahan UAD*.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi bagian terpenting dari hidup manusia untuk perkembangan kepribadiannya yang berdampak seumur hidup baik yang berpengaruh maupun supaya dirinya berkembang. Melalui pendidikan dapat membimbing seseorang menjadi lebih baik sebagai generasi penerus yang unggul. Perencanaan, pengaturan, dan penilaian mengenai pelaksanaan suatu pendidikan akan tertuang pada kurikulum. Kurikulum yang mencakup tujuan, isi, bahan, dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Martin & Simanjorang, 2022). Kurikulum yang didalamnya terdapat rumusan sebuah kompetensi sebagai standar kelulusan (SKL) yang telah di sesuaikan. Kurikulum juga mempunyai fungsi yang penting, yaitu digunakan sebagai acuan dalam upaya meningkatkan kualitas dalam pendidikan yang ada dan telah ada. Akan tetapi, perubahan kurikulum dari tahun ke tahun sering terjadi. Perubahan kurikulum di Indonesia dimulai dari kurikulum 1947, 1952, 1964, 1968, 1975, 1984, 1994, 2004, 2006, 2013 sampai dengan saat ini Kurikulum Merdeka Belajar. Perkembangan kurikulum tersebut di dalam dunia pendidikan yang mengarah pada tujuan pendidikan.

Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa harus aktif untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian mereka. Oleh karena itu, guru perlu melakukan persiapan pembelajaran yang melibatkan perangkat pembelajaran, perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian setelah pembelajaran berlangsung. Dalam persiapan pembelajaran,

strategi yang meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran digunakan sebagai upaya untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Salah satu aspek penting dalam persiapan ini adalah penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif dan menarik, yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. (Anggraini & Puspasari, 2022). Sebab, suatu kualitas dari tujuan pendidikan di pengaruhi oleh perangkat pembelajaran Pembelajaran dengan penggunaan bahan ajar yang bersifat menarik akan menambah motivasi dan semangat oleh siswa untuk mendorong kemandirian siswa untuk belajar mandiri.

Bahasa Indonesia merupakan satu mata pelajaran yang utama dalam jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) bahkan setiap semua jenjang pendidikan. Keterampilan berbahasa yang terpisah menjadi empat, antara lain menyimak, berbicara, membaca, serta menulis (Kurniati, 2021). Keterampilan berbahasa memiliki peranan sangat penting dan harus di capai dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia yang diharapkan untuk mampu menciptakan proses belajar mengajar secara optimal untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran yakni keterampilan dalam berbahasa. Pengalaman belajar siswa dari hasil belajar dalam memahami bahasa bisa dilihat dari keterampilan penggunaan kosa kata, menentukan struktur kalimat, menggunakan ejaan, maupun tanda baca sesuai dengan kaidah kebahasaan (Sukenti dkk., 2021).

Akan tetapi, masih banyak persepsi mata pelajaran bahasa Indonesia yang kurang menarik sehingga menyebabkan rendahnya hasil yang diperoleh dari proses pembelajaran siswa. Terlebih pada mata pelajaran bahasa Indonesia yang sangat identik dengan teks paragraf yang panjang. Sebagian besar siswa menganggap bahwa pembelajaran bahasa Indonesia terkesan menjadi membosankan, kurang menarik, sulit dipahami, serta menumbuhkan rasa malas siswa untuk belajar. Maka, menjadi seorang guru harus bisa memahami karakteristik pada siswa, indikator pembelajaran, situasi belajar, karakteristik materi, dan dapat mengubah pandangan siswa untuk menjadi antusias mengikuti pembelajaran.

Salah satunya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP yakni materi cerita fantasi. Menurut Noprianti & Fujiastuti (2021) bahwa cerita fantasi merupakan cerita yang menampilkan tokoh, alur, latar, dan tema. Kemudian, menurut Ramadhani & Yunus (2021) Cerita fantasi adalah narasi fiksi yang tergolong dalam genre fantasi atau dunia imajinatif. Cerita ini diciptakan oleh seorang penulis yang menggunakan imajinasi dan daya khayalnya untuk menghasilkan cerita yang memikat. Teks yang diberikan kepada siswa perlu disusun sedemikian rupa sehingga sesuai dengan pemahaman siswa di kelas VII SMP tentang tanggung jawab sebagai warga negara Indonesia, yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan inovasi mengenai media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi di era revolusi 5.0. Tujuannya yang tidak lain agar pendidikan di Indonesia tidak tertinggal dari perkembangan teknologi dan negara yang lainnya (Oktari dkk., 2023). Dengan demikian, proses pembelajaran harus melibatkan teknologi dengan penggunaan media pembelajaran digital. Dalam pemilihan media pembelajaran juga harus memperhatikan tingkat kecocokan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Adanya penggunaan teknologi di dalam kelas diharapkan dapat mengubah dinamika pembelajaran menjadi lebih dinamis, di mana siswa tidak hanya mendapatkan informasi dari guru, tetapi juga melalui media interaktif yang mampu membantu mereka membangun pengetahuan secara aktif. (Aprilia dkk., 2023).

Oleh karena itu, menjadi guru harus menguasai teknologi yang nantinya akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan proses dan hasil dari belajar yang dibutuhkan. Kondisi tersebut menjadi tuntutan seorang guru untuk memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa (Yurinda & Widayarsi, 2022). Salah satunya penggunaan media pembelajaran yang bersifat kreatif, interaktif, dan menyenangkan dengan berbasis teknologi adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu bentuk platform dengan berbasis website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan berbagai

template mulai dari kuis, menjodohkan, memasangkan, acak kata, mengelompokkan, dan lain sebagainya (Maryanti dkk., 2022). *Wordwall* ini dapat mudah untuk diakses dikarenakan tidak berbayar dan gratis yang dapat menyediakan 18 template.

Melalui pemanfaatan media pembelajaran ini, mempermudah guru dalam menyajikan materi dan menilai kemajuan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki relevansi penting untuk mendalami penggunaan media pembelajaran *Wordwall*, khususnya dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping dengan fokus pada materi Cerita Fantasi. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengungkap (1) Bagaimana penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping dalam konteks pembelajaran Cerita Fantasi, dan (2) Mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung atau menghambat penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping dalam pembelajaran Cerita Fantasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif. Hal tersebut selaras dengan tujuan penelitian untuk mengetahui kebermanfaatan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping dengan materi pembelajaran Cerita Fantasi sebagai upaya peningkatan daya tarik belajar siswa dalam belajar. Penelitian ini yang menggunakan deskriptif kualitatif yakni serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh data yang bersifat realistik sesuai dengan fakta di lapangan.

Langkah yang digunakan dalam pengambilan data adalah observasi dan wawancara. Observasi yakni cara yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh data secara nyata. Menurut Sugiyono, (2019) mengatakan bahwa observasi menjadi dasar dari seluruh ilmu pengetahuan. Maka, dilakukan observasi untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping dengan materi pembelajaran Cerita Fantasi.

Kemudian, wawancara menjadi metode yang bertujuan untuk mengumpulkan data dan dilakukan secara lisan (Mulyatiningsih, 2019). Wawancara tersebut dilakukan untuk melakukan studi pendahuluan dengan mengemukakan permasalahan yang seharusnya akan diteliti. Menurut Sugiyono (2019) bahwa wawancara dilakukan dengan cara pertemuan antara dua orang untuk saling memberikan informasi dengan bentuk tanya jawab. Kegiatan wawancara ini untuk menggali informasi mengenai penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIIA SMP Muhammadiyah 2 Gamping dengan materi pembelajaran Cerita Fantasi kepada guru dan siswa.

Selanjutnya, data yang telah diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut selanjutnya dinarasikan untuk memperoleh gambaran umum penggunaan media pembelajaran dalam bentuk *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIIA SMP Muhammadiyah 2 Gamping dengan materi pembelajaran Cerita Fantasi serta faktor pendukung dan penghambatnya dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, teknik analisis data dalam penelitian ini yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

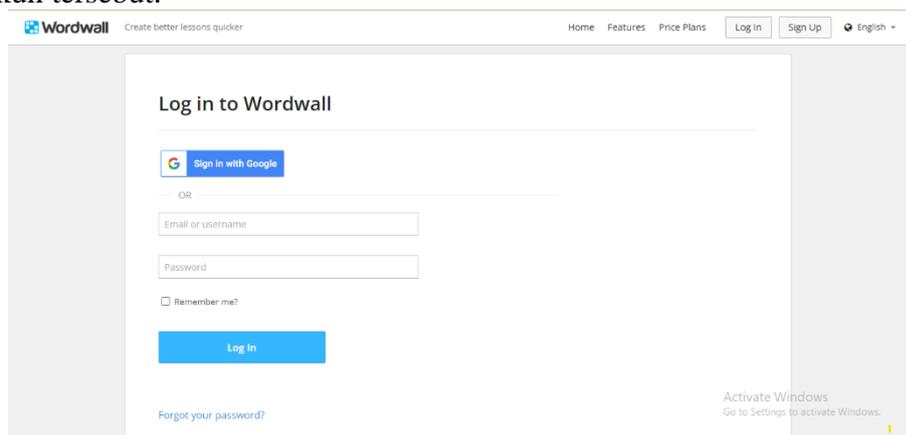
Hasil

Pada Guru yang memiliki peran terpenting terhadap kegiatan belajar mengajar di kelas. Tahapan yang pertama menjadi guru harus mengetahui karakteristik siswanya. Hal tersebut, akan menjadi jembatan guru untuk mempersiapkan perangkat pembelajaran yang akan disesuaikan

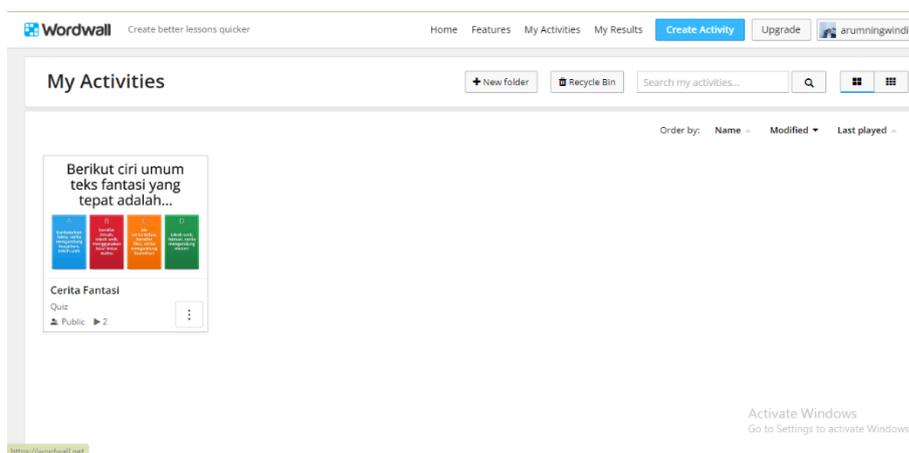
dengan karakter siswanya. Salah satunya dalam pemilihan media pembelajaran yang menarik dengan tujuan membangkitkan semangat siswa untuk belajar dikelas. Hal ini selaras dengan banyaknya siswa yang sering memiliki persepsi bahwa media pembelajaran yang sering digunakan guru tidak menarik menjadi kendala dalam mencapai tujuan dalam pembelajaran. Maka, guru harus berupaya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Namun, mengingat kembali bahwa pentingnya media pembelajaran yang digunakan bervariasi, tetapi dalam penggunaan media pembelajaran guru juga harus memperhatikan karakteristik dari media masing-masing.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk uji coba penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu kegiatan belajar mengajar di kelas lebih efektif dan menyenangkan yang harapannya akan dijadikan referensi untuk guru pada pembelajaran yang selanjutnya. Penelitian ini terfokus pada penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping. *Wordwall* yang dijadikan sebagai platform pembelajaran yang dirancang untuk membantu guru membuat berbagai jenis aktivitas dan permainan pembelajaran yang interaktif. *Wordwall* yang juga menyediakan berbagai alat yang memungkinkan penyesuaian dan personalisasi aktivitas sesuai dengan kebutuhan pengajaran dan tingkat kesulitan yang diinginkan.

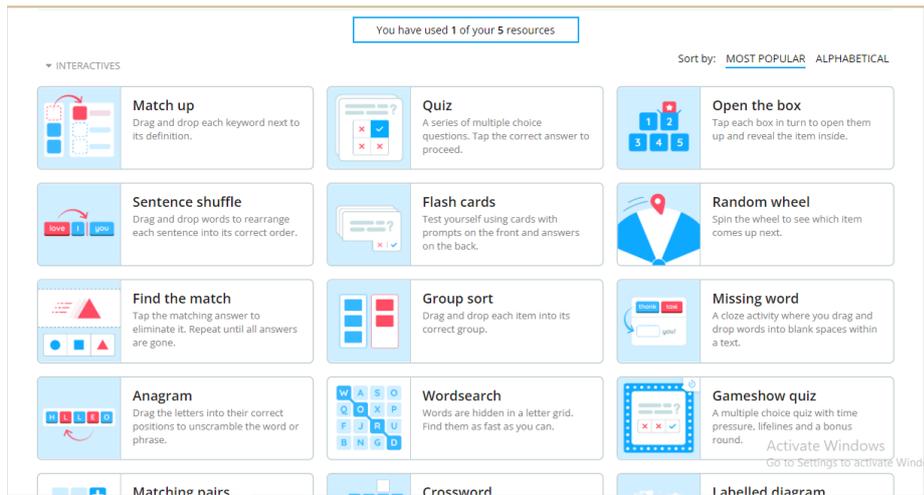
Berikut adalah cara-cara atau langkah dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai salah satu alat bantu dalam pembelajaran tematik. Pertama, yang perlu dilakukan adalah mendaftar akun di <https://Wordwall.net>. Setelah berhasil mendaftar, harus melengkapi semua informasi yang diminta dalam akun tersebut.



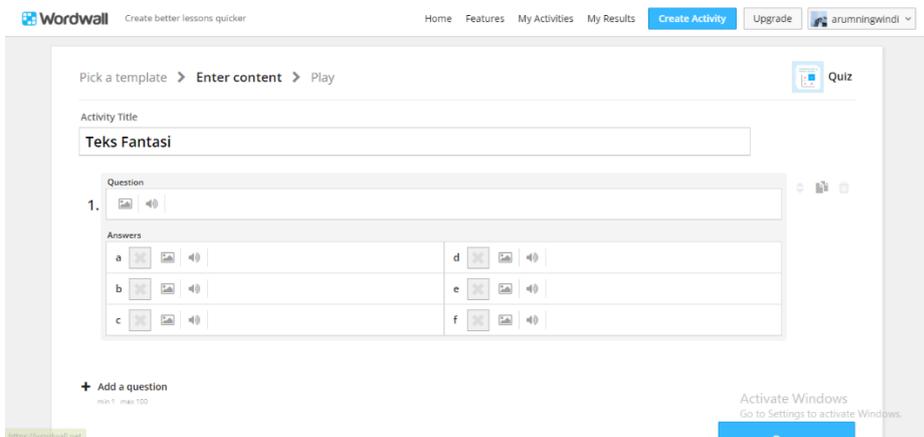
Pilihlah *create activity*



Kemudian, akan muncul halaman seperti ini, pilihlah jenis permainan yang ingin digunakan.

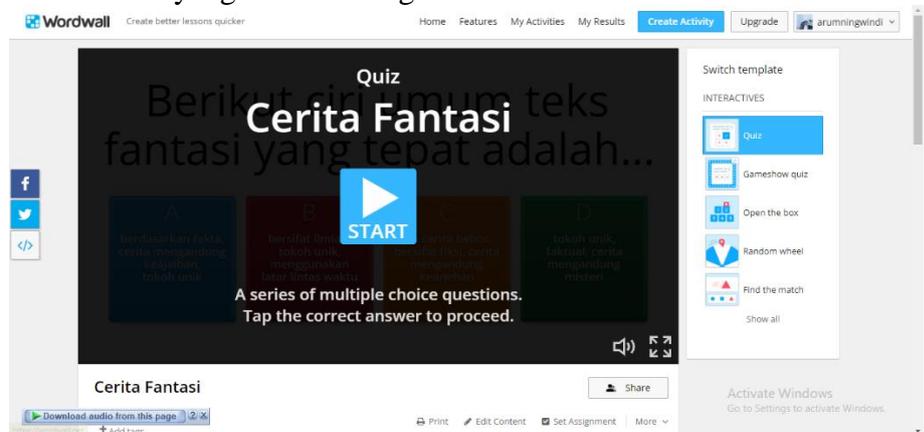


Setelah itu, tulishlah judul dan deskripsi permainan

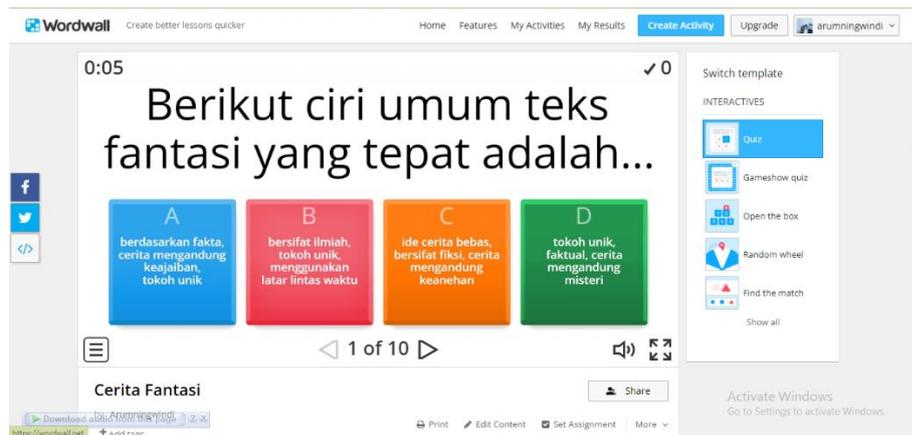


Kemudian klik *done*, dan permainan sudah bisa digunakan.

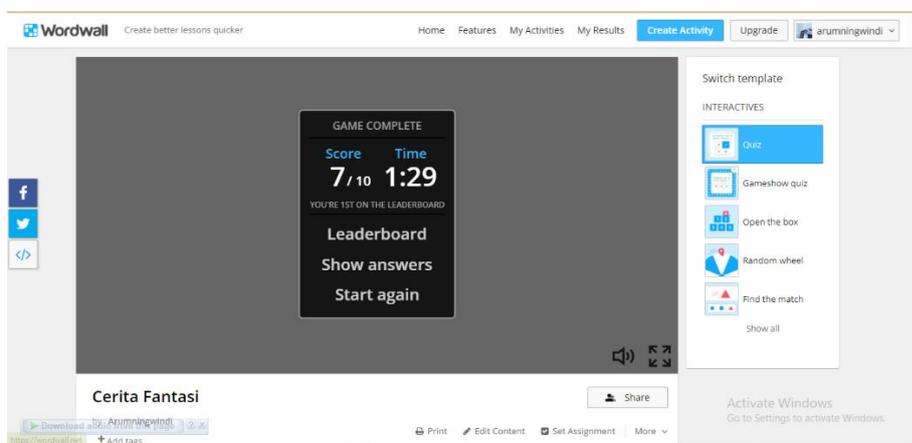
Selanjutnya, media pembelajaran *Wordwall* tersebut digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi cerita fantasi kelas VII A di SMP Muhammadiyah 2 Gamping. Tahapan awal, dengan menyiapkan bahan ajar yang akan diterapkan ke dalam media pembelajaran dan kemudian disebarkan untuk pembelajaran. Kemudian, terdapat tahapan yang digunakan adalah sebagai berikut: menyapa dan mengawali pembelajaran dengan menyampaikan tujuan dan mengarahkan pembelajaran yang akan dilakukan. Setelah itu penyampaian materi dan meminta siswa untuk membuka tautan yang tersedia dengan menuliskan nama kemudian start.



Lalu akan muncul soal berupa pertanyaan dibawah ini:



Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again.



Untuk melihat rekapan siswa yang telah mengerjakan terdapat pula skor dan waktu pengerjaan, lalu klik di my result. Disana akan terlihat siapa saja yang telah mengerjakan dan nilai maupun waktu dalam mengerjakannya.

Hizbul Wathon (HW) di SMP Muhammadiyah 10 Yogyakarta dibina supaya mempunyai pengetahuan Hizbul Wathon. Pelaksanaan Hizbul Wathon (HW) ini berlangsung setiap hari Jumat pukul 14.00-15.30 WIB. Kegiatan ekstrakurikuler Hizbul Wathon mempunyai agenda yang berhajat guna memuat karakter nasionalisme siswa misalnya ialah penerapan upacara pembukaan, serta berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam pelaksanaan kegiatan Hizbul Wathon, penting bagi seorang pembina yang telah berpengalaman dalam Hizbul Wathon untuk memberikan arahan dan pedoman. Selain itu, dalam pengimplementasiannya, pembina harus mengembangkan aktivitas yang asyik dan bernilai pengalaman peserta didik yang berpartisipasi dalam pelaksanaan Hizbul Wathon menyenangkan tidak membuat bosan. Hal ini akan membantu mencapai angan-angan dari Hizbul Wathon dalam membentuk karakter nasionalisme. Program yang terdapat dalam kegiatan ekstrakurikuler Hizbul Wathon melibatkan beberapa kegiatan seperti Shalat, mempelajari tokoh-tokoh Muhammadiyah dan tokoh-tokoh HW di Lingkungan Qalbilah, memahami asas dan tujuan Pandu HW, Hasta Karya, memahami Undang-Undang dan Janji HW, berlatih berkomunikasi, menggunakan peralatan seperti tongkat, tali, dan baju pandu, belajar Morse dan smapor, mengikuti upacara bendera, melatih penggunaan kompas, berpartisipasi dalam Jambore, memahami konsep P3K, melatih keterampilan mendirikan tenda, membuat peta, melakukan perbaikan listrik serta menyanyikan lagu wajib HW.

Tugas Hizbul Wathon dalam menjadikan karakter nasionalisme dengan berbagai aplikasi yang diselenggarakan dalam kegiatan Hizbul Wathon, antara lain, adalah dengan mengadakan

upacara pada awal pelaksanaan Kegiatan ekstrakurikuler Hizbul Wathon adalah aktivitas tambahan yang dibuntuti dengan semua siswa yang mengikuti kegiatan itu. Dalam rangkaian acara tersebut, termasuk dalam prosesnya adalah menyanyikan lagu Indonesia Raya dan membacakan teks Pancasila.

Dari hasil wawancara kepada bapak Sugiyartono didapati kendala yang terkait dengan berlangsungnya kegiatan ekstrakurikuler ini meliputi sarana yaitu lapangan sekolah yang sangat kecil sehingga kurang kondusif dalam pelaksanaan ekstrakurikuler. Kondisi lapangan yang kecil menyebabkan peserta didik tidak leluasa untuk bergerak bebas. Kendala lainnya yang terkait diadakannya ekstrakurikuler ini yaitu terkait waktu guru pembina yang ketika guru pembina sedang ada halangan, maka tidak pernah digantikan dengan guru lain, melainkan malah meliburkan kegiatan ekstrakurikuler tersebut.

Pembahasan

- 1) Gambaran penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping pada materi pembelajaran Cerita Fantasi

Hasil penelitian penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang cukup praktis, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa. *Wordwall* yang dijadikan sebagai platform pembelajaran yang dirancang untuk membantu dan memberikan referensi bagi guru membuat berbagai jenis aktivitas dan permainan pembelajaran yang interaktif. *Wordwall* yang juga menyediakan berbagai alat yang memungkinkan penyesuaian dan personalisasi aktivitas sesuai dengan kebutuhan pengajaran dan tingkat kesulitan yang diinginkan. Dengan tampilan yang menarik dapat menambah semangat siswa untuk belajar. Sebagaimana yang diungkapkan pada salah satu siswa bahwa tampilan media pembelajaran tersebut menarik karena dilengkapi aneka warna untuk mengerjakan soal yang disediakan seperti permainan yang tidak membosankan. Kemudian, dari siswa ada yang berpendapat bahwa penggunaan media tersebut juga menjadikan dirinya merasa tertantang dengan permainan berbasis soal karena disediakan waktu pengerjaan. Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall*. Dengan tampilan yang menarik menjadikan siswa untuk termotivasi untuk menjawab soal mengenai cerita fantasi.

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini, juga membuat siswa aktif dan antusias dalam menjawab soal. Sebagaimana yang dijelaskan salah satu siswa bahwa mereka lebih mudah dalam mengoperasikan dan langsung mengerjakan soal tanpa harus menulis soal dan jawaban dibukunya. Selain itu, juga dirasakan siswa yang lain bahwa dirinya lebih terfokus dalam mengerjakan soal. Dengan menggunakan metode permainan *Wordwall* ini, siswa lebih mudah dalam menjawab pertanyaan tanpa harus memerlukan waktu untuk menulis soal dan jawaban dibukunya. Sejalan dengan hasil observasi yang telah dilakukan bahwa siswa sangat antusias dalam menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Dengan demikian, jika seorang guru menerapkannya dalam pembelajaran yang selanjutnya akan menarik perhatian siswa.

Padahal dalam pembuatan soal antara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dengan media dalam bentuk cetak semisal LKPD dengan bentuk soal yang sama. Hal yang membedakan hanyalah tampilan yang dapat mengubah pandangan siswa lebih tertarik dengan media yang baru digunakannya. Sebab, ada beberapa siswa yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang sering mereka terima dengan materi cerita fantasi menggunakan metode ceramah yang menimbulkan persepsi kurang menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran ini sesuai dengan harapan uji coba yakni membantu siswa untuk tertarik, antusias, semangat, dan termotivasi untuk terus belajar walaupun dengan teks yang panjang.

2) Faktor pendukung dan penghambat penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping pada materi pembelajaran Cerita Fantasi

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang mudah dan menyenangkan bagi siswa yang menjadi faktor pendukung dalam penerapannya. Media tersebut dengan bentuk permainan yang bervariasi menjadikan persepsi siswa pembelajaran tidak monoton dengan satu jenis media pembelajaran maupun satu jenis permainan. Kemudian, media tersebut juga dapat digunakan untuk belajar sambil bermain yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi cerita fantasi. Hal ini selaras dengan persepsi siswa yang seringkali mengerjakan tugas dalam bentuk tulisan yang menjadikan semangat belajar mereka menurun. Selanjutnya, dengan adanya media berbasis teknologi dalam bentuk permainan ini siswa lebih bersemangat untuk mengerjakan tugas dan memahami materi pembelajarannya.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* ini tidak memerlukan biaya yang tinggi. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa menggunakan media pembelajaran ini mudah dan murah, hanya bermodalkan kouta dan jaringan yang bagus sudah bisa membuat media pembelajaran yang interaktif. Kemudian, hal yang paling menguntungkan media pembelajaran tersebut dapat digunakan baik daring maupun luring. Hal tersebut menunjukkan adanya gambaran positif ketika menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Penggunaan media tersebut juga dapat digunakan sebagai refleksi siswa diakhir pembelajaran untuk mengetahui tingkat pemahamannya.

Meskipun secara fakta penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sangat menyenangkan, namun tidak bisa dipungkiri media tersebut juga memiliki kekurangan. Pertama, dalam segi tampilan *Wordwall* tidak bisa dikreasikan sendiri oleh pembuat soal, misalnya tulisan pada soal yang tidak bisa diperbesar dan diperkecil disesuaikan dengan keinginan. Selanjutnya, dalam proses pembuatan harus menggunakan jaringan internet yang stabil. Selain itu, jika digunakan disekolah secara sinkronus dalam penerapannya kurang kondusif karena jaringan yang tidak memadai. Hal tersebut rasakan oleh salah satu siswa bahwa letak sekolahnya dengan jaringan yang kurang memadai dan wifi jika digunakan bersamaan lambat menjadikan pembelajaran kurang efektif. Kemudian, berdasarkan fakta dilapangan juga ditemukan beberapa siswa yang membawa gawai namun tidak ada kuota jaringannya. Selain itu, juga ditemukan beberapa siswa yang merasa bingung dalam mengoperasikan media pembelajaran *Wordwall*.

Hal yang menjadi kendala dalam pelaksanaan media ini juga terdapat pada fasilitas yang diberikan orang tua kurang mendukung. Ada beberapa siswa yang tidak mempunyai gawai untuk menunjang pembelajaran. Selain itu, dalam pengerjaan soal dalam bentuk permainan mengakibatkan kurangnya kefokusannya siswa dalam mengerjakan soal. Hal ini diungkapkan karena beberapa diantara mereka kurang fokus ketika teman-temannya heboh saat melakukan permainan dan notifikasi lain di gawai mereka yang masuk bisa mengalihkan konsentrasinya. Kemudian, terdapat kendala pada siswa yang memiliki keterlambatan dalam membaca. Hal tersebut juga dapat menghambat jalannya pelaksanaan media pembelajaran. Sebab, siswa tersebut akan terlambat dalam menjawab soal-soal yang disertai durasi waktu dalam pengerjaannya.

Hasil dari penggunaan media *Wordwall* ini yaitu, media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan materi cerita fantasi. Keadaan tersebut dapat merubah persepsi siswa bahwa materi cerita fantasi dengan ciri teks yang Panjang sulit dipahami dan membosankan. Persepsi tersebut berubah menjadi materi yang diajarkan akan lebih menarik, mudah, dan memotivasi siswa. Dengan demikian, penggunaan media tersebut

mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase 90% tuntas dalam pembelajarannya.

Meskipun media pembelajaran *Wordwall* memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki kekurangan yang dapat menghambat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran ini. Seperti halnya jaringan kurang stabil, kurangnya persiapan siswa, belum bisa mengoperasikan, kurang fokus dalam belajar, dan keterlambatan dalam membaca cepat. Akan tetapi semua hambatan tersebut akan semakin pudar dengan sendirinya jika diatasi dan siswa akan terbiasa dengan kondisi saat ini.

KESIMPULAN

Wordwall dijadikan sebagai platform dengan berbasis website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan berbagai template yang salah satunya kuis. Penggunaan media pembelajaran tersebut sangat tepat untuk digunakan yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar di kelas lebih efektif dan menyenangkan yang harapannya akan dijadikan referensi untuk guru pada pembelajaran yang selanjutnya. Dengan demikian, penelitian ini yang terfokus pada penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi cerita fantasi di kelas VII A SMP Muhammadiyah 2 Gamping. Berdasarkan uji coba menunjukkan penggunaan media tersebut mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan persentase 90% tuntas dalam pembelajarannya. Hasil penelitian dari penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang cukup praktis, interaktif, dan menyenangkan, aktif, tidak memerlukan biaya tinggi, sebagai refleksi, dan memudahkan belajar bagi siswa. Meskipun media pembelajaran *Wordwall* memiliki banyak kelebihan, namun juga memiliki kekurangan yang dapat menghambat pelaksanaan penggunaan media pembelajaran ini. Seperti halnya tampilan yang tidak bisa divariasikan, memerlukan jaringan stabil, kurangnya persiapan siswa, belum bisa mengoperasikan, kurang fokus dalam belajar, pembelajaran menjadi gaduh, dan keterlambatan dalam membaca cepat. Akan tetapi semua hambatan tersebut akan semakin pudar dengan sendirinya jika diatasi dan siswa akan terbiasa dengan kondisi saat ini..

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih penulis ucapkan kepada kepala sekolah dan segenap guru SMP Muhammadiyah 2 Gamping serta semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini. Kritik dan saran kami terima dengan sepenuh hati guna menjadikan artikel ini menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, V. A., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Flip PDF Coorporate pada Materi Media Komunikasi Kehumasan Kelas XI OTKP 2 di SMKN 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 2219–2232. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>.
- Aprillia, M., Subagio, P. R., Pembayun, S., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Video Animasi Powtoon Untuk Menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) Bagi Peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141-149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>.
- Kurniati, L. (2021). Penggunaan Kelas Kata Pada Struktur Teks Cerita Fabel “Kupu-Kupu Berhati Mulia” Karya Adithia Pratama (Sebuah Tinjauan Morfologi). *Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia Unpam*, 1(2), 21–30.

- Martin, R., & Simanjourang, M. (2022). Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia. *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR: MAHESA Research Center*, 1, 125–134. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.180>.
- Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022, December). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi *Wordwall* Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi. In *Proceeding Biology Education Conference: Biology, Science, Enviromental, and Learning* (Vol. 19, No. 1, pp. 216-222).
- Mulyatiningsih, E. (2019). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Noprianti, D., & Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik. *FKIP e-Proceeding*, 18-38.
- Oktari, S. T., & Desyandri, D. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(1), 726-730. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.11024>.
- Ramadhani, A. A., & Yunus, A. F. (2021). Pengembangan model pembelajaran menulis teks cerita fantasi berbasis media webtoon. *INDONESIA: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(1), 46-51. 10.26858/indonesia.v2i1.19293.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukenti, D., Jamin Tinambunan, Muhammad Mukhlis, & Erlina. (2021). Studi Fenomenologi: Penilaian Membaca dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Atas Pekanbaru. *Geram*, 9(2), 117–128. [https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9\(2\).7754](https://doi.org/10.25299/geram.2021.vol9(2).7754).
- Yurinda, B., & Widyasari, N. (2022). Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Profesional Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 8(1), 47-60.