

INOVASI PENDIDIKAN ABAD 21 : PENERAPAN PERMAINAN WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS XII SMA PGRI 2 PALEMBANG

Ulva Nurma'rifah

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Palembang

Korespondensi penulis : nurmarifahulva@gmail.com

Abstract 21st century education contains education that supports students and liberates students through learning media, both visual and audio. The use of technology as a learning medium can increase students' learning enthusiasm and motivation. One of the learning media that can be used in learning Indonesian in class XII P1.2 historical story text material at SMA PGRI 2 Palembang is the Wordwall game to convey learning material. This research method is descriptive qualitative, namely to tell how the research took place, what was obtained, the factors, results and problems faced by students when learning Indonesian using Wordwall media. Wordwall games have benefits for students and teachers, namely they can increase learning motivation, be more creative, and make it easier for teachers to convey learning material.

Keywords: 21st Century Education, Wordwall Game, Historical Story Text

Abstrak Pendidikan abad 21 berisi tentang pendidikan yang berpihak pada peserta didik dan memerdekakan peserta didik melalui media pembelajaran baik visual maupun audio. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks cerita sejarah kelas XII P1.2 SMA PGRI 2 Palembang adalah permainan wordwall untuk menyampaikan materi pembelajaran. Metode Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yakni untuk menceritakan bagaimana penelitian berlangsung, apa yang diperoleh, faktor-faktornya, hasilnya, dan masalah yang dihadapi peserta didik pada saat pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media Wordwall. Permainan Wordwall memiliki manfaat untuk peserta didik dan guru yakni dapat meningkatkan motivasi belajar, lebih kreatif, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan Abad 21, Permainan Wordwall, Teks Cerita Sejarah

PENDAHULUAN

Di Indonesia, pendidikan terus mengalami perkembangan yang dapat menghasilkan berbagai model pembelajaran, baik berupa strategi, metode maupun media inovasi dalam pembelajaran. Pendidikan di Indonesia saat ini membutuhkan inovasi pembelajaran yang lebih maju. Pada konteks ini, pendidikan abad 21 diwarnai dengan perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat, sehingga pembelajaran harus selaras dengan teknologi yang ada.

Keterampilan belajar pada abad 21 dapat dilihat pada saat penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Oleh karena itu, guru harus memiliki landasan yang memungkinkan peserta didik untuk benar-benar tetap terdepan dalam perkembangan zaman. (Halimah, 2017). Perkembangan zaman tersebut yakni pemanfaatan teknologi yang tepat dalam pembelajaran.

Kemajuan teknologi saat ini menimbulkan perubahan pada pendidikan. Seorang guru harus memiliki kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri serta sebagai penunjang dalam proses pembelajaran. (Sintawati &

Indriani, 2019). Selain itu, guru juga harus bisa memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan baik.

Menurut (Maritsa et al., 2021) bahwa teknologi menjadi alat pendukung yang dapat digunakan pada pendidikan dalam mempermudah guru untuk mengajar peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aplikasi game edukatif menjadi salah satu alat yang menonjol dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang menarik perhatian dalam konteks pendidikan adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring dan sumber belajar bagi peserta didik. (Sari P & Yarza H, 2021). Selain itu, media permainan *Wordwall* merupakan permainan berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis permainan dalam pembelajaran. Salah satu kelebihan dari permainan *Wordwall* adalah dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena sangat menarik untuk dimainkan. Selain menarik, media pembelajaran dengan menggunakan permainan *Wordwall* ini terkesan tidak monoton dan dapat menjadi alat evaluasi serta bersifat kreatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, seorang pendidik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik. Salah satu pemanfaatan teknologi tersebut adalah dengan menggunakan inovasi media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik kelas XII P1.2 SMA PGRI 2 Palembang lebih semangat dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

METODE

Metode Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk menceritakan bagaimana penelitian berlangsung, apa yang diperoleh, faktor-faktornya, hasilnya, dan masalah yang dihadapi peserta didik pada saat pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *Wordwall*. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada pemahaman kontekstual suatu fenomena dan mencoba menafsirkannya. Penelitian kualitatif menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi (Azizah, 2023). Penelitian ini dilakukan di kelas XII SMA PGRI 2 Palembang yang berjumlah 36 peserta didik. Sumber data yang diperoleh dengan mencari literatur referensi yang relevan, observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes peserta didik dengan *Wordwall* adalah bagian dari langkah-langkah yang harus direncanakan dan disiapkan.

HASIL

Guru memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, yakni sebagai fasilitator pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan memanfaatkan teknologi untuk media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan

seperti permainan *Wordwall*. Permainan ini bukan sekadar alat untuk menyajikan materi pelajaran, akan tetapi juga memiliki kemampuan untuk membuat pendidikan menjadi seru dan interaktif melalui berbagai permainan edukatif. (Utami, 2023). Oleh karena itu, permainan *wordwall* sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

1. Langkah-langkah Penggunaan Permainan *Wordwall* dalam Pembelajaran Kelas XII SMA PGRI 2 Palembang

Adapun langkah-langkah penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Membuat Akun *Wordwall*

- Buka situs resmi Wordwall di <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi *Wordwall* di perangkat Anda.
- Klik tombol "Sign up" atau "Daftar" untuk membuat akun baru.
- Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun, atau dapat masuk menggunakan akun Google atau akun Microsoft jika lebih mudah.



Gambar 1. Proses masuk *Wordwall*

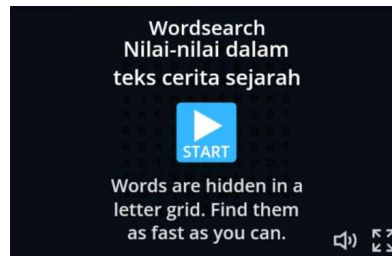
2) Membuat Aktivitas

- Setelah masuk, klik tombol "Create" atau "Buat" untuk membuat aktivitas baru.
- Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat dari daftar pilihan yang tersedia, seperti "Penemuan kata," "Puzzle Kata," "Kartu Kata," atau jenis lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran.

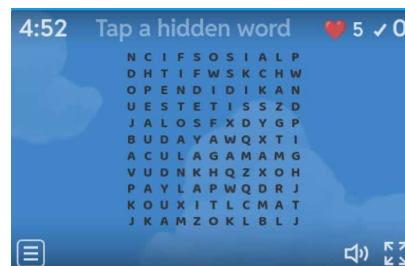


Gambar 2. Fitur Permainan *Wordwall*

- 3) Mengisi Konten Aktivitas
 - a. Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenali oleh siswa.
 - b. Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
 - c. Dapat menambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
 - d. Dapat menyesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.
- 4) Menyimpan dan Membagikan Aktivitas
 - a. Setelah selesai mengisi konten aktivitas, klik tombol "Save" atau "Simpan" untuk menyimpannya.
 - b. Terakhir akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk dimasukkan peserta didik, atau menyematkan aktivitas ke situs web atau platform pembelajaran lainnya.



Gambar 3. Memulai Permainan *Wordwall*



Gambar 4. Permainan Pencarian Kata

Papan Peringkat			
Pangkat	Nama	Skor	Waktu
tanggal 1	Azizah	6	20.4
ke 2	Iklan	6	41.8
ke 3	Gitaana	6	42.4
ke 4	Azzahra	6	42.7
ke 5	Rangga	6	45.6
ke 6	N. mampu	6	50.3
ke 7	Rafika	6	51.1
ke 8	Reyy	6	59.6
ke 9	Zakiah	6	59.8
tanggal 10	Husnayan	6	jam 1:04

Gambar 5. Papan Peringkat Permainan *Wordwall*

2. Penerapan Permainan *Wordwall* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMA PGRI 2 Palembang

Penerapan permainan *Wordwall* dalam pembelajaran merupakan hal yang penting karena mampu membuat peserta didik lebih semangat untuk belajar. Untuk mengatasi rasa bosan peserta didik akibat kegiatan pembelajaran yang monoton, sebagai guru harus selalu memiliki pemikiran yang kreatif dan inovatif dalam menyajikan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran pada materi teks cerita sejarah khususnya di kelas XII P1.2 SMA PGRI 2 Palembang. Dengan adanya pembelajaran inovatif yang mengaitkan permainan *Wordwall* pada materi teks cerita sejarah membantu peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Faktor Yang Melandasi Permainan *Wordwall* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMA PGRI 2 Palembang

Di era globalisasi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat berpengaruh. Sebagian besar peserta didik SMA sudah diharuskan untuk menggunakan perangkat elektronik dalam proses pembelajaran. Sudah menjadi kewajiban bagi seorang guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran. Sistem belajar yang konvensional seperti guru hanya berfokus pada ceramah dan meminta peserta didik untuk mencatat atau merangkum sepanjang waktu. Cara ini membuat peserta didik bosan atau tidak tertarik dengan proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus bisa mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi. Salah satu cara untuk melakukan ini adalah dengan menggunakan *Worwall* dalam pembelajaran mengenai materi nilai-nilai teks cerita sejarah. Teknologi memiliki pengaruh besar pada perkembangan zaman modern yang semakin maju. Saat ini banyak sekolah yang menggunakan teknologi berbasis aplikasi untuk membantu peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dengan lebih banyak media yang interaktif.

Di SMA PGRI 2 Palembang, masih sedikit guru yang menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti mencoba untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan menggunakan permainan *Wordwall*. Permainan *Wordwall* digunakan pada materi nilai-nilai dalam teks cerita sejarah kelas XII P1.2 SMA PGRI 2 Palembang. Penerapan permainan ini di kelas XII P1.2 menunjukkan hasil yang sangat baik karena siswa sangat tertarik dan antusias untuk mengerjakan menemukan nilai-nilai teks cerita sejarah dalam kegiatan apersepsi. Jadi, seorang guru harus kreatif dan belajar sesuai dengan perkembangan zaman.

2. Manfaat Penerapan Permainan *Wordwall* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XII SMA PGRI 2 Palembang

Penerapan permainan *Wordwall* dalam pembelajaran teks cerita sejarah di kelas XII P1.2 SMA PGRI 2 Palembang memberikan banyak manfaat bagi peserta didik

dan guru. Permainan *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan partisipasi peserta didik. Permainan *Wordwall* juga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan menilai hasil belajar peserta didik. Dengan penggunaan yang tepat, permainan *Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif dalam pembelajaran teks cerita sejarah kelas XII P1.2 SMA PGRI 2 Palembang. Selain itu, permainan *Wordwall* dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan tidak monoton. Dengan menerapkan permainan *Wordwall* dalam proses pembelajaran, peserta didik akan selalu antusias pada pertemuan berikutnya.

KESIMPULAN

Penerapan permainan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII P1.2 SMA PGRI 2 Palembang telah terlaksana dengan baik. Hal tersebut dilihat dari antusias mereka dalam proses pembelajaran sehingga pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran ini sangat berpengaruh pada motivasi belajar. Selain itu, penerapan permainan *Wordwall* dalam proses pembelajaran juga bisa membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar. Permainan *Wordwall* memiliki manfaat bagi peserta didik dan guru, yakni dapat meningkatkan motivasi belajar, lebih kreatif, dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, T. N., Arifin, S., & Puspitasari, I. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa*. Jurnal Ilmiah Pendidikan, 6(5), 3168-3175.
- Griffin, P., E. Care and B. McGaw (2011), "*The changing role of education and schools*", in Griffin, P., B. McGaw and E. Care (eds.), *Assessment and teaching 21st century skills*, Springer, Heidelberg.
- Halimah, Leli. (2017). *Keterampilan Mengajar sebagai Inspirasi untuk Menjadi Guru yang Excellent di Abad Ke-21*. Bandung: PT Rafika Aditama.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). *Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan*. Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Sari P, & Yarza H. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi*. SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(2), 195–199.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). *Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpck) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0*. Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn), 417–422.
- Utami, F., Pradana, A. Y., Sheftyawan, W. B., & Supriadi, B. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fisika di SMA*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 12(2), 61-67.