

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Muhammad Anggie Januarsyah Daulay¹, Desi Roselia Lumban Gaol², Duma Hartati Sagala³, Ester Winda Elsa Aritonang⁴, Fasha Aprilna Hernandes Marbun⁵, Yoni Lamtiur Silalahi⁶

Universitas Negeri Medan

e-mail: ¹muhanggi@unimed.ac.id, ²desiroselialumbangaol36@gmail.com,

³dumahartatisagala29@gmail.com, ⁴aritonangelsa09@gmail.com

⁵fashaafilna@gmail.com, ⁶yonisilalahi1870@gmail.com

Abstrak

Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia. Media pembelajaran seperti Wordwall dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemanfaatan Wordwall dalam konteks ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dan kuantitatif untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan Wordwall dalam pendidikan Bahasa Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall dapat meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia melalui pendekatan yang interaktif dan menyenangkan. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan prestasi akademik mereka.

Kata kunci: media pembelajaran, wordwall, pendekatan interaktif

Abstract

Indonesian is the national language that serves as the identity of the Indonesian nation. Learning media such as Wordwall can be an effective tool to enhance interest in learning Indonesian language in Junior High School. This research aims to explore the utilization of Wordwall in this context. The research method used is both qualitative and quantitative to gather information about the use of Wordwall in Indonesian language education. The results indicate that the utilization of Wordwall can enhance interest in learning Indonesian language through an interactive and enjoyable approach. The practical implication of this research is the importance of integrating technology in Indonesian language education to enrich students' learning experiences and improve their academic achievements.

Keywords: learning media, wordwall, interactive approach

A. PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dan bahasa pengantar di Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, komunikasi, dan keberhasilan akademik. Namun, dalam beberapa kasus, minat belajar terhadap Bahasa Indonesia di kalangan siswa Sekolah Menengah Atas (SMA) bisa menurun akibat berbagai faktor, termasuk kurangnya daya tarik dalam metode pembelajaran konvensional.

Dalam era digital yang terus berkembang, pendekatan pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan. Salah satu teknologi yang memainkan peran penting dalam konteks ini adalah media pembelajaran digital. Media yang tepat akan memudahkan dalam melakukan sebuah proses pembelajaran yang efektif ditambah sekarang merupakan pembelajaran di era Industri 4.0. Artinya pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dalam proses pembelajaran. menurut Sadikin & Hakim, (2019) kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik dalam memperoleh informasi secara luas. Sehingga guru harus menguasai, berinovasi, kreatif dan serta memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan didalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru harus interaktif dan kreatif. Media pembelajaran yang melibatkan seorang siswa atau media interaktif dalam pembelajaran akan membuat menarik ketertarikan siswa dan mempermudah guru menyampaikan materi (Nurfadhillah et al., 2021)

Dalam konteks ini, pendekatan inovatif menggunakan media pembelajaran menjadi sangat relevan untuk membangkitkan kembali minat belajar Bahasa Indonesia di kalangan siswa SMA. Morris (2006, p.4), menjelaskan bahwa dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif menjadi dua bagian yaitu: Creative teaching may be defined in two ways: firstly, teaching creatively and secondly, teaching for creativity. Teaching creatively might described as teachers using imaginative approaches to make learning more interesting, engaging, exciting, and effective. Teaching for creativity might best be described as using forms of teaching that are intended to develop students own creative thinking and behavior. Pembelajaran kreatif dapat digambarkan ke dalam dua bentuk yakni mengajar dengan kreatif dan mengajar untuk kreatif. Mengajar dengan salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian adalah Wordwall, sebuah platform digital yang menyediakan berbagai macam aktivitas belajar interaktif, termasuk puzzle kata, kuis, dan permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi potensi pemanfaatan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia di SMA. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan

pembelajaran yang lebih menarik dan merangsang minat siswa dalam memahami dan menguasai Bahasa Indonesia dengan lebih baik.

B. LANDASAN TEORI

Pengertian Bahasa Indonesia

Bahasa adalah alat komunikasi antaranggota masyarakat berupa lambang bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Pengertian bahasa itu meliputi dua bidang. Pertama, bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap dan arti atau makna yang tersirat dalam arus bunyi itu sendiri. Bunyi itu merupakan getaran yang merangsang alat pendengaran kita. Kedua, arti atau makna, yaitu isi yang terkandung di dalam arus bunyi yang menyebabkan adanya reaksi terhadap hal yang kita dengar. Untuk selanjutnya, arus bunyi itu disebut dengan arus ujaran (Ritonga, 1:2012) Setiap bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia belum bisa dikatakan bahasa bila tidak terkandung makna di dalamnya. Apakah setiap arus ujaran mengandung makna atau tidak, haruslah dilihat dari konvensi suatu kelompok masyarakat tertentu. Setiap kelompok masyarakat bahasa, baik kecil maupun besar, secara konvensional telah sepakat bahwa setiap struktur bunyi ujaran tertentu akan mempunyai arti tertentu pula. Bahasa mempunyai fungsi untuk:

- a) Tujuan praktis, yaitu untuk mengadakan antarhubungan (interaksi) dalam pergaulan sehari-hari.
- b) Tujuan artistik, yaitu kegiatan manusia mengolah dan mengungkapkan bahasa itu dengan indah-indahnya guna pemuasan rasa estetis.
- c) Menjadi kunci mempelajari pengetahuan-pengetahuan lain
- d) Tujuan filologis, yaitu mempelajari naskah-naskah tua untuk menyelidiki latar belakang sejarah manusia, sejarah kebudayaan, dan adat istiadat, serta perkembangan bahasa itu sendiri.

Perincian fungsi-fungsi bahasa telah disebutkan di atas merupakan fungsi yang umum dalam setiap bahasa. Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional Republik Indonesia mempunyai fungsi yang khusus sesuai dengan kepentingan bahasa Indonesia, yaitu:

- a) Sebagai bahasa resmi, maksudnya bahasa Indonesia merupakan alat untuk menjalankan administrasi negara. Fungsi itu jelas tampak dalam surat menyurat

resmi, perauran-peraturan, undang-undang, pidato, dan pertemuan-pertemuan resmi.

- b) Sebagai bahasa persatuan, maksudnya bahasa Indonesia merupakan alat untuk mempersatu berbagai suku di Indonesia. Indonesia terdiri dari berbagai macam suku yang masing-masing memiliki bahasa dan dialeknya sendiri. Maka, dalam mengintegrasikan semua suku tersebut, bahasa Indonesia memainkan peranan yang penting.
- c) Sebagai bahasa kebudayaan, maksudnya bahwa dalam pembinaan kebudayaan Nasional, bahasa Indonesia berperan sebagai wadah penampung kebudayaan. Segala ilmu pengetahuan dan kebudayaan harus diajarkan dan diperdalam dengan menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat pengantarnya

Bahasa dapat dikaji dari dua aspek, yaitu hakikatnya dan fungsinya. Aspek pertama yaitu hakikat bahasa. Hakikat bahasa dapat dikaji oleh ahli-ahli linguistik. Secara garis besar, bahasa adalah suatu sistem perisyaratan (semiotik) yang terdiri dari unsur-unsur isyarat dan hubungan antara unsur-unsur itu. Aspek kedua dari pengkajian bahasa ialah fungsinya. Fungsi bahasa yang paling mendasar ialah untuk komunikasi, yaitu alat pergaulan dan perhubungan sesama manusia. Komunikasilah yang memungkinkan terjadinya suatu sistem sosial atau masyarakat. Tanpa komunikasi tidak ada masyarakat. Masyarakat atau sistem sosial manusia bergantung pada komunikasi kebahasaan. Tanpa bahasa, tidak ada sistem kemasyarakatan manusia.

Berikut ini adalah pengertian beberapa bahasa menurut beberapa ahli. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edisi IV (2014:116), dituliskan bahwa:

1. Bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota satu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasi diri.
2. Bahasa merupakan percakapan (perkataan) yang baik, sopan santun.

Menurut Chaer (2003:30), bahasa adalah alat verbal untuk komunikasi. Sebelumnya (1994), Chaer menegaskan bahwa bahasa sebagai suatu lambang bunyi yang bersifat arbitrer yang digunakan oleh sekelompok anggota masyarakat untuk berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Menurut Sapir dalam Alwasilah (1990:7), banyak sekali batasan bahasa, dan tidak ada satu pun yang memuaskan. Batasan tersebut, yaitu (1) manusiawi (human), (2) dipelajari (noninstinctive), (3) sistem, (4) arbitrer

(voluntarily produced), (5) simbol. Menurut Nababan (1991:1), bahasa adalah salah satu ciri yang paling khas manusiawi yang membedakannya dari makhluk-makhluk yang lain. Menurut Tarigan (1989:4), ada dua definisi bahasa. Pertama, bahasa ialah suatu sistem yang sistematis, barangkali juga sistem generatif. Kedua, bahasa ialah seperangkat lambang-lambang mana suka ataupun simbol-simbol arbitrer. Menurut Syamsuddin (1986:2), bahasa memiliki dua pengertian. Pertama, bahasa ialah alat yang dipakai untuk membentuk pikiran serta perasaan, keinginan, dan perbuatan-perbuatan, alat yang dipakai untuk mempengaruhi serta dipengaruhi. Kedua, bahasa ialah tanda yang jelas dari kepribadian yang baik ataupun yang buruk, tanda yang jelas dari keluarga serta bangsa, tanda yang jelas dari budi kemanusiaan. Jadi kesimpulannya, bahasa adalah alat untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan yang digunakan manusia untuk menyatakan atau mengungkapkan pikiran, keinginan, dan perasaannya.

Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Untuk menyempurnakan komunikasi antara pemberi dan penerima informasi agar tercipta komunikasi yang efektif diperlukan alat komunikasi atau media. Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk., 2011: 6). Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005:3). Menurut Azikiwe (2007: 46) media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan guru untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya. Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Latuheru (1988: 14) mengemukakan bahwa media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud

agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi atau siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. Artinya, terdapat lima komponen dalam pengertian media pembelajaran. Pertama, sebagai perantara pesan atau materi dalam proses pembelajaran. Kedua, sebagai sumber belajar. Ketiga, sebagai alat bantu untuk untuk menstimulus motivasi siswa dalam belajar. Keempat, sebagai alat bantu yang efektif untuk mencapai hasil pembelajaran yang utuh dan bermakna. Kelima, alat untuk memperoleh dan meningkatkan skill. Kelima komponen tersebut berkolaborasi dengan baik akan berimplikasi kepada berhasilnya pencapaian pembelajaran sesuai dengan target yang diharapkan. Media pembelajaran adalah alat, bahan, atau teknik yang digunakan oleh guru dan/atau siswa dalam proses pembelajaran untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, suara, video, film, komputer, dan internet. Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, dan Media Audio Visual.

Menurut Nana Sudjana manfaat penggunaan media pengajaran, yaitu (Nana Sudjana,2001:151):

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pelajaran lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami siswa.
- c. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi, tidak sekedar komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru yang membuat siswa cepat bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktif mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Fungsi media pengajaran sebagai sumber belajar, Nana Sudjana merumuskan fungsi media sebagai berikut (Nana Sudjana,2001:152):

- a. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c. Media pengajaran, penggunaannya dengan tujuan dari sisi pelajaran.
- d. Penggunaan media bukan semata-mata alat hiburan, bukan sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- e. Penggunaan media dalam pengajaran lebih dituangkan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap perhatian yang diberikan guru.
- f. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogic yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian.

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

- a. Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik. Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
- b. Efisiensi belajar siswa dapat meningkat. Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.
- c. Membantu konsentrasi belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.
- d. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.
- e. Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.
- f. Siswa terlibat dalam proses pembelajaran. Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar.

Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

Wordwall

Wordwall adalah aplikasi pembelajaran online yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai macam media pembelajaran interaktif, seperti: Teka-teki kata (crossword puzzles, word searches, jumbled words), kuis (quizzes, matching games), permainan papan (board games), dinding kata (word walls) dan banyak lagi. Wordwall merupakan pilihan alat agar dapat belajar secara dua arah, seperti yang diungkapkan (Tatsa Galuh Pradani, 2022) bahwa media Wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Wordwall ini selain dapat digunakan sebagai sumber belajar juga dapat digunakan sebagai alat penilaian dari guru kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa dalam. Platform ini menyediakan antarmuka ramah pengguna yang memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas dengan konten, gambar, dan pertanyaan mereka sendiri. Wordwall memungkinkan guru bisa memberikan pengajaran materi melalui metode dimana lebih memberikan ketertarikan dan menyenangkan. Wordwall dapat digunakan untuk berbagai tujuan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti:

1. Memperkenalkan kosakata baru
2. Melatih pemahaman tata Bahasa
3. Meningkatkan keterampilan membaca
4. Mempraktikkan keterampilan menulis
5. Mempersiapkan ujian

Media Wordwall ini mempunyai pengaruh yang besar kepada penilaian akhir serta ketertarikan belajar pelajar maupun menambah semangat dan motivasi belajar siswa (Eko Wahyuni et al., 2023). Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

1. Memperkenalkan kosakata baru: Guru dapat membuat teka-teki kata atau kuis untuk membantu siswa mempelajari kosakata baru.
2. Melatih pemahaman tata bahasa: Guru dapat membuat latihan tata bahasa interaktif, seperti memilih jawaban yang benar atau melengkapi kalimat
3. Meningkatkan keterampilan membaca: Guru dapat membuat teks pendek dengan pertanyaan pemahaman untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan membaca mereka.

4. Mempraktikkan keterampilan menulis: Guru dapat meminta siswa untuk menulis cerita pendek atau puisi berdasarkan gambar atau prompt yang disediakan di Wordwall.
5. Mempersiapkan ujian: Guru dapat membuat kuis latihan untuk membantu siswa mempersiapkan ujian.

Penelitian sebelumnya yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Permana dan Kasriman pada tahun 2022 yang memperoleh hasil nilai kelas yang menggunakan aplikasi wordwall cukup efektif meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Permana & Kasriman, 2022). Selanjutnya penelitian yang dilakukan Savira dan Gunawan pada tahun 2022 yang memperoleh hasil adanya implikasi aplikasi wordwall terhadap hasil belajar pelajaran IPA. Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran agar siswa lebih semangat belajar (Savira & Gunawan, 2022). Kedua penelitian tersebut tidak meneliti mata pelajaran bahasa Indonesia sebagai subjek, maka penelitian ini berbeda dengan keduanya walaupun dengan variabel yang mempengaruhi sama yaitu media wordwall. Manfaat Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu; Wordwall adalah alat yang menarik dan interaktif yang dapat membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajar, aktivitas Wordwall dapat membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat informasi yang dipelajari, dapat digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan berbagai tingkat kemampuan siswa, serta dapat digunakan untuk kegiatan belajar kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja sama untuk menyelesaikan tugas.

C. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam laporan ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif sebagian besar dilakukan dengan menggunakan metode statistik yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif dari studi penelitian. Dalam metode penelitian ini, para peneliti dan ahli statistik menggunakan kerangka kerja matematika dan teori-teori yang berkaitan dengan kuantitas yang dipertanyakan. Menurut Emzir (2009:28), pendekatan kuantitatif adalah satu pendekatan yang secara primer menggunakan paradigma postpositivist dalam mengembangkan ilmu pengetahuan (seperti pemikiran tentang sebab akibat, reduksi kepada variabel, hipotesis dan pertanyaan spesifik menggunakan pengukuran dan observasi serta pengujian teori), menggunakan strategi penelitian seperti eksperimen dan survei yang memerlukan data statistik. Sehingga dalam penelitian kuantitatif, sesuai dengan namanya banyak dituntut

menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006). Metode penelitian kuantitatif adalah metode yang mengandalkan pengukuran objektif dan analisis matematis (statistik) terhadap sampel data yang diperoleh melalui kuesioner, jejak pendapat, tes, atau instrumen penelitian lainnya untuk membuktikan atau menguji hipotesis (dugaan sementara) yang diajukan dalam penelitian.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri Medan dengan jumlah 26 siswa menjadi sampel dalam penelitian ini. Pada saat penelitian data yang diperoleh dari kuisisioner minat belajar merupakan data variabel (XI) dan untuk mengetahui minat belajar siswa.

| No | Nama | Skor |
|-----|----------------|------|
| 1. | Beatrice | 10 |
| 2. | Nauli | 7 |
| 3. | Gio | 9 |
| 4. | Olivia | 8 |
| 5. | Annisa | 10 |
| 5. | Tanita | 10 |
| 6. | Felicya | 10 |
| 7. | Foksi | 8 |
| 8. | Alexa | 10 |
| 9. | Olivia Naibaho | 10 |
| 10. | Yola | 10 |
| 11. | Keysha | 7 |
| 12. | Vivian | 10 |
| 13. | Gloria | 10 |
| 14. | Oktora | 0 |
| 15. | Farosi | 10 |
| 16. | Valentinus | 10 |
| 17. | Steven | 10 |
| 18. | Felicya | 10 |
| 19. | Cindy | 10 |
| 20. | Septian | 9 |

| | | |
|-----|-----------|----|
| 21. | Novita | 10 |
| 22. | Gita | 10 |
| 23. | Theresia | 10 |
| 24. | Fransisca | 10 |
| 25. | Roselia | 9 |
| 26. | Kristin | 10 |
| | | |
| | | |

Berdasarkan tabel di atas, 90, 5% responden beranggapan bahwa media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari data yang terhimpun, tampak bahwa siswa-siswi SMA Negeri Medan menghadapi tantangan dalam mendalami minat belajar siswa. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, minat belajar memiliki peranan yang sangat penting. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya yang lebih intensif dalam meningkatkan minat belajar di kalangan siswa-siswi SMA Negeri Medan agar mereka dapat menguasai pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian, pemahaman yang kuat terhadap materi-materi yang disampaikan secara lisan akan membantu mereka dalam menjalani proses pembelajaran bahasa Indonesia dengan lebih sukses dan percaya diri. Seperti yang sudah diketahui, bahwa penggunaan Wordwall dalam meningkatkan minat belajar salah satu hal yang digemari oleh siswa siswi di SMAN Medan. Oleh karena itu, Wordwall, sebagai platform pembelajaran interaktif, menawarkan berbagai cara untuk meningkatkan minat belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Kami menyusun serangkaian soal latihan yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap keterampilan mendengar. Siswa siwi dapat mengakses link soal dan pembahasan lengkap di sini: <https://wordwall.net/resource/72472615>. Berikut ini adalah soal latihan dalam media pembelajaran Wordwall.



Setelah melaksanakan uji coba soal menggunakan aplikasi Wordwall, kami melakukan pembahasan hasilnya secara mendalam. Penggunaan aplikasi Wordwall menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dari siswa-siswi SMA Negeri Medan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa-siswi menunjukkan peningkatan dalam pemahaman materi dan kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal. Kami menganalisis setiap jawaban yang diberikan oleh siswa-siswi dan memberikan pembahasan yang

komprehensif untuk menjelaskan konsep-konsep yang mungkin masih belum dipahami dengan baik. Dari hasil data yang diperoleh terlihat total 26 siswa yang berpartisipasi.

- 18 siswa meraih skor sempurna (10 poin), menandakan tingkat minat belajar bahasa Indonesia mereka yang sangat baik.
- 3 siswa meraih skor 9, menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap materi dan kemampuan untuk menangkap informasi lisan dengan baik.
- 2 siswa meraih skor 8, menunjukkan kemampuan menyerap sebagian besar informasi dengan baik, dengan ruang untuk peningkatan.
- 2 siswa meraih skor 7 dan 2 siswa lainnya meraih skor 6, menandakan pemahaman yang cukup namun memerlukan lebih banyak latihan.
- 1 siswa meraih skor 0 menunjukkan bahwa mereka mungkin menghadapi kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia dan membutuhkan perhatian tambahan serta bimbingan dalam meningkatkan keterampilan mendengar mereka.

Feedback dari pengguna terhadap media pembelajaran yang digunakan menunjukkan beragam tanggapan yang positif. Beberapa mengungkapkan bahwa pengalaman belajar tersebut sangat asik dan menyenangkan, bahkan menyebutnya seru dan menarik. Mereka menyukai kesempatan untuk dapat mengulangi pembelajaran dengan cara yang kreatif, seperti bernyanyi atau bermain teka-teki silang. Selain itu, ada juga yang mengapresiasi peran media pembelajaran dalam membantu memperjelas penyajian pesan dan informasi, serta meningkatkan perhatian siswa. Namun, beberapa pengguna juga menyebutkan beberapa kendala, seperti kurang jelas atau adanya kesulitan tertentu dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia. Secara keseluruhan, mereka merasa bahwa pembelajaran tersebut cukup mudah dipahami dan memberikan pengalaman yang positif dalam proses belajar. Dapat disimpulkan bahwa minat belajar dalam bahasa Indonesia memerlukan pendekatan yang beragam dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman serta kemampuan siswa, sehingga dapat memberikan dukungan yang efektif bagi mereka dalam mencapai kemajuan yang signifikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Melalui penggunaan aplikasi Wordwall, siswa-siswi memiliki kesempatan untuk belajar dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat belajar mereka secara signifikan. Dengan melibatkan teknologi dalam proses

pembelajaran, kami yakin bahwa ini akan membantu meningkatkan motivasi belajar dan pencapaian akademik siswa-siswi dalam bahasa Indonesia.

E. PENUTUP

Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi dan pengantar di Indonesia sangat penting untuk komunikasi, kehidupan sehari-hari, dan kesuksesan akademik. Namun, berbagai faktor dapat menyebabkan minat siswa SMA untuk belajar Bahasa Indonesia menurun; ini termasuk metode pembelajaran konvensional yang tidak menarik. Pendekatan kreatif menggunakan media pembelajaran seperti Wordwall menjadi relevan di era digital untuk membangkitkan kembali minat siswa SMA dalam belajar Bahasa Indonesia. Wordwall menawarkan berbagai aktivitas interaktif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa, sehingga diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan menarik minat siswa. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI dari SMAN Medan, yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media pembelajaran Wordwall meningkatkan minat belajar Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Sugiani, W. (2022). Aplikasi Berbasis Word Wall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Guru Indonesia*, 2(2), 82-87.
- Muzdalifah, M., & Nuryanti, M. (2020, November). Wordwall Dalam Pembelajaran Tata Bahasa Indonesia Secara Daring Pada Masa Pandemi. In *Prosiding Seminar Internasional Seminar Kepakaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (SEMAR BIPA)* (Vol. 3, No. 1, pp. 211-218).
- Suarmini, N. K. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Putra, Lovandri Dwanda, et al. "Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar." *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran* 12.1 (2024): 81-95.
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24(2).