



## Penerapan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang

Ance Delwanti Nesimnasi<sup>1</sup>, Marselus Robot<sup>2</sup>, Frederika Christina<sup>3</sup>

Program Studi PPG Universitas Nusa Cendana, Indonesia

E-mail: [ancenesimnasi5@gmail.com](mailto:ancenesimnasi5@gmail.com)

### ABSTRACT

*The purpose of carrying out this research is to evaluate the increase in participants' understanding in class XI E of SMA Negeri 1 Kupang by using Wordwall as an interactive learning medium. This classroom action research consists of two cycles which include four main stages: planning, implementation, observation, and reflection. The findings of this research are as follows: a) In cycle I, the use of the Wordwall application shows that the majority of students have not reached the standard of completeness in learning. The average learning outcome value reaches 75% with a classical completion level of 60%. b) In cycle II, there was an increase in student activity where 33 students showed active participation in the learning process with an average score of 90%, which was categorized as a very good classical level. In addition, 33 other students achieved average scores of 85% and 90%. In answering questions on Wordwall, students also showed a good level of activeness with an average score of 75%, involving 28 students. Thus, the implementation of Wordwall is able to increase students' interest in learning, especially in understanding scientific work material in Class XI E of SMA Negeri 1 Kupang*

**Keywords:** *Wordwall, Learning Media, Increasing Understanding, Classroom Action Research*

### ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman peserta di kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang dengan menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus yang meliputi empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Temuan penelitian ini adalah sebagai berikut: a) Pada siklus I, penggunaan aplikasi Wordwall menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar ketuntasan dalam pembelajaran. Rata-rata nilai hasil pembelajaran mencapai 75% dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 60%. b) Pada siklus II, terjadi peningkatan aktivitas siswa di mana 33 siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor 90%, yang dikategorikan sebagai tingkat klasikal baik sekali. Selain itu, 33 siswa lainnya mencapai rata-rata skor 85% dan 90%. Dalam menjawab pertanyaan di Wordwall, siswa juga menunjukkan tingkat keaktifan yang baik dengan rata-rata skor 75%, melibatkan 28 siswa. Dengan demikian, implementasi Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami materi karya ilmiah di Kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang.

**Kata Kunci:** *Wordwall, Media Pembelajaran, Peningkatan Pemahaman, Penelitian Tindakan Kelas*

### PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini dihadapkan pada tuntutan zaman untuk terus berinovasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana yang efektif dalam proses pembelajaran. Salah satu



teknologi yang menjanjikan untuk meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik adalah Wordwall. Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai alat dan fitur untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, melibatkan peserta didik secara aktif melalui berbagai jenis permainan kata, kuis, dan aktivitas lainnya. Penerapan teknologi dalam konteks pendidikan tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga memungkinkan pendidik untuk lebih responsif terhadap gaya belajar dan kebutuhan individual peserta didik. Dalam konteks ini, Wordwall menawarkan potensi yang besar untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cara yang menarik dan relevan bagi generasi digital saat ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali efektivitas penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan fokus pada pengembangan aktivitas pembelajaran yang menarik dan berpartisipasi, penelitian ini berusaha untuk memberikan kontribusi praktis dalam penggunaan teknologi dalam Pendidikan. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ini akan memberikan solusi bagaimana penerapan wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik di Kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang. Tujuan dari Penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran adalah untuk mengenalkan kepada peserta didik dan guru bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan adanya media pembelajaran wordwall tersebut dapat meningkatkan pemahaman peserta didik di Kelas.

## METODE

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) suatu bentuk penelitian reflektif dimana peneliti secara kontinu mengamati kejadian di dalam kelas dan mencari pemahaman mengapa tindakan tertentu dilakukan (Makmur, 2023). Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan pemahaman peserta didik.

Penelitian ini mengadopsi desain siklus PTK yang terdiri dari empat tahapan utama. **Pertama**, adalah tahap Perencanaan (*Planning*), di mana guru merancang rencana sebelum melaksanakan aktivitas. Rencana ini harus proaktif dan fleksibel untuk mengakomodasi perubahan yang tidak terduga serta mengatasi hambatan-hambatan yang mungkin muncul. Perencanaan yang matang memungkinkan praktisi untuk menghadapi tantangan dengan lebih efektif.



**Tahap kedua** adalah Tindakan (*Action*), di mana rencana yang telah dibuat diimplementasikan dalam bentuk penerapan model pembelajaran tertentu. Tujuannya adalah untuk memperbaiki atau menyempurnakan model pembelajaran yang sedang berlangsung. Langkah ini dilakukan oleh mereka yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran, dan hasilnya digunakan untuk menyempurnakan strategi pembelajaran.

**Tahap ketiga** adalah Pengamatan (*Observation*), di mana peneliti mengamati dan mencatat pengaruh dari tindakan yang dilakukan di dalam kelas. Data dari pengamatan ini menjadi dasar untuk refleksi, yang dilakukan untuk memahami keadaan sesungguhnya yang terjadi. Pengamatan mencakup proses tindakan, efek yang ditimbulkan, serta faktor lingkungan dan hambatan yang muncul selama proses pembelajaran.

**Tahap terakhir** adalah Refleksi (*Reflection*), di mana hasil pengamatan dianalisis, disintesis, dan dievaluasi secara mendalam. Kegiatan refleksi ini mencakup analisis, sintesis, interpretasi, serta penyusunan kesimpulan. Hasil dari refleksi ini digunakan untuk merevisi rencana yang telah dilaksanakan, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja guru pada pertemuan atau siklus pembelajaran selanjutnya.

Subyek penelitian ini berjumlah 35 orang. Penelitian ini menggunakan lembar observasi untuk mengamati Penerapan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Peserta Didik Kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang. Penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik. Metode analisis data yang digunakan adalah deskripsi kualitatif, yang melibatkan penjelasan tentang bagaimana data diperoleh melalui instrumen penelitian dan pengklasifikasian data menjadi kategori kualitatif dan kuantitatif. Untuk menganalisis data kuantitatif, digunakan metode perhitungan mean atau nilai rata-rata.

$$X = \frac{\sum xi}{N}$$

X: nilai rata-rata,

$\sum xi$ : jumlah nilai dari semua peserta didik,

N : total jumlah peserta didik.

Indikator keberhasilan penelitian ini yaitu 75 dari nilai rata-rata peserta didik di kelas sehingga mencapai kategori tinggi untuk meningkatkan pemahaman mereka.



## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal penelitian ini, dilakukan observasi terhadap pembelajaran karya ilmiah di Kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang sebagai upaya identifikasi untuk mengumpulkan data mengenai materi karya ilmiah. Hasil observasi menunjukkan bahwa: a) pembelajaran didominasi oleh guru dengan peserta didik belajar secara pasif, menerima catatan, dan mendengarkan penjelasan dari guru, b) peserta didik kurang aktif dalam bertanya dan jarang berdiskusi, dan c) ketika ada pertanyaan, peserta didik cenderung lebih memilih untuk diam daripada mengemukakan pendapat.

Berikut adalah hasil dari implementasi penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik Kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang. Implementasi ini dilakukan dalam dua siklus.

### a. Siklus 1

Pada siklus 1, penerapan dimulai dengan menggunakan kuis melalui aplikasi Wordwall, dengan detail kegiatan sebagai berikut: Pertama, perencanaan dilakukan dengan melakukan analisis awal terhadap materi karya ilmiah, dan menyampaikan materi kepada peserta didik menggunakan aplikasi Wordwall. Kedua, tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan yang telah disusun, dengan menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan.

Pada siklus 1 ini, proses pembelajaran dilakukan dalam satu pertemuan yang berlangsung selama 2x45 menit, dengan fokus pada pengertian karya ilmiah, jenis-jenis karya ilmiah, ciri-ciri karya ilmiah, dan komponen-komponen karya ilmiah. Kegiatan dimulai dengan apersepsi, diikuti dengan pertanyaan kepada peserta didik untuk menggali pengetahuan awal mereka terkait materi yang diajarkan.

Guru menjelaskan konsep pengertian karya ilmiah, jenis-jenisnya, serta ciri dan komponen-komponen karya ilmiah. Selanjutnya, guru memperlihatkan cara mengakses aplikasi Wordwall menggunakan laptop yang terhubung ke internet, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Membuka wordwall.net di laptop.



2. Melakukan sign up dan memilih create activity untuk membuat aktivitas, dengan berbagai pilihan konten seperti kuis, mencocokkan kata, membuka kotak, gameshow kuis, dan labirin pembelajaran.
3. Setelah memilih konten, guru membuat soal sesuai dengan tema pembelajaran.
4. Setelah membuat soal, guru membagikan link atau salinan ke grup WhatsApp untuk memudahkan peserta didik mengaksesnya sesuai dengan jumlah peserta didik yang ada di kelas.

Peserta didik mengakses aplikasi Wordwall melalui link yang dibagikan oleh guru, kemudian memilih materi karya ilmiah sesuai dengan pembelajaran yang telah disampaikan melalui aplikasi Wordwall.

1. Setelah memulai permainan, peserta didik mengerjakan soal-soal yang disediakan.
2. Setelah selesai mengerjakan soal, mereka akan melihat skor pengerjaan mereka pada menu hasil.

Tabel 1. Kegiatan Peserta didik siklus 1

No	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta didik	%	Keaktifan
1	Antusias menggunakan aplikasi wordwall	28	80%	Banyak sekali
2	Aktif menggunakan aplikasi wordwall	26	75%	Banyak
3	Mampu menggunakan aplikasi wordwall	15	30%	Sedikit



4	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall	20	40%	Sedikit
5	Senang dalam proses belajar mengajar menggunakan aplikasi wordwall	26	75%	Banyak
Rata-rata			60%	

Peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam menggunakan media pembelajaran Wordwall, dengan jumlah 28 peserta didik (80%) menunjukkan kesenangan mereka dalam menggunakannya, yang menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi. Kreativitas dalam penggunaan aplikasi ini juga diungkapkan oleh 26 peserta didik (75%), menunjukkan bahwa banyak dari mereka aktif dalam menjalankan aktivitas yang terdapat di dalam aplikasi. Namun demikian, hanya 15 peserta didik (30%) yang secara aktif mampu menggunakan aplikasi Wordwall, sementara 20 peserta didik lainnya (40%) menunjukkan tingkat aktivitas yang lebih rendah dalam menjawab pertanyaan yang disajikan melalui aplikasi Wordwall. Secara keseluruhan, 26 peserta didik (75%) menunjukkan kesenangan dalam mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall, yang menunjukkan partisipasi yang aktif dalam proses pembelajaran.

**Ketiga**, pengamatan dilakukan terhadap perubahan minat belajar siswa setelah implementasi Wordwall. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi terseleksi, yang membantu dalam menguraikan fokus pengamatan secara lebih mendetail. Dalam tahap ini, peneliti menemukan perbedaan karakteristik serta hubungan antara kategori-kategori yang diamati, sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Sugiyono (2017).



Setelah implementasi Wordwall pada siklus 1, terlihat adanya peningkatan minat dalam pembelajaran, namun masih terdapat 6 peserta didik yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Wordwall.

**Keempat**, berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar peserta didik, penggunaan aplikasi Wordwall mendapat respon positif dari sebagian besar peserta didik. Namun, masih ada sejumlah peserta didik yang belum aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam kemampuan menggunakan aplikasi Wordwall dan menjawab soal-soal yang disajikan melalui aplikasi tersebut. Tingkat partisipasi yang masih di bawah 50% menunjukkan bahwa minat belajar secara keseluruhan juga belum mencapai rata-rata 70%, yang merupakan indikator keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Oleh karena itu, penelitian tindakan pada siklus 1 ini akan dilanjutkan ke siklus 2 untuk terus memperbaiki dan meningkatkan penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran.

## b. Siklus 2

**Pertama**, dalam tahap perencanaan, dilakukan penyusunan modul ajar serta materi pembelajaran dengan tujuan untuk memperbaiki implementasi pada siklus II, dengan fokus pada penguasaan materi karya ilmiah.

**Kedua**, tindakan dilaksanakan berdasarkan minat belajar yang diperoleh dari peserta didik pada siklus 1, yang kemudian diterapkan pada peserta didik dalam kegiatan siklus 2. Fokus utama adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi karya ilmiah, termasuk pengertian karya ilmiah, jenis-jenis karya ilmiah, ciri-ciri karya ilmiah, dan komponen-komponen karya ilmiah.



Tabel 2. Kegiatan peserta didik pada siklus 2.

No	Pengamatan Aktivitas	Total Peserta didik	%	Keaktifan
1	Antusias menggunakan aplikasi wordwall	33	90%	Banyak sekali
2	Aktif menggunakan aplikasi wordwall	33	90%	Banyak sekali
3	Mampu menggunakan aplikasi wordwall	30	80%	Banyak
4	Mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi wordwall	28	75%	Banyak
5	Senang dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall	33	90%	Banyak sekali
	Rata-rata		85%	



Peserta didik berjumlah 33 orang (90%), menunjukkan antusias menggunakan aplikasi wordwall. Peserta didik berjumlah 33 orang (90%) aktif menggunakan aplikasi Wordwall, menunjukkan partisipasi yang tinggi dalam pembelajaran. peserta didik 30 orang (80%) memiliki kemampuan untuk menggunakan aplikasi Wordwall dengan baik, menunjukkan bahwa banyak dari mereka dapat menggunakan aplikasi ini secara efektif. Kelompok yang mampu menjawab pertanyaan dalam aplikasi Wordwall terdiri dari 28 peserta didik (75%), menunjukkan tingkat keaktifan dalam memberikan respons terhadap pertanyaan. Sedangkan peserta didik yang senang dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall berjumlah 33 siswa (90%), menunjukkan bahwa banyak dari mereka merasa senang dan antusias dalam pembelajaran.

**Ketiga**, pengamatan pada siklus II ini menunjukkan peningkatan keaktifan peserta didik dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Mereka lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan tentang materi karya ilmiah dan juga antusias dalam memberikan komentar serta pendapat. Partisipasi mereka dalam pembelajaran terasa seperti bermain game, yang menunjukkan bahwa mereka sangat menikmati proses belajar. Meskipun demikian, masih ada 3 peserta didik yang belum sepenuhnya menguasai penggunaan aplikasi Wordwall.

**Keempat**, refleksi dari siklus II ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi karya ilmiah di kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Penggunaan aplikasi ini terkadang terkendala oleh masalah jaringan internet.

Berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, penggunaan aplikasi Wordwall mendapat respon positif dari peserta didik, dan semua indikator minat belajar secara klasikal mencapai nilai rata-rata 85%. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini telah berhasil mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang pada materi Karya Ilmiah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, aplikasi Wordwall juga berhasil memperbaiki proses pembelajaran dengan meningkatkan antusiasme peserta didik dalam menjalankan aplikasi tersebut. Mereka lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan tentang materi karya ilmiah, serta antusias dalam memberikan komentar dan pendapat. Pembelajaran dengan



Wordwall terasa seperti bermain game bagi peserta didik, yang membuat mereka sangat senang mengikuti kegiatan pembelajaran.

Peningkatan minat belajar peserta didik juga signifikan, dengan nilai rata-rata aktivitas meningkat dari 60% pada siklus 1 menjadi 85% pada siklus 2. Hal ini sesuai dengan pandangan Aidah & Nurafni (2022) bahwa penggunaan kuis di aplikasi Wordwall dapat mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran, menghindarkan mereka dari perilaku diam, dan membantu mereka fokus serta terlibat lebih dalam dalam proses belajar. Aplikasi Wordwall memberikan pendekatan edukatif melalui permainan, memfasilitasi pemahaman konsep pembelajaran yang lebih baik dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, aplikasi ini juga membantu mengatasi masalah kemandirian dalam menggali informasi dari berbagai sumber.

Winanti juga menyatakan bahwa Wordwall dapat meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik dengan menyajikan permainan dalam format daring yang aplikatif, bervariasi, dan interaktif. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk berkreasi dalam menilai pembelajaran dan dapat mengubahnya menjadi format cetak jika diperlukan. Template aplikasi dalam Wordwall dapat diakses oleh siapa saja secara gratis, dan permainan yang disediakan dapat dengan mudah dibagikan melalui media sosial dan aplikasi pembelajaran lainnya. Selain itu, aplikasi ini dapat dicetak dalam format pdf jika akses daring tidak memungkinkan (Winanti et al.2018).

## SIMPULAN

Implementasi aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi karya ilmiah, berhasil meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI E SMA Negeri 1 Kupang. Pada siklus 2, terlihat bahwa 33 peserta didik berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, sementara hanya 3 peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menguasai penggunaan aplikasi Wordwall, dengan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 85%. Partisipasi aktif peserta didik juga mengalami peningkatan yang signifikan, di mana 33 peserta didik tergolong aktif dalam proses pembelajaran dengan rata-rata skor 90%. Selain itu, 30 peserta didik menunjukkan tingkat keaktifan yang baik dengan rata-rata skor 80%. Dalam menjawab pertanyaan di aplikasi Wordwall, peserta didik juga menunjukkan keaktifan yang memuaskan, dengan rata-rata skor 75%, melibatkan 28 peserta didik. Dengan hasil tersebut, disarankan kepada para guru untuk mempertimbangkan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran di kelas.



#### DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., and Nurafni, N. 2022. "Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di UPTDSD Negeri Ciracas 05 Pagi." Pionir: Jurnal Pendidikan 11 (2): 161–174
- Arimbawa, I. G. P. A. 2021. "Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Biologi." Indonesian Journal of Educational Development 2 (2): 324–332.
- Emi, S.N. 2023. "Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan minat Belajar Peserta didik pada Materi Zakat di UPTD SD Negeri 65 Baru." Jurnal Educandum
- Makmur, G. A. 2023. "Tindakan Kelas: Strategi, Gagasan dan Ide Menuju Arah Perubahan Pikiran, Sikap dan Perilaku Siswa dalam Kelas." Lentera: Multidisciplinary Studies 2 (2): 114-121.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syafi'i, A. and Rapi, M. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran." Al-Riwayah: Jurnal Kependidikan 14 (1): 52-70.
- Winanti, D., et al. 2018. "Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Biologi." Jurnal Pendidikan IPA Indonesia 7(1): 78-87.
- Winanti, D. 2020. "Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Dalam Peningkatan Pemahaman Peserta Didik." Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi dan Informatika 4(2): 112-125.