



Optimalisasi Pemahaman Materi Cerpen Melalui Media Wordwall Pada Siswa Kelas XI SMA Islam Az Zahrah Palembang

Optimizing Understanding of Short Story Material Through Wordwall Media in Class XI Students of Az Zahrah Islamic High School Palembang

Sefti Ninis Ariska^{1*}, Emawati Emawati²
¹⁻²Universitas Bina Darma, Indonesia

Korespondensi Penulis: ninisariska23@gmail.com*

Article History:

Received: Desember 07,2024;

Revised: Desember 21,2024;

Accepted: Desember 01,2024;

Published: Januari 03,2025;

Keywords: *Interactive learning, learning media, Wordwall, Short stories.*

Abstract. *Effective learning requires creative and interactive approaches to enhance students' understanding of the material. This study focuses on evaluating the use of Wordwall as a learning tool for short stories in grade 11 at SMA Islam Az-Zahrah Palembang. The main focus of learning includes the definition, characteristics, and types of short stories. Through the "Open Box" and "Random Card" features in Wordwall, students are actively engaged in answering questions presented interactively. 1 The research method involved the delivery of material, interactive quizzes, and evaluation through pre-tests and post-tests. The results showed that the use of Wordwall significantly increased students' interest, engagement, and understanding of short story material. Thus, Wordwall has proven to be an effective and innovative learning medium in improving the quality of learning in the digital age.*

Abstrak.

Pembelajaran yang efektif membutuhkan pendekatan kreatif dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini berfokus untuk pada menilai penggunaan Wordwall sebagai alat pembelajaran dalam materi cerpen di kelas XI SMA Islam Az-Zahrah Palembang. Fokus utama pembelajaran meliputi pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenis cerpen. Melalui fitur "Membuka kotak" dan "Kartu Acak" di Wordwall, siswa diajak berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan yang disajikan secara interaktif. Metode penelitian melibatkan penyampaian materi, kuis interaktif, dan evaluasi melalui pre-test serta post-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman siswa secara signifikan terhadap materi cerpen. Dengan demikian, Wordwall terbukti sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era teknologi.

Kata Kunci: Pembelajaran interaktif, Media pembelajaran, Wordwall, Cerpen.

1. PENDAHULUAN

Secara umum, kegiatan mengajar dan belajar adalah bentuk interaksi dua arah antara pengajar dan pelajar dalam suatu lingkungan pendidikan. Pendidikan adalah upaya untuk mempercepat perkembangan potensi manusia agar dapat memenuhi tanggung jawab yang ada, sebab hanya manusia yang dapat belajar dan mengajar (Saud, 2007). Pendidikan juga merupakan sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan, terutama dalam konteks sosial masyarakat. Proses pembelajaran yang baik adalah yang mampu mendorong keterlibatan siswa

selama kegiatan belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi para pendidik untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam belajar.

Pemilihan alat bantu pengajaran yang tepat dalam proses pendidikan sangat memengaruhi pencapaian yang diperoleh, sehingga pemilihan alat pembelajaran yang sesuai sangat krusial untuk menjamin hasil yang maksimal. Alat pembelajaran dimaknai sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional yang digunakan selama kegiatan pengajaran, dan tujuannya adalah untuk menyampaikan informasi atau tujuan pembelajaran kepada peserta didik supaya dapat membantu mereka memahami ide-ide baru, mengasah keterampilan, serta meningkatkan kemampuan.

Selain itu Pemilihan media pembelajaran yang sesuai merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Pemilihan ini tidak hanya memengaruhi hasil belajar siswa, tetapi juga harus mempertimbangkan kemampuan mereka. Dalam proses seleksi media pembelajaran, perlu diperhatikan aspek-aspek seperti tingkat kesulitan, karakteristik unik dari proses belajar, serta berbagai faktor yang dapat memengaruhi cara siswa memahami informasi. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa pembelajaran dapat berjalan secara optimal dan efisien.

Kemajuan dalam bidang ilmu dan teknologi memberikan dampak signifikan pada sektor pendidikan. Sarana pendidikan kini lebih canggih dan lengkap akibat perkembangan teknologi yang pesat. Manfaat positif ini dirasakan oleh kelompok usia yang berbeda, di mana teknologi telah menunjang proses pembelajaran dengan cara yang efisien. Di zaman globalisasi, teknologi berevolusi dengan cepat dan mempengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk dalam pemahaman ilmu. Apabila digunakan dengan tepat, kemajuan ini tidak hanya mempermudah kegiatan sehari-hari, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan berbagai tugas.

Penelitian ini berfokus pada upaya optimalisasi untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Peneliti mengusulkan pengembangan materi cerpen dengan memanfaatkan Wordwall sebagai solusi yang efektif. Materi cerpen ini dirancang dengan dukungan aplikasi Wordwall untuk mendukung pembelajaran.

Cerpen, sebagai salah satu bentuk sastra yang sering diajarkan di sekolah, memiliki beberapa konsep dasar yang perlu dipahami oleh siswa, seperti definisi cerpen, ciri-cirinya, serta berbagai jenis cerpen. Pembelajaran cerpen di kelas sering kali dilakukan dengan metode standar yang seringkali membuat siswa merasa kurang tertarik. Metode yang kurang menarik dapat menghambat proses pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan inovasi pendekatan pengajaran cerpen, agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dengan penerapan metode yang lebih menarik dan diharapkan siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Pendekatan yang kreatif, seperti penggunaan teknologi atau media pembelajaran yang inovatif, dapat menjadi solusi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi cerpen.

Wordwall adalah platform media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur menarik seperti “Membuka kotak” dan “kartu acak”, fitur ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui permainan yang cukup menantang, di mana nama siswa akan diacak melalui fitur wordwall yaitu kartu acak untuk memilih kotak yang akan di buka yakni melalui fitur *membuka kotak* dan menjawab pertanyaan yang berhubungan dengan materi cerpen. Penggunaan wordwall ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep cerpen secara lebih menyenangkan dan menarik.

Selain itu, Wordwall dapat digunakan dengan mudah melalui perangkat seluler siswa tanpa memerlukan komputer. Fitur-fiturnya meliputi pengaturan waktu pengerjaan dan dashboard yang mencatat nama-nama siswa beserta nilai yang diperoleh, sehingga mempermudah guru dalam memantau hasil belajar.

2. METODE PELAKSANAAN

Bentuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah penyuluhan. Adapun metode perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa mengenai cerpen dengan memberikan kuis awal menggunakan aplikasi Wordwall.
2. Menyampaikan materi cerpen melalui media PowerPoint yang berisi penjelasan tentang pengertian, ciri-ciri, dan fungsi cerpen, serta contoh cerpen yang relevan.
3. Menggunakan fitur kartu acak di Wordwall untuk memilih nama siswa melalui game wordwall “kartu acak”. Ketika nama siswa terpilih, siswa diminta untuk memilih kotak atau “membuka kotak” yang akan menampilkan pertanyaan terkait materi cerpen yang harus dijawab oleh siswa.
4. Melakukan sesi tanya jawab setelah siswa menjawab pertanyaan, untuk memastikan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi cerpen.

5. Melaksanakan penilaian sebelum dan sesudah pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall untuk menilai pemahaman siswa baik sebelum maupun setelah proses belajar.
6. Memberikan umpan balik kepada siswa berdasarkan hasil post-test dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memberikan masukan mengenai metode pembelajaran yang telah digunakan..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Pembelajaran materi cerpen menggunakan aplikasi Wordwall terbukti memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan:

1. Kegiatan Peningkatan Pemahaman Materi: Setelah berpartisipasi dalam kuis interaktif di Wordwall, siswa menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai berbagai aspek cerpen, seperti pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenis cerpen. Sebagian besar siswa berhasil menjawab soal kuis dengan tepat, yang menandakan bahwa penggunaan media ini efektif dalam memperkuat pemahaman mereka terhadap materi cerpen.
2. Meningkatnya Minat dan Motivasi Belajar: Penggunaan Wordwall menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggabungkan elemen permainan yang interaktif, siswa merasa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Media yang menyenangkan ini tidak hanya membuat materi lebih mudah diterima, tetapi juga menghasilkan lingkungan belajar yang lebih aktif dan menyenangkan.
3. Keterlibatan Siswa yang Lebih Aktif: Wordwall mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan format kuis yang mengharuskan mereka untuk menjawab soal secara langsung, siswa menjadi lebih terlibat dalam diskusi dan lebih bersemangat untuk berbagi pengetahuan serta pendapat tentang materi cerpen. Hal ini meningkatkan interaksi antar siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap topik yang dibahas.
4. Efisiensi Pengawasan Hasil Pembelajaran: Wordwall menawarkan fitur dashboard yang memberi guru kemampuan untuk memantau kemajuan belajar siswa secara langsung. Dengan adanya fitur ini, guru dengan mudah dapat melihat nama-nama siswa beserta skor yang mereka raih dari setiap sesi pembelajaran. Fitur ini membuat proses penilaian menjadi lebih efisien dan memungkinkan guru memberikan umpan balik yang berguna kepada siswa. Berdasarkan hasil penilaian, guru dapat mengenali elemen-elemen yang perlu diperbaiki dalam metode pengajaran atau materi yang disampaikan.

5. Tantangan dalam implementasi: Walaupun Wordwall memiliki banyak keuntungan, implementasinya tetap menghadapi berbagai kesulitan. Salah satu isu utama adalah kurangnya perangkat yang tersedia bagi siswa, terutama bagi mereka yang tidak memiliki ponsel pintar atau alat yang sesuai. Selain itu, masalah akses internet juga menjadi penghalang bagi kelancaran proses belajar, terutama saat kegiatan dilakukan secara daring. Oleh karena itu, guru perlu merumuskan strategi alternatif agar semua siswa dapat berpartisipasi dengan baik.

b. Kegiatan proses belajar mengenai materi cerpen dengan menggunakan wordwall

- Menjelaskan materi cerpen menggunakan Powerpoint



Gambar 1. Menjelaskan pengertian cerpen, ciri-ciri, dan fungsinya.

- Menjelaskan peraturan permainan game wordwall dengan menggunakan fitur “kartu acak” dan “membuka kotak”



Gambar 2. Menjelaskan permainan game di wordwall.

- Nama peserta didik akan di acak dan jika terpilih langsung memilih kotak yang akan di buka untuk menjawab pertanyaan.



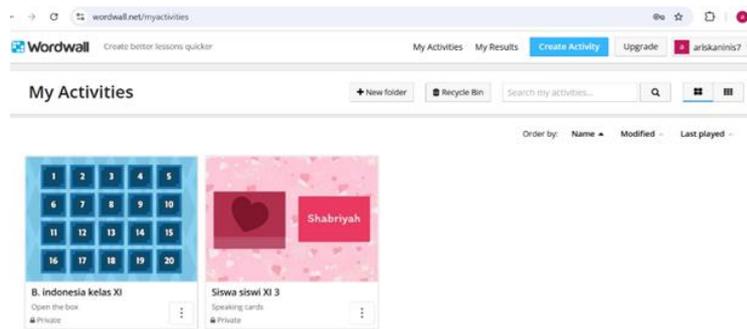
Gambar 3. Mengacak dan memilih kotak pertanyaan.

- Menjawab pertanyaan yang ada di kotak dalam fitur wordwall



Gambar 4. Peserta didik menjawab pertanyaan

- Tampilan aplikasi Wordwall yang digunakan sebagai media pembelajaran



Gambar 5. Tampilan Wordwall <https://wordwall.net/>

Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall dalam pengajaran cerita pendek di SMA Islam Az-Zahrah Palembang telah memberikan hasil yang memuaskan. Selain memperdalam pemahaman siswa mengenai materi cerita pendek, metode ini juga berhasil membangun suasana belajar yang lebih dinamis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Dengan adanya inovasi semacam ini, diharapkan proses belajar mengajar dapat terus maju dan memberikan efek positif yang lebih besar bagi dunia pendidikan

4. KESIMPULAN

Pembelajaran materi cerpen dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall terbukti menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap konsep cerpen seperti pengertian, ciri-ciri, dan jenis-jenisnya, tetapi juga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan fitur interaktif seperti "kartu acak" dan "membuka kotak," Wordwall menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa., memperkuat pemahaman mereka terhadap materi, dan menciptakan interaksi yang dinamis dalam kelas. Namun, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi ini menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat dan masalah

koneksi internet. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memastikan aksesibilitas teknologi bagi semua siswa agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Secara keseluruhan, Wordwall sebagai alat pembelajaran interaktif menyediakan sebuah pendekatan baru untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran tradisional dan mendukung siswa dalam memahami materi cerita pendek dengan metode yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan masa kini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh Guru SMA Islam Az-Zahrah Palembang yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih juga saya tujukan kepada siswa kelas XI yang telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga proses kegiatan berjalan dengan lancar dan penuh antusiasme.

Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing dari Universitas Bina Darma. Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dan menjadi inspirasi untuk pembelajaran yang lebih baik.

DAFTAR REFERENSI

- Ardista Octaviana, D. M. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbantuan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Grudo 3 Ngawi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Munisah, E. (2019). Model desain multimedia pembelajaran. *Edukasi Lingua Sastra*, 17.
- Putri Larasati, I. B. (2023). Pemanfaatan media Wordwall.net sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*.
- Rosmaini, R., Ali, A., & Safina, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran Wordwall dalam teks cerpen siswa kelas XI MAS Proyek Univa Medan. *Dialect*, 1(1), 8–16.
- Sibarani, D. T. P. (2024). Penerapan media Wordwall sebagai sarana media pembelajaran teks cerpen di tingkat SMK. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 17529–17539.
- Yuniarti, I., & Septiana, I. (2024). Penerapan metode pembelajaran team games tournament berbantuan media Wordwall dalam pembelajaran teks cerpen. *Edukasi Lingua Sastra*, 22(2), 129–138.