

Analisis Penggunaan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa dalam Pembelajaran Teks Deskripsi

(Analysis of the Use of Wordwall as a Learning Medium to Increase Student Engagement in Learning Descriptive Texts)

Jenal Mustopa¹, Jimat Susilo², Rimajon Sotlikova³

¹Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia. asep5nurjamin@institutpendidikan.ac.id

²Universitas Swadaya Gunung Jati, Indonesia. agusmulyanto@uninus.ac.id

³Webster University, Uzbekkiztan. [rima.sotlikova@gmail.com](mailto:rима.sotlikova@gmail.com)

Abstrak: Permasalahan rendahnya daya tarik siswa dalam pembelajaran teks deskripsi masih menjadi tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah. Siswa cenderung pasif, jenuh, dan kurang termotivasi ketika pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional tanpa dukungan media interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi peserta didik terhadap penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuesioner, wawancara, dan dokumentasi. Data diperoleh dari siswa sekolah menengah yang menjadi partisipan penelitian, kemudian dianalisis secara mendalam untuk menggambarkan pengalaman belajar mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan. Siswa merasakan peningkatan motivasi, partisipasi, serta pemahaman materi ketika teks deskripsi disajikan melalui permainan digital. Selain itu, Wordwall terbukti mampu mengurangi kejenuhan siswa serta mendorong kolaborasi positif melalui aktivitas kompetitif yang sehat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai media alternatif, tetapi juga sebagai strategi efektif dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Temuan ini memberikan kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran kreatif berbasis teknologi, serta kontribusi teoretis dalam memperkaya literatur tentang efektivitas gamifikasi dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia.

Kata kunci: Wordwall, Media pembelajaran, Daya tarik siswa, Teks deskripsi

Abstract: The problem of low student engagement in descriptive text learning remains a challenge in Indonesian language learning in secondary schools. Students tend to be passive, bored, and unmotivated when learning uses only conventional methods without the support of interactive media. Therefore, this study aims to analyze students' perceptions of the use of Wordwall as a learning medium that is expected to increase their motivation and engagement. The research used a qualitative descriptive approach with data collection techniques in the form of observation, questionnaires, interviews, and documentation. Data were obtained from secondary school students who participated in the study and were then analyzed in depth to describe their learning experiences. The results of the study show that Wordwall is able to create a more interesting, interactive, and enjoyable learning atmosphere. Students feel an increase in motivation, participation, and understanding of the material when the descriptive text is presented through digital games. In addition, Wordwall has been proven to reduce student boredom and encourage positive collaboration through healthy competitive activities. This study concludes that Wordwall not only functions as an alternative medium, but also as an effective strategy in increasing students' interest in learning Indonesian. These findings provide practical contributions for teachers in designing creative technology-based learning, as well as theoretical contributions in enriching the literature on the effectiveness of gamification in the context of Indonesian language learning.

PENDAHULUAN

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi, masih ditemukan banyak permasalahan terkait rendahnya minat dan daya tarik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa cenderung merasa jenuh, tidak termotivasi, dan kurang aktif saat kegiatan belajar berlangsung, terutama ketika guru menggunakan metode konvensional berbasis ceramah dan teks bacaan tanpa variasi media interaktif. Kondisi ini menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal dan ketercapaian tujuan pembelajaran seringkali berada di bawah standar yang diharapkan. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media yang monoton menjadi faktor dominan penyebab menurunnya antusiasme siswa (Ariani & Nugroho, 2019). Di era digital saat ini, siswa lebih akrab dengan teknologi, aplikasi, maupun permainan berbasis daring sehingga menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan kebiasaan belajar generasi digital native. Apabila kebutuhan akan media interaktif tidak diakomodasi, maka resiko terjadinya penurunan motivasi belajar akan semakin besar (Sari & Putra, 2020). Fakta ini diperkuat dengan laporan penelitian internasional yang menegaskan bahwa salah satu penyebab rendahnya engagement siswa dalam pembelajaran bahasa adalah kurangnya inovasi media berbasis teknologi (Khan et al., 2021). Dengan demikian, kondisi riil yang dihadapi di kelas menegaskan adanya kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, serta mampu menghubungkan siswa dengan materi pelajaran. Oleh karena itu, penelitian mengenai penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran menjadi penting untuk dilakukan agar dapat menjawab persoalan rendahnya daya tarik siswa dalam mempelajari teks deskripsi.

Permasalahan rendahnya minat siswa dalam pembelajaran teks deskripsi tidak hanya tercermin dari realitas lapangan, tetapi juga telah banyak dikaji dalam literatur akademik. Beberapa teori pembelajaran menegaskan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan atensi dan motivasi belajar siswa. Teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Keller melalui model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) menyebutkan bahwa perhatian siswa hanya dapat dipertahankan apabila guru mampu menghadirkan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Keller, 2016). Namun, literatur nasional menunjukkan bahwa masih banyak guru yang berpegang pada pola konvensional, sehingga penggunaan media digital inovatif belum optimal (Hidayati & Prasetyo, 2020). Hal ini berimplikasi pada munculnya kesenjangan antara kebutuhan siswa dengan strategi pembelajaran yang diterapkan guru. Penelitian internasional juga mengungkapkan bahwa teknologi edukatif yang bersifat gamifikasi, seperti Wordwall, dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan karena mampu memadukan unsur permainan dengan tujuan instruksional (Balaman, 2022). Meski demikian, sebagian besar teori yang ada masih bersifat umum dalam menjelaskan hubungan antara penggunaan media interaktif dengan peningkatan daya tarik siswa, tanpa mengulas secara mendalam tentang implementasinya pada pembelajaran teks deskripsi di kelas. Dengan demikian, terdapat celah yang perlu diisi oleh penelitian empiris, yaitu bagaimana media berbasis gamifikasi mampu secara nyata memberikan dampak terhadap motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks deskripsi. Fakta literatur ini memperkuat alasan perlunya dilakukan penelitian lanjutan yang lebih aplikatif dengan fokus pada penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan fakta realitas masalah dan kajian literatur yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan utama untuk menganalisis persepsi peserta didik dalam menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran teks deskripsi. Tujuan ini berangkat dari kebutuhan mendesak untuk menghadirkan media yang mampu meningkatkan daya tarik siswa, sekaligus memperkuat relevansi pembelajaran dengan kebiasaan digital yang sudah melekat pada kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian ini dirancang dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang memungkinkan peneliti menggali informasi secara lebih mendalam mengenai pengalaman belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, kuesioner, dan wawancara sehingga dapat diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas Wordwall dalam mendukung keterlibatan siswa (Creswell & Creswell, 2018). Fokus penelitian tidak hanya pada peningkatan hasil belajar, melainkan lebih kepada bagaimana media ini mampu memengaruhi motivasi, minat, serta persepsi siswa terhadap pembelajaran teks deskripsi. Penelitian ini diharapkan mampu menghadirkan perspektif baru tentang bagaimana teknologi gamifikasi dapat dimanfaatkan secara optimal dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga akan menjadi dasar dalam merumuskan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, terutama dalam menghadapi tantangan rendahnya motivasi siswa ketika berhadapan dengan materi yang dianggap kurang menarik. Dengan demikian, tujuan penelitian ini bukan sekadar menganalisis penggunaan Wordwall secara teknis, tetapi juga memahami dampaknya terhadap daya tarik siswa dalam pembelajaran bahasa, sehingga dapat memberikan kontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Meskipun penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran digital sudah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada aspek peningkatan hasil belajar tanpa menyoroti secara spesifik daya tarik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran teks deskripsi. Hal ini menciptakan sebuah kesenjangan penelitian (research gap), di mana pemanfaatan Wordwall sebagai media gamifikasi untuk meningkatkan daya tarik siswa pada materi bahasa Indonesia masih sangat terbatas, terutama di tingkat sekolah menengah. Kebaruan (novelty) dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang secara eksplisit meneliti persepsi siswa terhadap Wordwall bukan hanya sebagai media alternatif, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menjawab permasalahan kurangnya motivasi dan perhatian siswa dalam pembelajaran berbasis teks (Susanti & Wibowo, 2021). Urgensi penelitian ini semakin kuat ketika dikaitkan dengan perkembangan kurikulum nasional yang menuntut adanya pembelajaran kreatif, inovatif, serta berpusat pada siswa, sehingga guru dituntut untuk memanfaatkan media digital interaktif yang sesuai dengan gaya belajar generasi saat ini (Utami & Rahman, 2022). Selain itu, penelitian internasional juga menegaskan pentingnya inovasi media berbasis gamifikasi sebagai strategi untuk menghadapi kejenuhan siswa dalam pembelajaran literasi, khususnya bahasa dan sastra (Dehghanzadeh et al., 2021). Dengan demikian, penelitian ini menjadi relevan dan urgen untuk dilakukan karena berupaya menjawab permasalahan nyata di lapangan, sekaligus mengisi celah penelitian yang belum banyak dieksplorasi sebelumnya. Hasil yang diperoleh diharapkan mampu memperkaya khazanah penelitian media pembelajaran, sekaligus menjadi rujukan praktis bagi guru dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif pada materi teks deskripsi.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang signifikan baik secara teoretis maupun praktis dalam bidang media pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya kajian literatur mengenai efektivitas media digital berbasis gamifikasi, khususnya Wordwall, dalam meningkatkan daya tarik siswa pada pembelajaran teks deskripsi. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain untuk mengembangkan model penelitian sejenis di ranah pembelajaran bahasa atau mata pelajaran lain yang membutuhkan

inovasi media pembelajaran (Zainuddin et al., 2020). Secara praktis, penelitian ini memberikan kontribusi nyata bagi guru dan praktisi pendidikan dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, serta sesuai dengan kebutuhan siswa abad 21 yang sangat akrab dengan teknologi. Dengan adanya bukti empiris terkait efektivitas Wordwall, guru diharapkan lebih terdorong untuk memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa (Rahman & Setiawan, 2021). Selain itu, kontribusi penelitian ini juga relevan dengan kebijakan pendidikan yang menekankan pembelajaran berpusat pada siswa serta pemanfaatan teknologi sebagai sarana inovasi pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan nilai tambah bagi pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga berperan langsung dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Lebih jauh, penelitian ini berpotensi membuka ruang bagi kolaborasi antara pengembang teknologi pendidikan dengan praktisi pendidikan untuk terus menghadirkan media pembelajaran yang adaptif dan kontekstual, sejalan dengan kebutuhan siswa dan perkembangan kurikulum nasional (Huang et al., 2020). Dengan kontribusi tersebut, penelitian ini menjadi pijakan penting dalam upaya membangun ekosistem pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran memiliki posisi yang sangat penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia. Secara konseptual, media pembelajaran dipahami sebagai segala bentuk sarana atau alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, dan motivasi siswa (Sadiman et al., 2020). Dalam konteks pembelajaran bahasa, media berfungsi tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai penghubung antara teks dan pengalaman belajar siswa yang lebih bermakna. Literatur menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bahasa yang abstrak dan menumbuhkan keterampilan berpikir kritis (Clark & Mayer, 2016). Pada materi teks deskripsi, keberadaan media sangat diperlukan karena teks ini menuntut kemampuan siswa untuk menghadirkan detail, imajinasi, serta kepekaan terhadap objek yang diamati. Penelitian nasional mengungkapkan bahwa siswa cenderung lebih tertarik mengikuti pelajaran bahasa ketika guru menggunakan media visual, audio, atau digital interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi (Herlina & Kurniawan, 2019). Hal ini memperkuat argumen bahwa media pembelajaran bukan sekadar pendukung, melainkan bagian integral dalam membangun suasana belajar yang menarik. Dengan demikian, tinjauan literatur ini menegaskan bahwa pemilihan media pembelajaran yang inovatif dan relevan, seperti Wordwall, merupakan langkah strategis dalam meningkatkan daya tarik siswa, sekaligus menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar pada materi teks deskripsi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yakni memahami secara mendalam fenomena yang dialami partisipan, baik terkait perilaku, persepsi, motivasi, maupun tindakan mereka selama proses pembelajaran berlangsung (Aprillia et al., 2023). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali data yang lebih kaya dan komprehensif mengenai persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran teks deskripsi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan wawancara. Observasi digunakan untuk melihat secara langsung bagaimana keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, sejalan dengan pandangan Arikunto (2013) yang menjelaskan bahwa observasi dapat dilakukan menggunakan tes, kuesioner, maupun

rekaman aktivitas. Angket disusun dalam bentuk pertanyaan tertulis yang disebarakan melalui Google Form, mengacu pada pendapat Arikunto (2013) bahwa angket merupakan teknik pengumpulan data dengan memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. Angket dalam penelitian ini berfokus pada persepsi siswa mengenai daya tarik pembelajaran dengan Wordwall dan menggunakan skala Likert lima poin, yaitu 1 = Sangat Setuju, 2 = Setuju, 3 = Cukup Setuju, 4 = Kurang Setuju, dan 5 = Sangat Kurang Setuju. Selain itu, wawancara dilakukan bukan untuk menggali data utama, melainkan untuk memperkuat serta memvalidasi hasil yang diperoleh dari angket. Dengan demikian, wawancara berfungsi sebagai data pendukung agar temuan penelitian lebih mendalam dan akurat. Adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas IX I SMPN 7 Kota Cirebon dengan jumlah 35 siswa. Pemilihan kelas ini dilakukan karena sesuai dengan tujuan penelitian serta representatif untuk menggambarkan persepsi siswa terhadap pembelajaran menggunakan media Wordwall.

HASIL DAN PEMBAHASAN

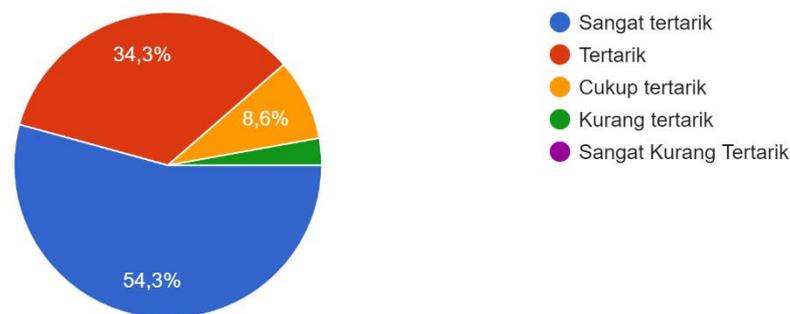
HASIL

media pembelajaran, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Wordwall juga menjedion beberapa fitur dan contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi, selain itu wordwall juga dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran. Sesuatu yang monoton akan menimbulkan sifat bosan bagi peserta didik dalam pembelajaran, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang kreatif dan ineraktif dan menyenangkan guna meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap matei yang akan diajarkan. Berikut hasil analisis persepsi peserta didik terhadap pembelajaran teks dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall

1. Apakah penggunaan Wordwall membuat anda lebih tertarik dalam pembelajaran?

Apakah penggunaan Wordwall membuat anda lebih tertarik dalam pembelajaran teks deskripsi?

35 jawaban

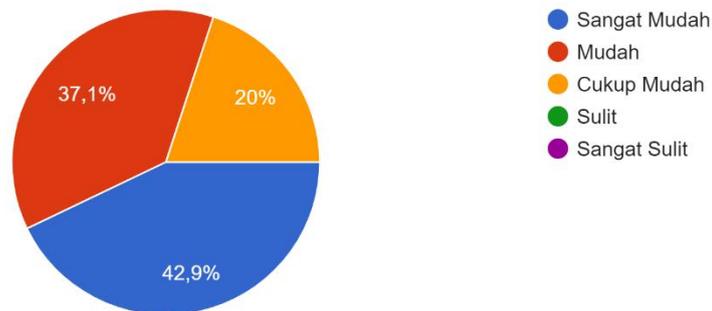


Pertanyaan pertama untuk mengukur tingkat ketertarikan peserta didik terhadap materi teks deskripsi menggunakan media wordwall. Dalam hasilnya menunjukan bahwa 54,3% Sangat Tertarik, 34,3% Setuju, dan 8,6% Cukup Setuju. Data tersebut menunjukan bahwa perssepsi peserta didik terhadap materi mampu memiliki daya tarik dalam pembelajaran.

2. Seberapa mudah anda memahami intruksi atau permainan di wordwall?

Seberapa mudah anda memahami intruksi atau permainan di Wordwall?

35 jawaban

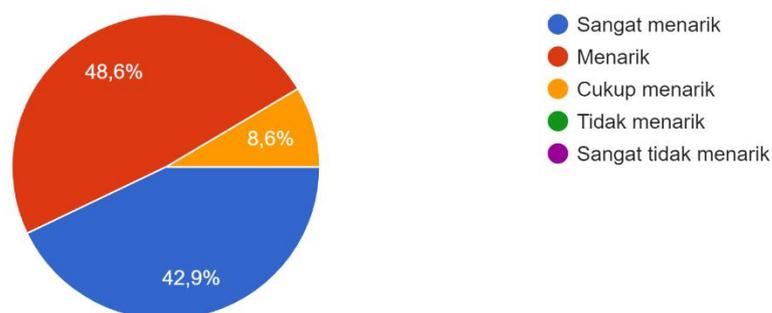


Pertanyaan kedua untuk mengetahui tingkat kemudahan dalam intruksi atau permainan di wordwall bagi peserta didik. Dalam hasilnya menunjukkan 42,9% Sangat Mudah, 37,1% Mudah, dan 20% Cukup Mudah. Dalam hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan intruksi atau permainan di Wordwall termasuk sangat mudah buat dipahami oleh peserta didik.

3. Bagaimana tampilan visual dari Wordwall?

Bagaimana tampilan visual dari Wordwall?

35 jawaban

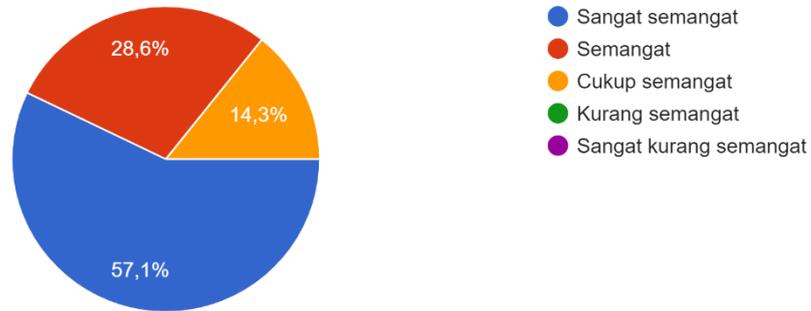


Pertanyaan ketiga untuk mengetahui persepsi siswa terhadap visual dari media yang di tampilkan di wordwall. Dalam hasilnya menunjukkan bahwa 42,9% Sangat Menarik, 48,6% Menarik, dan 8,6% Cukup Menarik. Data ini menunjukkan bahwa visual dari wordwall dalam persepsi siswa termasuk menarik. Dapat di simpulkan bahwa media wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi menampilkan visual yang sangat menarik sehingga pembelajaran di dalam kelas tidak membosankan.

4. Apakah anda merasa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran teks deskripsi setelah menggunakan wordwall?

Apakah anda merasa lebih semangat dalam mengikuti pelajaran teks deskripsi setelah menggunakan Wordwall?

35 jawaban

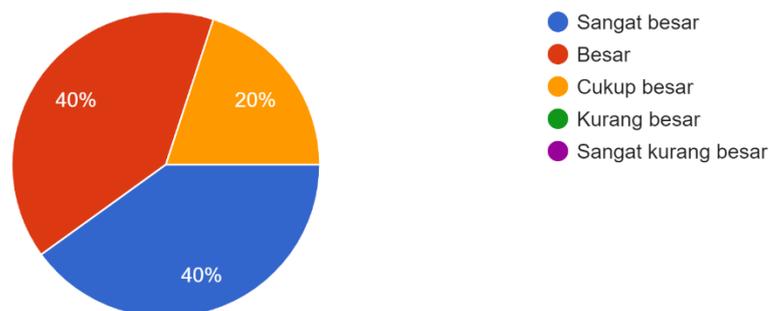


Pertanyaan keempat untuk mengetahui tingkat semangat peserta didik setelah menggunakan media wordwall. Dalam hasilnya menunjukkan bahwa 57,1% Sangat Semangat, 28,6% Semangat, dan 14,3% Cukup Semangat. Data ini menunjukkan bahwa peserta didik merasa sangat semangat setelah menggunakan media wordwall dalam proses pembelajaran. Dapat di simpulkan bahwa media wordwall dalam proses pembelajaran teks deskripsi dapat meningkatkan semangat peserta didik saat proses pembelajaran di dalam kelas.

5. Seberapa besar pengaruh Wordwall terhadap pemahaman anda mengenai pembelajaran teks deskripsi?

Seberapa besar pengaruh Wordwall terhadap pemahaman anda mengenai pembelajaran teks deskripsi?

35 jawaban

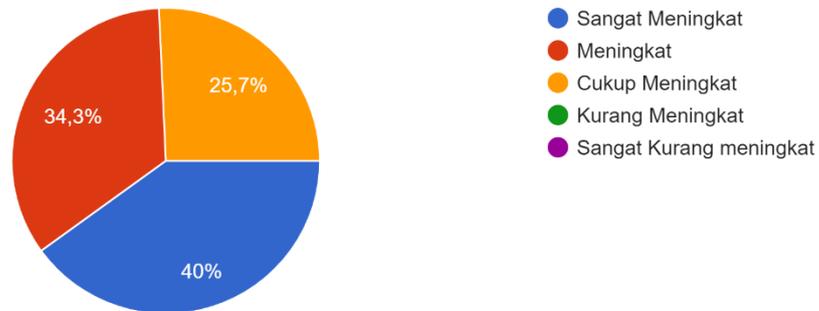


Pertanyaan kelima untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik setelah mengikuti pembelajaran teks deskripsi menggunakan media wordwall. Dalam hasilnya menunjukkan bahwa 40% Sangat Besar, 40% Besar, dan 20% Cukup Besar. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasakan pengaruh media wordwal dalam pembelajaran teks deskripsi berpengaruh sangat besar dan besar, maka dari pada itu dapat di simpulkan bahwa media wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi dapat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam pembelajaran di kelas.

6. Apakah anda merasa hasil belajar anda dalam teks deskripsi meningkat setelah menggunakan media wordwall?

Apakah anda merasa hasil belajar anda dalam teks deskripsi meningkat setelah menggunakan Wordwall?

35 jawaban

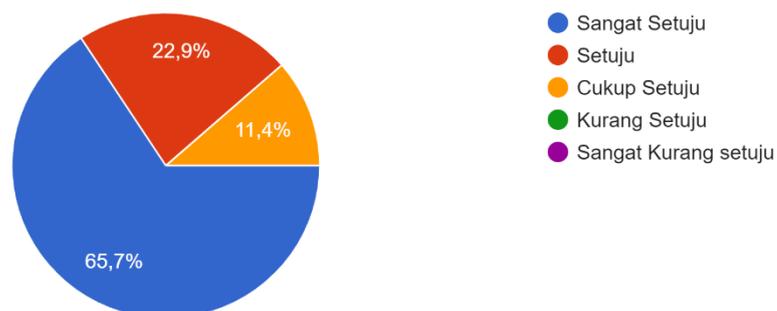


Pertanyaan keenam untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dalam teks deskripsi setelah menggunakan media wordwall. Dalam hasilnya menunjukkan bahwa 40% Sangat Meningkatkan, 34,3% Meningkatkan, dan 25,7% Cukup Meningkatkan. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memilih sangat meningkat bahwa media wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas.

7. Apakah anda setuju bahwa wordwall dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran teks deskripsi?

Apakah anda setuju bahwa Wordwall dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran teks deskripsi?

35 jawaban



Pertanyaan ketujuh ini untuk mengukur daya tarik wordwall sebagai media pembelajaran teks deskripsi. Dalam hasilnya menunjukkan bahwa 65,7% Sangat Setuju, 22,9% Setuju, dan 11,4% Cukup Setuju. Data ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memilih sangat setuju bahwa wordwall dapat meningkatkan daya tarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa penggunaan media wordwall sebagai media pembelajaran mampu menjadi daya tarik peserta didik terhadap proses pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan karena media wordwall merupakan media dengan memiliki fitur yang banyak diantaranya match up, open the box,

fitur random card. Anagram, quiz, find the match dan masih banyak yang fitur-fitur lainnya yang bisa di akses oleh pendidik ataupun peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi secara signifikan mampu meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam hal perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar. Berdasarkan observasi di kelas, siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar ketika guru memanfaatkan fitur permainan interaktif dibandingkan ketika pembelajaran menggunakan metode konvensional. Hal ini diperkuat oleh data kuesioner yang menunjukkan mayoritas siswa merasa lebih termotivasi karena Wordwall menyajikan aktivitas belajar yang menyerupai permainan sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh. Wawancara dengan siswa juga menegaskan bahwa mereka lebih mudah memahami materi teks deskripsi ketika disampaikan melalui aktivitas berbasis kuis dan game digital, dibandingkan hanya melalui penjelasan teks di buku pelajaran (Jayanti & Rosita, 2021). Dari dokumentasi hasil kerja siswa, terlihat bahwa tingkat partisipasi meningkat, baik dalam menjawab soal maupun dalam menyusun deskripsi yang lebih detail dan imajinatif. Temuan ini sejalan dengan kecenderungan bahwa siswa generasi saat ini memiliki preferensi kuat terhadap penggunaan media digital yang interaktif (Mujianto & Pangesti, 2021). Dengan demikian, substansi utama dari hasil penelitian ini adalah adanya hubungan positif antara penggunaan Wordwall dan peningkatan daya tarik siswa terhadap pembelajaran teks deskripsi, yang tercermin dalam aspek motivasi, keterlibatan, dan kualitas hasil belajar siswa.

Analisis lebih lanjut terhadap hasil penelitian ini menunjukkan adanya kesesuaian dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya media digital interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Misalnya, studi yang dilakukan oleh Zainuddin et al. (2020) membuktikan bahwa gamifikasi berbasis kuis digital mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena menghadirkan suasana belajar yang kompetitif sekaligus menyenangkan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian ini, di mana siswa merasa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran teks deskripsi ketika menggunakan Wordwall. Namun demikian, penelitian ini memiliki keunggulan dibandingkan penelitian terdahulu, yakni fokusnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia khususnya teks deskripsi yang relatif masih jarang dikaji melalui pendekatan gamifikasi digital (Saputra & Meilasari, 2021). Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak membahas penggunaan Wordwall atau media serupa dalam konteks pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris (Balaman, 2022). Dengan demikian, kontribusi unik dari penelitian ini adalah memperluas cakupan penggunaan Wordwall ke ranah pembelajaran bahasa Indonesia, yang selama ini masih didominasi metode konvensional berbasis buku teks. Keunggulan lainnya adalah penggunaan triangulasi data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang memberikan gambaran lebih komprehensif mengenai persepsi siswa, bukan sekadar berdasarkan angket atau tes hasil belajar. Hal ini membuat analisis yang diperoleh lebih kaya, mendalam, dan kontekstual sesuai dengan realitas pembelajaran di kelas. Dengan membandingkan dan mengaitkan hasil penelitian ini dengan temuan penelitian lain, dapat ditegaskan bahwa Wordwall tidak hanya efektif secara umum, tetapi juga memiliki potensi besar untuk diaplikasikan secara lebih spesifik dalam konteks pembelajaran teks deskripsi di sekolah menengah (Susandi & Rachman, 2021).

Refleksi terhadap hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi tidak hanya sekadar menghadirkan variasi media, tetapi lebih jauh memberikan manfaat yang sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu menganalisis persepsi siswa dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran. Dari wawancara dengan siswa,

muncul kesadaran bahwa Wordwall membuat mereka merasa dihargai sebagai bagian aktif dalam proses belajar, bukan hanya penerima informasi pasif. Hal ini merefleksikan bahwa media digital interaktif berperan dalam membangun pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena siswa dapat belajar sambil bermain, mengevaluasi diri, serta merasakan kepuasan dari pencapaian yang diperoleh dalam permainan edukatif (Yildirim, 2021). Refleksi ini juga diperkuat oleh observasi di kelas, di mana suasana belajar menjadi lebih dinamis, penuh diskusi, dan minim distraksi, berbeda dengan kondisi sebelumnya yang cenderung monoton. Dengan demikian, manfaat dari penggunaan Wordwall tidak berhenti pada peningkatan minat belajar, tetapi juga pada pembentukan interaksi sosial positif antar siswa melalui kompetisi sehat dan kolaborasi. Temuan ini mengisyaratkan bahwa media gamifikasi bukan hanya instrumen teknis, melainkan juga katalis bagi perubahan paradigma pembelajaran menjadi lebih berpusat pada siswa (Rahman & Setiawan, 2021). Refleksi tersebut menegaskan bahwa manfaat penelitian ini sejalan dengan kebutuhan pendidikan kontemporer yang menuntut kreativitas guru dalam menghadirkan pembelajaran menarik, serta menunjukkan bahwa Wordwall dapat menjadi salah satu solusi konkret dalam mengatasi persoalan rendahnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi.

Implikasi dari hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran tidak hanya relevan bagi siswa di kelas penelitian, tetapi juga dapat menjadi model yang aplikatif bagi praktik pembelajaran bahasa Indonesia secara lebih luas. Temuan bahwa siswa lebih tertarik, termotivasi, dan aktif ketika menggunakan Wordwall memberikan sinyal kuat bahwa guru perlu mengintegrasikan media digital interaktif dalam strategi pembelajaran sehari-hari. Hal ini sejalan dengan arah kebijakan pendidikan yang mendorong pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan berpikir kritis siswa (Huang et al., 2020). Implikasi praktisnya, guru dapat menggunakan Wordwall tidak hanya pada teks deskripsi, tetapi juga pada berbagai jenis teks lainnya seperti narasi, eksposisi, atau argumentasi untuk memperluas variasi strategi belajar. Selain itu, dari sisi manajerial sekolah, temuan ini dapat dijadikan dasar dalam perencanaan program pengembangan profesional guru, khususnya dalam bidang teknologi pembelajaran. Dengan membiasakan penggunaan media gamifikasi, sekolah dapat meningkatkan kualitas layanan pembelajaran dan menumbuhkan iklim belajar yang lebih adaptif dengan kebutuhan siswa generasi digital native. Dari perspektif akademik, hasil penelitian ini juga memiliki implikasi teoritis berupa penguatan bukti empiris bahwa gamifikasi mampu meningkatkan engagement siswa, sehingga dapat memperluas wacana teoritis mengenai peran media digital dalam pembelajaran bahasa (Zainuddin et al., 2020). Oleh karena itu, implikasi penelitian ini tidak hanya menjawab permasalahan praktis di kelas, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan teori serta strategi kebijakan pendidikan yang lebih relevan dengan tantangan era digital.

Alasan mendasar mengapa hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan daya tarik siswa terletak pada karakteristik generasi peserta didik yang memang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Observasi di kelas menunjukkan bahwa siswa lebih cepat merespons instruksi yang berbentuk interaktif, visual, dan kompetitif dibandingkan dengan pembelajaran berbasis teks konvensional. Kondisi ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa terlibat aktif membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan yang bermakna (Vygotsky, 1978/2019). Wordwall menyediakan lingkungan tersebut dengan menghadirkan permainan edukatif yang memadukan tantangan, penghargaan, serta visualisasi menarik, sehingga memenuhi kebutuhan psikologis siswa akan variasi, keterlibatan,

dan apresiasi. Data wawancara memperkuat analisis ini karena siswa menyatakan bahwa aktivitas dengan Wordwall membuat mereka merasa lebih tertantang untuk berpartisipasi aktif. Hasil kuesioner juga mengindikasikan bahwa persepsi positif muncul karena Wordwall mampu menjembatani kesenjangan antara kebiasaan digital siswa di luar sekolah dengan aktivitas belajar di dalam kelas. Jika pembelajaran hanya mengandalkan metode konvensional, maka potensi kebosanan siswa sangat tinggi, sehingga dampaknya adalah minimnya partisipasi. Dengan demikian, efektivitas Wordwall dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai konsekuensi logis dari kebutuhan adaptasi metode pengajaran dengan gaya belajar generasi digital native (Prensky, 2018; Yildirim, 2021). Oleh sebab itu, hasil yang diperoleh bukanlah sebuah kebetulan, melainkan refleksi dari kesesuaian antara karakteristik siswa, strategi pembelajaran berbasis gamifikasi, dan materi teks deskripsi yang memang menuntut kreativitas serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

Berdasarkan temuan penelitian ini, aksi nyata yang perlu dilakukan adalah memperkuat integrasi Wordwall dalam praktik pembelajaran bahasa Indonesia secara sistematis dan berkelanjutan. Guru tidak cukup hanya mengenalkan Wordwall sebagai variasi sesaat, tetapi perlu merancang strategi pembelajaran yang menempatkan Wordwall sebagai bagian integral dari proses belajar, mulai dari tahap apersepsi, penyajian materi, latihan, hingga evaluasi. Hal ini penting agar Wordwall tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, melainkan sebagai media yang benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Clark & Mayer, 2016). Selain itu, sekolah perlu memberikan dukungan berupa pelatihan bagi guru agar mereka mampu memanfaatkan fitur-fitur Wordwall secara optimal sesuai dengan karakteristik materi. Observasi dan wawancara dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa sangat responsif terhadap bentuk pembelajaran interaktif, sehingga perlu dilakukan aksi lanjutan berupa pengembangan kurikulum berbasis media digital yang adaptif dengan kebutuhan generasi digital native (Huang et al., 2020). Dari sisi kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini juga menuntut adanya penyediaan infrastruktur yang memadai, terutama akses internet dan perangkat digital di sekolah, agar pemanfaatan Wordwall dapat berjalan lancar. Tanpa dukungan fasilitas, potensi Wordwall sebagai media pembelajaran inovatif tidak akan tercapai secara maksimal. Dengan demikian, aksi strategis yang dapat diambil meliputi tiga level: pada level guru berupa inovasi desain pembelajaran, pada level sekolah berupa dukungan program dan pelatihan, serta pada level kebijakan berupa penyediaan infrastruktur. Apabila ketiga level ini berjalan sejalan, maka hasil penelitian tidak hanya berhenti pada tataran akademis, tetapi juga dapat diimplementasikan secara konkret untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi, di berbagai satuan pendidikan.

SIMPULAN

Temuan paling mengejutkan dari penelitian ini adalah betapa kuatnya pengaruh penggunaan Wordwall dalam meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran teks deskripsi, jauh melampaui ekspektasi awal. Berdasarkan analisis hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, Wordwall tidak hanya mampu membuat siswa lebih aktif, tetapi juga mengubah dinamika kelas menjadi lebih hidup, penuh interaksi, dan jauh dari suasana monoton yang biasanya melekat pada pembelajaran teks. Fakta ini sangat penting karena memperlihatkan bahwa media berbasis gamifikasi ternyata memiliki daya ungkit yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif dalam kegiatan belajar mampu menunjukkan partisipasi lebih tinggi ketika dihadapkan pada tantangan-tantangan kuis interaktif yang disajikan melalui Wordwall. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan sekadar tambahan,

melainkan kebutuhan mendesak dalam menghadapi karakteristik generasi digital native yang cenderung lebih tertarik pada aktivitas berbasis teknologi. Lebih dari itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan Wordwall mampu menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya efektif dari sisi capaian kognitif, tetapi juga menyenangkan secara afektif. Dengan demikian, temuan ini memberi kejutan tersendiri bagi dunia pendidikan, bahwa media sederhana seperti Wordwall, bila digunakan secara tepat, dapat menjadi solusi konkret dalam mengatasi masalah klasik berupa rendahnya minat dan daya tarik siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi.

Nilai lebih dari penelitian ini terletak pada sumbangannya terhadap pengembangan keilmuan baik secara teoritis maupun praktis. Dari sisi teoritis, penelitian ini memperkuat literatur mengenai peran media berbasis gamifikasi dalam meningkatkan engagement siswa, serta memperluas ruang kajian yang sebelumnya lebih dominan pada pembelajaran bahasa asing menuju pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris yang memperkaya diskursus tentang inovasi media pembelajaran dalam konteks lokal. Dari sisi praktis, penelitian ini memberikan manfaat nyata bagi guru dan sekolah. Guru dapat menjadikan Wordwall sebagai alternatif strategis untuk meningkatkan partisipasi siswa, sementara sekolah dapat menggunakannya sebagai dasar kebijakan dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian ini juga berkontribusi terhadap kebijakan pendidikan yang menekankan pentingnya pembelajaran berpusat pada siswa dengan memanfaatkan teknologi untuk menjawab tantangan era digital. Nilai lebih lainnya adalah penelitian ini tidak hanya menyajikan data kuantitatif berupa hasil kuesioner, tetapi juga memperkaya analisis dengan data kualitatif dari observasi dan wawancara, sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih utuh mengenai persepsi siswa. Dengan demikian, penelitian ini bukan hanya sebuah laporan ilmiah, melainkan juga pijakan praktis yang dapat diimplementasikan secara langsung oleh para praktisi pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia.

Meskipun penelitian ini memberikan hasil yang signifikan, tetap terdapat keterbatasan yang perlu dicatat agar dapat menjadi landasan untuk penelitian berikutnya. Keterbatasan utama adalah ruang lingkup penelitian yang hanya berfokus pada satu materi, yakni teks deskripsi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan ke jenis teks lain atau mata pelajaran lain secara menyeluruh. Selain itu, jumlah partisipan penelitian yang terbatas pada satu sekolah juga menjadi faktor yang membatasi keluasan analisis, meskipun tidak mengurangi kedalaman hasil penelitian. Keterbatasan ini bukanlah kelemahan, melainkan peluang yang membuka ruang bagi penelitian selanjutnya untuk memperluas cakupan baik dari sisi materi pembelajaran, jumlah sekolah, maupun variasi jenjang pendidikan. Penelitian mendatang dapat menguji efektivitas Wordwall pada teks lain seperti narasi, eksposisi, atau argumentasi, bahkan pada mata pelajaran eksakta untuk mengetahui fleksibilitas media ini dalam konteks berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat memadukan Wordwall dengan media digital lain sehingga menghasilkan strategi blended gamification yang lebih komprehensif. Dengan menyadari keterbatasan ini, penelitian ini justru menegaskan pentingnya eksplorasi lebih lanjut agar Wordwall dapat dioptimalkan secara maksimal sebagai media pembelajaran lintas konteks. Dengan demikian, penelitian ini telah membuka jalan awal yang penting, dan tugas penelitian selanjutnya adalah memperluas, memperdalam, serta memvalidasi temuan ini dalam konteks yang lebih luas demi peningkatan mutu pendidikan yang berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprillia, M., Rahmawati Subagio, P., Pembayun, S., & Nur Aeni, A. (2023). penggunaan video animasi powtoon untuk menteladani SHATAFAT (sidiq, amanah, tabligh, fathonah) bagi peserta didik SD. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(4), 141–149. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.282>
- Ariani, D., & Nugroho, S. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(2), 112–120.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Balaman, U. (2022). Gamification in education: Investigating the effects of digital tools on student engagement. *Journal of Language and Education Technology*, 14(2), 65–78.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4th ed.). Wiley.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaei, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: A systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934–957.
- Fauzi, A., & Hidayat, A. (2020). Penerapan media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 20(2), 155–167.
- Herlina, R., & Kurniawan, A. (2019). Peran media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 78–88.
- Hidayati, N., & Prasetyo, B. (2020). Inovasi media digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 10(1), 23–34.
- Huang, R., Spector, J. M., & Yang, J. (2020). *Educational technology: A primer for the 21st century*. Springer.
- Jayanti, R., & Rosita, Y. D. (2021). Pengembangan kompetensi kebahasaan dalam menulis teks cerpen sejarah di MAN 7 Jombang. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 245–253. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i2.9023>
- Keller, J. M. (2016). Motivation, learning, and technology: Applying the ARCS model. *Performance Improvement Quarterly*, 29(1), 123–135.
- Khan, S., Ahmad, R., & Malik, A. (2021). Digital learning tools and student engagement in language learning: A global perspective. *International Journal of Instructional Media*, 48(1), 55–72.
- Mujiyanto, G., & Pangesti, F. (2021). Penerapan model sinektik berbantuan LKPD dalam pembelajaran menulis cerpen kelas IX MTs. Muhammadiyah 1 Malang. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 182–194. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i2.9983>
- Prensky, M. (2018). From digital natives to digital wisdom: Hopeful essays for 21st century learning. *Corwin Press*.
- Rahman, A., & Setiawan, D. (2021). Implementasi media digital interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 134–146.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saputra, A. W., & Meilasari, P. (2021). Pentigraf sebagai inovasi pembelajaran sejarah pada masyarakat di era disrupsi. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 131–141. <https://doi.org/10.22219/kembara.v6i2.13522>

- Sari, R., & Putra, Y. (2020). Media interaktif berbasis digital sebagai inovasi pembelajaran bahasa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(3), 145–156.
- Susandi, S., & Rachman, A. K. (2021). Keterampilan menulis cerpen dengan teknik ubah diary mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 274–285. <https://doi.org/10.22219/kembara.v5i2.9754>
- Susanti, M., & Wibowo, A. (2021). Media digital interaktif sebagai strategi meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 13(2), 87–96.
- Utami, F. D., & Rahman, T. (2022). Implementasi kurikulum merdeka dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis media digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 16(1), 45–58.
- Vygotsky, L. S. (2019). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Yildirim, İ. (2021). The effect of gamified applications on student engagement and learning motivation. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3121–3137.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification approach. *Computers & Education*, 145, 103729.
- Zainuddin, Z., Shujahat, M., Haruna, H., & Chu, S. K. W. (2020). The role of gamified e-quizzes on student learning and engagement: An interactive gamification approach. *Computers & Education*, 145, 103729.