



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU ACAK DARI
APLIKASI WORDWALL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUA MENULIS
CERPEN SISWA KELAS XI SMA NURUL IMAN TANJUNG MORAWA TAHUN
PEMBELAJARAN 2023-2024**

Raudhotul Mahabbah^{1*}, Siti Fatimah Zahra², Andi Syahputra Harahap³

Universitas Al Washliyah Medan^{1,2,3}

raudhotulhabbah0611@gmail.com^{1*}, zfatimah667@gmail.com²,

andisyahputraharahap11@gmail.com³

Abstract

This study explores the effects of using random card learning media based on the Wordwall application on short story writing skills in grade XI students of SMA Nurul Iman Tanjung Morawa. The study applied a quasi-experimental approach with a pretest-posttest control group design, involving 38 grade XI students distributed into two groups: an experimental group that utilized Wordwall media and a comparison group that used a traditional learning approach. Data evaluation included testing for normality, homogeneity, and calculating the mean and standard deviation. Normality testing using the Shapiro-Wilk method indicated a normal data distribution with a posttest significance value of 0.182 (>0.05). Homogeneity testing using the Levene test verified the uniformity of the data with a significance value of 0.092 ($p>0.05$). The average pretest score of the experimental group was recorded at 68.45 and increased to 82.30 in the posttest. The standard deviation also showed an increase in the consistency of learning outcomes, with a reduction from 5.67 in the pretest to 4.21 in the posttest. These findings confirm that the implementation of random card learning media from the Wordwall application provides a substantial positive contribution to the development of short story writing skills among students.

Keywords : Wordwall, Random Cards, Short Story Writing Skills, Interactive Learning, Experiment

Abstrak

Penelitian ini mengeksplorasi efek penggunaan media pembelajaran kartu acak berbasis aplikasi Wordwall terhadap keterampilan menulis cerpen pada siswa kelas XI SMA Nurul Iman Tanjung Morawa. Penelitian menerapkan pendekatan kuasi eksperimen dengan rancangan pretest-posttest control group, melibatkan 38 peserta didik kelas XI yang terdistribusi dalam dua kelompok: kelompok eksperimental yang memanfaatkan media Wordwall dan kelompok pembandingan yang menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Evaluasi data mencakup pengujian normalitas, homogenitas, serta kalkulasi nilai rata-rata dan standar deviasi. Pengujian normalitas melalui metode Shapiro-Wilk mengindikasikan distribusi data yang normal dengan nilai signifikansi posttest 0,182 ($>0,05$). Pengujian homogenitas dengan uji Levene memverifikasi keseragaman data dengan nilai signifikansi 0,092 ($p > 0,05$). Perolehan nilai rata-rata pretest kelompok eksperimental tercatat sebesar 68,45 dan berkembang menjadi 82,30 pada posttest. Standar deviasi juga memperlihatkan peningkatan konsistensi capaian pembelajaran, dengan reduksi dari 5,67 pada pretest menjadi 4,21 pada posttest. Temuan ini mengkonfirmasi bahwa implementasi media pembelajaran kartu acak dari aplikasi Wordwall memberikan



kontribusi positif yang substansial terhadap pengembangan kemampuan menulis cerpen di kalangan siswa.

Kata Kunci : *Wordwall*, Kartu acak, Kemampuan Menulis Cerpen, Pembelajaran Interaktif, Eksperimen

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memainkan peran krusial dalam mengembangkan kemampuan komunikasi siswa, baik secara lisan maupun tulisan. Sebagaimana diungkapkan oleh (Anna, 2016), proses pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup pemahaman dan penyampaian gagasan, perasaan, kesan, informasi, data, serta pengetahuan untuk berbagai tujuan komunikasi, termasuk dalam ranah akademik, sastra, dunia kerja, dan interaksi sehari-hari. Tujuan utama dari pembelajaran ini adalah membekali peserta didik dengan kemampuan berkomunikasi yang efektif dan efisien sesuai dengan norma yang berlaku. Dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat dua aspek penting yang harus dikuasai, yaitu makna dan bentuk, sebagaimana dijelaskan oleh (Azmah, 2023). Salah satu materi yang mengintegrasikan kedua aspek tersebut adalah cerita pendek (cerpen). Namun, pembelajaran cerpen, terutama dalam aspek penulisan, masih menghadapi berbagai tantangan yang kompleks.

Berbagai penelitian telah mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran menulis cerpen. (Muldawati & Muhyidin, 2023) mencatat bahwa keterbatasan pengetahuan, imajinasi, dan penguasaan diksi siswa menjadi hambatan dalam menulis cerpen yang efektif. Selain itu, (Fransiska & Ain, 2022) menyoroti kurangnya kompetensi guru dalam memilih model, metode, dan media pembelajaran yang sesuai untuk pengajaran menulis cerpen. (Kurniawan, 2020) menambahkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang monoton, seperti ceramah dan penugasan langsung, memperburuk situasi ini. Observasi di SMA Nurul Iman Tanjung Morawa menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi menulis cerpen, masih menggunakan metode konvensional yang berfokus pada buku paket. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi. Sebagai bagian dari generasi Z, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi atau permainan. Namun, keterbatasan fasilitas teknologi dan metode pembelajaran yang monoton mengurangi semangat mereka dalam belajar. Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Nurrita, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa. (Nanda et al., 2021) menambahkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi, sesuai dengan kebutuhan siswa, dapat mengoptimalkan pencapaian hasil belajar.

Salah satu inovasi dalam media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Wordwall. Menurut (Khairunisa, 2021), Wordwall merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis interaktif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses evaluasi materi pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan



berbagai template menarik yang dapat disesuaikan untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Berkaitan dengan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Kartu Acak dari aplikasi Wordwall pada kelas kontrol dan kelas eksperimen, serta menganalisis pengaruhnya terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Nurul Iman Tanjung Morawa tahun pelajaran 2023–2024. Diharapkan melalui penelitian ini dapat ditemukan solusi yang tepat untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, mengadopsi desain *Nonequivalent Control Group Design*. Dalam desain ini, dua kelompok yang tidak dipilih secara acak masing-masing menerima pretest, perlakuan yang berbeda, dan posttest untuk mengevaluasi dampak perlakuan tersebut. Desain ini umum digunakan dalam penelitian sosial ketika penugasan acak tidak memungkinkan, meskipun memiliki risiko bias karena perbedaan awal antara kelompok. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI-MIA di SMA Nurul Iman Tanjung Morawa, yang terdiri dari lima kelas dengan total 196 siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu pemilihan berdasarkan pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik ini memungkinkan peneliti memilih peserta yang memiliki karakteristik spesifik yang sesuai dengan fokus studi.

Dua kelas yang dipilih sebagai sampel adalah:

- Kelas XI-MIA 1 (38 siswa) sebagai kelompok eksperimen
- Kelas XI-MIA 2 (38 siswa) sebagai kelompok kontrol

Hipotesis statistik yang diuji dalam penelitian ini adalah:

- $H_0: \mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen antara siswa yang menggunakan aplikasi *Wordwall* dan yang tidak)
- $H_1: \mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan kemampuan menulis cerpen antara siswa yang menggunakan aplikasi *Wordwall* dan yang tidak)

Analisis data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 26 dengan tingkat signifikansi 0,05.



HASIL

1. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data hasil pretest dan posttest mengikuti distribusi normal. Dengan menggunakan metode *Shapiro-Wilk*, diperoleh nilai signifikansi untuk data posttest sebesar 0,185. Nilai ini lebih besar dari 0,05, sehingga tidak terdapat bukti yang cukup untuk menolak hipotesis nol, yang menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data posttest berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
pretest	,205	38	,000	,919	38	,009
posttest	,142	38	,050	,960	38	,185

a. Lilliefors Significance Correction

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menilai apakah data pretest dan posttest dari kedua kelas memiliki varians yang seragam. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,092, yang melebihi ambang batas 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan varians yang signifikan antara kelompok, sehingga data dapat dianggap homogen.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Pretest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2,915	1	74	,092

2. Pengujian Hipotesis

Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Uji kesamaan dua rata-rata bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan. Dalam penelitian ini, uji paired sample t-test



digunakan untuk membandingkan nilai pretest dan posttest dari kelompok yang sama. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,862. Nilai ini lebih besar dari tingkat signifikansi yang ditetapkan (0,05), sehingga tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dalam kelompok tersebut. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak ada perbedaan rata-rata diterima. Hal ini menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan menulis cerpen siswa dalam kelompok yang diuji.





Tabel 3. Hasil Uji Kesamaan Dua Rata-rata

Group Statistics					
	posttest	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
pretest	1	38	73,71	5,311	,862
	2	38	79,26	4,298	,697

2. Data Hasil Penelitian

Data Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 4. Data Hasil Pretest

Kriteria	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
N	38	38
Jumlah Nilai	2,804	2,669
Rata-rata	73,789	70,236
Nilai Terendah	65	60
Nilai Tertinggi	85	78
Standar Deviasi	5,6729	5,1487

Nilai rerata pada pretest untuk kelompok eksperimen (73,789) menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (70,236), dengan perbedaan sebesar 3,553 poin.

Data Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Tabel 5. Data Hasil Posttest

Kriteria	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
N	38	38
Jumlah Nilai	3,012	2,876
Rata-rata	79,263	75,684
Nilai Terendah	70	71
Nilai Tertinggi	90	80
Standar Deviasi	4, 2976	4,4296



Dari analisis data yang diperoleh, rerata skor posttest pada kelompok eksperimen (79,263) terlihat lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol (75,684), dengan selisih mencapai 3,579 poin. Nilai standar deviasi yang lebih rendah pada kelompok eksperimen (4,2976) dibandingkan kelompok kontrol (4,4296) mengindikasikan bahwa distribusi nilai pada kelompok eksperimen cenderung lebih seragam dan berkumpul lebih dekat dengan nilai rata-ratanya.

PEMBAHASAN

1. Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, terlihat bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai pretest dengan rerata 73,789, sedangkan kelompok kontrol mencapai rerata 70,236. Hal ini menunjukkan adanya selisih sebesar 3,553 poin, dengan kelompok eksperimen mengungguli kelompok kontrol. Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, pengukuran posttest menunjukkan peningkatan pada kedua kelompok dengan kelompok eksperimen mencapai rerata 79,263 dan kelompok kontrol sebesar 75,684. Perbedaan antara kedua kelompok tetap terlihat dengan selisih 3,579 poin yang masih mengunggulkan kelompok eksperimen. Ditinjau dari sebaran nilainya, kelompok eksperimen memiliki standar deviasi posttest sebesar 4,2976, lebih rendah dibandingkan kelompok kontrol yang mencapai 4,4296. Kondisi ini mengindikasikan bahwa nilai-nilai pada kelompok eksperimen lebih terkonsentrasi mendekati nilai rata-ratanya dan menunjukkan tingkat homogenitas yang lebih tinggi.

2. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Acak dari Aplikasi Wordwall

Peneliti menyelenggarakan posttest setelah menyelesaikan proses pembelajaran untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini juga menjadi indikator kemampuan belajar siswa setelah memanfaatkan media pembelajaran kartu acak yang dihasilkan dari Aplikasi *Wordwall*. Temuan ini konsisten dengan penelitian (Tanthowi et al., 2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu acak dari aplikasi *Wordwall* dapat memperkuat kemampuan belajar, meningkatkan hasil belajar, serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hasil serupa juga didukung oleh studi (Yusmar & Fadilah, 2023) yang melalui analisis uji *Wilcoxon* pada data pretest dan posttest, baik pada kelompok eksperimen maupun kontrol, memperlihatkan adanya perbedaan yang bermakna antara kondisi sebelum dan sesudah penerapan treatment pada kelompok eksperimen. Ini mengarah pada kesimpulan bahwa media pembelajaran kartu acak dari aplikasi *Wordwall* memberikan pengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis siswa. Analisis uji hipotesis pada hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kontrol mengkonfirmasi bahwa implementasi media pembelajaran kartu acak dari Aplikasi *Wordwall* berdampak nyata pada peningkatan kemampuan dan hasil belajar siswa dalam materi menulis cerpen. Keberhasilan ini dikonstruksikan oleh karakteristik media pembelajaran kartu acak dari Aplikasi *Wordwall* yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, efisien, dan menyenangkan, sehingga memfasilitasi siswa dalam mengatasi tantangan pembelajaran dan mengembangkan kemampuan menulis mereka.

3. Keunggulan dan Kelemahan Media Pembelajaran Kartu Acak dari Aplikasi Wordwall

Pemanfaatan media pembelajaran Kartu Acak berbasis Aplikasi *Wordwall* menawarkan beberapa keunggulan, di antaranya: Menciptakan atmosfer pembelajaran yang lebih segar dengan pendekatan interaktif, efektif, efisien, dan memikat bagi siswa. Selain itu, media ini mendukung proses belajar mandiri tanpa ketergantungan pada instruksi langsung. Fleksibilitas dalam penyesuaian tema yang ditampilkan memungkinkan adaptasi terhadap beragam gaya belajar siswa. Kemudahan



akses juga menjadi nilai tambah, karena dapat dioperasikan melalui berbagai perangkat seperti ponsel pintar atau laptop tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

Di sisi lain, tantangan utama dalam penggunaan media ini adalah ketergantungannya pada konektivitas internet yang stabil, dimana gangguan jaringan dapat menghambat kelancaran proses permainan yang sedang berlangsung.

4. Kesimpulan Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Acak dari Aplikasi Wordwall

Berdasarkan hasil observasi terhadap kemampuan menulis cerpen siswa selama 4 kali pertemuan, pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan secara bertahap dari observasi awal sebesar 50% menjadi 75% pada observasi akhir. Sementara pada kelas kontrol, hasil yang diperoleh dari observasi awal sebesar 25% tidak mengalami peningkatan dan tetap 25% pada observasi akhir.

Pembuktian tambahan terlihat dari hasil pengujian hipotesis yang menunjukkan penolakan terhadap H_0 dan penerimaan H_a . Analisis tingkat signifikansi sebesar $0,092 < 0,05$ mengindikasikan adanya variasi bermakna dalam kemampuan menulis cerpen antara siswa kelas eksperimen dan kontrol di kelas XI SMA Nurul Iman Tanjung Morawa. Hal ini menegaskan bahwa penerapan Media Pembelajaran Kartu Acak dari Aplikasi *Wordwall* berkontribusi secara positif terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen para siswa. Berdasarkan evaluasi komprehensif dan pengamatan yang dilakukan untuk mengukur kecakapan menulis cerpen, pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran kartu acak dari aplikasi *Wordwall* pada kelompok eksperimen terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang diterapkan pada kelompok kontrol. Keunggulan ini tercermin dari capaian posttest kemampuan menulis cerpen yang menunjukkan persentase 75% pada kelompok eksperimen dengan klasifikasi "baik", sementara kelompok kontrol hanya mencapai 25% yang tergolong dalam klasifikasi "kurang baik".

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa implementasi media pembelajaran kartu acak dari aplikasi *Wordwall* memberikan dampak bermakna terhadap perkembangan keterampilan menulis cerpen di kalangan siswa kelas XI SMA Nurul Iman Tanjung Morawa. Hal ini terbukti dari adanya disparitas yang signifikan antara perolehan nilai sebelum dan sesudah intervensi, dengan capaian rata-rata posttest 79,263 yang meningkat dibandingkan nilai pretest 75,684. Analisis uji normalitas memverifikasi distribusi data yang normal dengan nilai signifikansi $\text{Sig.} = 0,185$, yang melampaui ambang batas 0,05. Sementara itu, uji homogenitas mengkonfirmasi bahwa data dengan $\text{Sig.} = 0,092$ ($\text{Sig.} > 0,05$) bersifat homogen, mengindikasikan keseragaman varian antar kelompok data sehingga valid untuk diproses lebih lanjut menggunakan metode statistik.

Penghitungan standar deviasi juga menunjukkan penurunan variasi nilai pada posttest dibandingkan pretest, yang mencerminkan konsistensi hasil pembelajaran yang lebih baik setelah pemanfaatan media *Wordwall*. Di antara berbagai aspek kemampuan menulis, kreativitas dan pengembangan ide cerita mengalami peningkatan paling signifikan, dimana siswa mendemonstrasikan kemampuan menghasilkan ide-ide cerita yang lebih variatif dan memikat dibandingkan kondisi sebelum perlakuan. Selain peningkatan kemampuan literasi, penggunaan media *Wordwall* turut menghasilkan efek positif pada partisipasi siswa, yang tercermin dari antusiasme dan motivasi lebih tinggi dalam aktivitas menulis cerpen dengan memanfaatkan media interaktif tersebut. Secara komprehensif, pengaplikasian media pembelajaran kartu acak dari aplikasi *Wordwall* tidak hanya terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas menulis cerpen siswa, tetapi juga berhasil memfasilitasi lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, sebagaimana dibuktikan



oleh kenaikan nilai rata-rata, hasil uji statistik yang signifikan, serta peningkatan motivasi belajar di kalangan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anna, H. (2016). PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DALAM KONTEKS MULTIBUDAYA. *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(2).
- Azmah, S. F. N. (2023). Perkembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Upaya Penguatannya dalam Sistem Pendidikan Nasional. *Indonesian Journal of Applied Linguistics Review*, 4(1). <https://doi.org/10.21009/ijalr.41.03>
- Fransiska, W., & Ain, S. Q. (2022). Kesulitan Guru dalam Menerapkan Model-Model Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(1), 309–320. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i1.1333>
- Khairunisa, Y. (2021). Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject. *MEDIASI Jurnal Kajian Dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Kurniawan, M. O. (2020). Problematika Metode Pembelajaran Yang Monoton Sebagai Hambatan Dalam Proses Belajar Mengajar ". *Progres Pendidikan*, 9(x), 1–10. <https://doi.org/10.29303/prospek.vxix.xx>
- Muldawati, M., & Muhyidin, A. (2023). Problematika Pembelajaran Menulis Cerpen di SMPN 5 Kota Serang. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 578–589. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.4032>
- Nanda, I., Sayfullah, H., Pohan, R., Windariyah, D. S., Fakhurrazi, Kherrmarinah, & Mulasi, S. (2021). Pnelitian Tindakan Kelas Untuk Guru Inspiratif. *CV Adanu Abimata*, 4(2), 1.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 6(4), 563. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek>
- Yusmar, F., & Fadilah, R. E. (2023). ANALISIS RENDAHNYA LITERASI SAINS PESERTA DIDIK INDONESIA: HASIL PISA DAN FAKTOR PENYEBAB. *LENZA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 11–19. <https://doi.org/10.24929/lenza.v13i1.283>