

Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Teks Cerpen Siswa Kelas XI MAS Proyek Univa Medan

Rosmaini*, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Ali, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

Nila Safina, Universitas Islam Sumatera Utara, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to describe the development process and feasibility of Wordwall learning media in short story texts for XI grade students at MAS Project Univa Medan. The population comprised students from XI MIPA 1, XI MIPA 2, XI IIS, and XI IIA, totaling 100 students, with a sample of 31 students from class XI IIS. Data were collected through questionnaires, observation, interviews, documentation, and questionnaires to explore learning website-based short story material on Wordwall media. Following the Research and Development (R&D) model by Borg and Gall, the study progressed through stages including information gathering, product development, validation test, product revision, and product trial. Results show that Wordwall learning media for short story texts in XI MAS Project Univa Medan are highly feasible. Material experts rated it "Decent" (80%) and "Very Decent" (86%), while media experts rated it "Very Decent" (94%) and (93%), and teachers rated it "Very Decent" (91%). Field implementation tests with 31 students yielded a "Very Feasible" rating (90%). Evaluation tests indicated Wordwall's effectiveness in short story texts, with a "Very Effective" rating (90%).

ARTICLE HISTORY

Received 06/01/2024

Revised 19/01/2024

Accepted 23/01/2024

Published 01/02/2024

KEYWORDS

Wordwall learning media; short story texts; development process; feasibility; MAS Project Univa Medan

*CORRESPONDENCE AUTHOR

✉ rosjnius20maini@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan mendapat pengaruh besar dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sukardjo, 2009). Sarana dan prasana pendidikan pun semakin memadai dan lengkap. Hal jelas dipengaruhi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Mul Khan, 1998). Perkembangan teknologi yang begitu pesat cukup dirasakan dari berbagai kalangan baik anak kecil sampai orang dewasa. Dunia pendidikan dewasa ini sering kali bergantung pada teknologi, karena hal tersebut dapat membantu dalam pembelajaran (Jamun, 2018).

Era globalisasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. Segala bentuk perkembangannya juga berpengaruh terhadap berbagai aspek. Perkembangan pada era globalisasi ini tidak hanya meliputi bidang teknologi, namun perkembangan juga terjadi pada ilmu pengetahuan (Pewangi, 2017). Perkembangan ini sangat bermanfaat jika di manfaatkan dengan sebaik-baiknya. Tidak hanya memudahkan dalam berbagai aktivitas, namun membuat pekerjaan kita menjadi lebih efisien (Julianty et al., 2022).

Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu ke penerima pesan (Sherly et al., 2021). Pesan yang akan di komunikasikan adalah ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain atau pun penulis buku dan prosedur media. Pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai terobosan terbaru dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang di perlukan (Munirah, 2015). Untuk meningkatkan proses pembelajaran itu, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif. Sehingga mendorong para siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas (Trianto, 2009).

Penulis menggunakan Media *Wordwall* dengan template yang tersedia ada 18 variasi, yaitu penulis memilih salah satu template dengan template "Roda Acak". Roda Acak adalah *Spin* dan *Count*. Sebelum melakukan media pembelajaran menggunakan *Wordwall* dimulai, penulis memasukkan nama-nama siswa ke dalam template roda acak sebanyak 25 orang siswa (Pradani, 2022). Media pembelajaran *Wordwall* sebagai salah satu inovasi dan pemanfaatan teknologi dari segi pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu inovasi didunia pendidikan dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hartatiningsih, 2022).

Penggunaan media *Wordwall* dalam proses pembelajaran khususnya bahasa Indonesia mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi (Hidayaty et al., [2022](#)). Implementasi kurikulum 2013 yang berbasis teks juga menjadi tugas tambahan guru untuk mengolah bahan ajar yang lebih efektif. Salah satunya materi teks cerpen yang banyak berisi teks. Namun, tidak seharusnya dalam menyampaikan materi siswa hanya membaca materi yang ada dalam LKPD (Fitriyah & Ghofur, [2021](#)). Tentunya penggunaan template yang bervariasi sangat bermanfaat dalam mengajak anak untuk bermain sambil belajar yang menyenangkan.

Pengembangan Media merupakan salah satu bentuk alat bantu yang digunakan untuk meningkatkan dan memudahkan kinerja. Tuntutan terhadap kemajuan teknologi mengharuskan adanya pengembangan. Inovasi terhadap suatu media selalu dilakukan guna mendapatkan kualitas yang lebih baik. Pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana, terarah, teratur dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan, menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan, sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri ke arah tercapainya martabat, mutu dan kemampuan manusiawi yang optimal serta pribadi mandiri (Ramli, [2012](#)).

Media Pembelajaran merupakan komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Media Pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan. Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu atau pesan yang tidak dapat di lihat secara langsung oleh siswa. Tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media (Saputro, [2015](#)).

Media pembelajaran *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus di gunakan bukan hanya di tampilkan atau di lihat, Media ini dapat di desain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya secara aktif. Media *Wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa. Media ini dapat di desain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya. *Wordwall* bisa di gunakan di gawai masing-masing siswa tidak harus menggunakan komputer. Selain itu dalam *Wordwall* ini menyediakan fitur batasan waktu, *dashboard* yang nantinya berisi nama-nama siswa yang mengerjakan kuis beserta nilai yang diperoleh oleh siswa (Harmon et al., [2009](#)). Selain itu di *Wordwall* ini guru akan bisa melihat berapa lama waktu yang di butuhkan siswa dalam mengerjakan kuis dan guru juga bisa melihat di bagian mana siswa salah dalam menjawab kuis yang bisa dijadikan guru sebagai bahan untuk melihat di bagian mana siswa belum paham tentang pembelajaran yang dijelaskan.

Cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen atau unsur struktur berupa alur/plot, latar/setting, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat (Keraf, [2007](#)). Cerita pendek juga adalah karya sastra yang ditulis berdasarkan urutan kejadian yang berada di lingkungan yang ditulis secara ringkas. Selain itu, cerpen juga bisa dibaca dalam sekali duduk, dikatakan demikian karena terdiri sekitar 500 sampai dengan 5000 kata. Maka dari itu seorang pembaca cerpen tidak perlu berpindah tempat untuk menyelesaikan bacaannya karena hanya sepuluh sampai tiga puluh menit waktu yang dipakai untuk membacanya. Sastra dan tata nilai kehidupan sebagai fenomena sosial yang saling berkaitan. Dalam menciptakan sastra para sastrawan memanfaatkan nilai kehidupan yang ada di dunianya. Pada giliran hasil cipta sastra tersebut akan menyampaikan nilai yang termuat dalam masyarakat sehingga sastra tersebut mempengaruhi pola pikir pembaca sastra (Sumardjo, [2007](#)).

Hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materinya di kelas. Salah satunya pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Siswa merasa jenuh karena guru mengajar dengan menerangkan materi dengan cara konvensional, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, kurang menariknya materi yang disampaikan membuat siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan ialah Pengembangan atau *research and development* (R&D) (Borg et al., 2006). Adapun ruang lingkupnya ialah, pengembangan media pembelajaran *Wordwall* dalam teks cerpen kelas IX MAS Proyek Univa Medan. *Research and Development* secara sederhana bisa di definisikan sebagai metode penelitian yang sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menentukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model/metode, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Jusuf & Istiyowati, 2020).

PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur pengembangan dikemukakan oleh *Borg and Gall*, langkah-langkah dari prosedur penelitian tersebut ada sepuluh, kemudian dalam Setyosari menyederhanakan menjadi lima langkah yaitu: pengumpulan informasi, pengembangan produk, uji validasi, revisi produk dan uji coba produk (Setyosari, 2013). Beberapa langkah tersebut berharap mampu mengembangkan media pembelajaran *Wordwall* dalam teks cerpen, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk keberhasilan proses pembelajaran.

Memberi kemudahan bagi guru dan siswa dalam pembelajaran media *Wordwall* pada materi teks cerpen. Penggunaan bahan ajar berbantuan *Reading Box* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerpen, meningkatkan minat mereka dalam membaca, serta mempromosikan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan di tingkat SMA dan memfasilitasi siswa untuk menjadi pembaca yang lebih kompeten dan cerdas dalam memahami teks sastra.

Analisis data hasil validasi kelayakan bahan ajar didasari pada hasil persentase hasil validasi kelayakan 2 dosen ahli desain, 2 desain materi dan bahasa Indonesia. Berikut adalah penilaian keseluruhan setiap aspek yang dinilai oleh semua validator:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator Ahli Desain (%)		Validator Ahli Materi (%)		Jumlah 150 (%)	Skor Maksimal (%)	Persentase	Kriteria
	1	2	1	2				
2	5	5	4	3	90	150	86%	Sangat Layak

Berdasarkan data di atas, dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan adalah 86% dengan kriteria "Sangat Layak", dengan demikian bahan ajar dinyatakan sangat layak dan tidak perlu direvisi. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbantuan *Wordwall* dalam teks cerpen dinyatakan sangat layak dan tidak memerlukan perombakan yang signifikan dan layak digunakan sebagai bahan ajar bahasa Indonesia di sekolah. Berdasarkan Ahli Media tabel 30 dan 31 yang dapat dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 2. Ahli Data Media

Penugasan Mandiri dan Evaluasi (%)	Latihan Kelompok (%)	Persentase Keseluruhan	Keterangan
93	100	93%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, persentase ketuntasan keseluruhan siswa sebesar 93%. Dengan demikian, hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbantuan *Wordwall* dalam teks cerpen telah memenuhi aspek keefektifan. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa, observasi ialah penelitian dengan melakukan pengamatan dan pencatatan dari berbagai proses biologis dan psikologis secara langsung maupun tidak langsung yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian. Tujuan dari observasi ialah untuk mengetahui kualitas peserta didik dalam teks cerpen yang berbasis *website* yaitu media *Wordwall*, peneliti menggunakan observasi non-partisipan yang di dalamnya peneliti tidak ikut andil dalam kehidupan orang yang diobservasinya.

Salah satu upaya yang dilakukan guru adalah dengan memberikan soal-soal dari bahan ajar yang digunakan dan menunjuk siswa-siswa secara acak untuk mengerjakan soal tersebut di depan kelas. Dalam beberapa kasus, metode ini terbukti cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Siswa yang awalnya kurang aktif menjadi lebih antusias ketika mereka memiliki kesempatan untuk berbicara dan berpikir secara aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru.

Namun, meskipun strategi ini memberikan dorongan awal, masih ada kebutuhan untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik dan berkelanjutan yang memacu siswa untuk aktif dan mandiri dalam pembelajaran mereka. Dalam konteks ini, penelitian ini mengusulkan penggunaan bahan ajar berbantuan *Wordwall* sebagai solusi yang potensial. *Wordwall* tidak hanya memberikan informasi yang relevan dan bermanfaat, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran siswa dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan.

Dengan menggunakan siswa dapat mengakses berbagai sumber daya yang mendukung pemahaman mereka terhadap teks cerpen. Mereka dapat melihat ringkasan cerpen, mencari kata kunci penting, dan berpartisipasi dalam diskusi-diskusi yang dirancang khusus untuk merangsang pemikiran kritis. Selain itu, *Wordwall* juga memberikan referensi sumber tambahan yang dapat membantu siswa dalam pengembangan pemahaman mereka. Dengan demikian, bahan ajar ini diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam memahami teks cerpen.

Dalam kesimpulannya, penggunaan bahan ajar berbantuan *Wordwall* dalam konteks pembelajaran teks cerpen di kelas XI Proyek Univa Medan adalah sebuah inovasi yang menjanjikan. Dengan pendekatan yang memacu keterlibatan siswa secara aktif dan memberikan dukungan yang komprehensif dalam memahami teks cerpen, diharapkan bahan ajar ini mampu meningkatkan hasil belajar dan minat membaca siswa secara signifikan. Selain itu, penerapan *Wordwall* juga dapat menjadi landasan bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif di masa depan. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan di tingkat SMA dan mendorong siswa untuk menjadi pembaca yang lebih aktif dan mandiri.

Berdasarkan analisis hasil penugasan mandiri, latihan kelompok, dan evaluasi siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan bahan ajar berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran teks cerpen telah terbukti efektif. Hasil penugasan mandiri menunjukkan bahwa siswa dapat lebih mandiri dalam memahami dan merespons teks cerpen setelah menggunakan *Wordwall*. Latihan kelompok juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dan berdiskusi, yang meningkatkan pemahaman mereka secara kolektif.

Selain itu, evaluasi siswa menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan minat membaca siswa setelah menerapkan bahan ajar ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* telah membantu siswa dalam memahami teks cerpen dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, dan merangsang minat membaca mereka. Oleh karena itu, bahan ajar berbantuan *Wordwall* dalam teks cerpen dapat dianggap sebagai salah satu sumber yang sangat layak dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI SMA Univa Medan. Penggunaan bahan ajar ini memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, meningkatkan pemahaman siswa, dan mendorong minat mereka dalam membaca. Dengan demikian, *Wordwall* dapat menjadi salah satu alat yang berharga bagi guru dan siswa dalam mengembangkan kompetensi bahasa Indonesia yang lebih baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbantuan *Wordwall* dalam teks cerpen dinilai sangat layak dan sangat efektif dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XI SMA Univa Medan. Penilaian kelayakan bahan ajar ini merujuk pada dua kriteria utama, yaitu validasi kelayakan dan keefektifan. Ahli materi I memberikan nilai "Layak" dengan persentase (80%), sementara ahli materi II mendapat nilai "Sangat Layak" dengan persentase (86%). Hasil penelitian dari ahli media I mendapatkan nilai "Sangat Layak" dengan persentase (94%), dan ahli media II mendapatkan nilai "Sangat Layak" dengan persentase (93%). Selain itu, penilaian guru juga mendapatkan nilai "Sangat Layak" dengan persentase (91%). Uji pelaksanaan lapangan dengan 31 siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan memperoleh nilai "Sangat Layak" dengan persentase (90%). Evaluasi keefektifan media pembelajaran *Wordwall* dalam teks cerpen menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan kriteria nilai "Sangat Efektif" dan persentase (90%). Kesimpulannya, bahan ajar berbantuan *Wordwall* dalam teks cerpen merupakan alat yang sangat layak dan efektif dalam membantu siswa memahami materi bahasa Indonesia dengan lebih baik. Dengan

pendekatan inovatif ini, pembelajaran sastra dapat menjadi lebih menarik, relevan, dan berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan memahami teks cerpen.

REFERENSI

- Borg, W. R., Gall, J., & Damien, M. (2006). *Educational Research: an Introduction* (Eighth Edition). Pearson.
- Fitriyah, I. M. N., & Ghofur, M. A. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1957–1970. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.718>
- Harmon, J. M., Wood, K. D., & Kiser, K. (2009). Promoting Vocabulary Learning with the Interactive Word Wall. *Middle School Journal*, 40(3), 58–63. <https://doi.org/10.1080/00940771.2009.11495588>
- Hartatiningsih, D. (2022). Meningkatkan Penguasaan Vocabulary Bahasa Inggris Dengan Menggunakan Media Wordwall Siswa Kelas VII MTs. Guppi Kresnomulyo. *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah*, 2(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Wordwall on Students Interests and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v15i2.51691>
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio*, 10(1), 48–52. <https://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jpkm/article/view/54>
- Julianty, A. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Pengaruh Globalisasi Terhadap Eksistensi Identitas Nasional Bangsa Indonesia Saat ini. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 964–968. <https://doi.org/10.33487/EDUMASPUL.V6i1.2442>
- Jusuf, H., & Istiyowati, L. S. (2020). *Penelitian R&D dalam Bidang Teknologi Pendidikan*. Indonesia Emas Group.
- Keraf, G. (2007). *Argumentasi dan Cerpen*. Gramedia.
- Mulkhan, A. M. (1998). *Religiusitas Iptek: Rekonstruksi Pendidikan Dan Tradisi Pesantren*. Pustaka Pelajar.
- Munirah. (2015). *Pengembangan Menulis Paragraf*. Deepublish.
- Pewangi, M. (2017). Tantangan Pendidikan Islam di Era Globalisasi. *TARBAWI: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.26618/jtw.v1i1.347>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Saputro, A. D. (2015). Aplikasi Komik Sebagai Media Pembelajaran. *Muaddib: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 5(1).
- Setyosari. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Kencana Prenadamedia.
- Sherly, Dharma, E., & Sihombing, H. B. (2021). Merdeka Belajar: Kajian Literatur. *Konferensi Nasional Pendidikan I*, 83–90.
- Sukardjo, M. (2009). *Landasan Pendidikan, Konsep dan Aplikasinya*. Rajawali Press.
- Sumardjo, J. (2007). *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group.