ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.1, No.6, Mei 2022

Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama

Arni Mahyudi
STAI Darul Ulum Kandangan
E-mail: mahyudiarnee@gmail.com

Article History:
Received: 24 Mei 2022
Revised: 26 Mei 2022
Accepted: 26 Mei 2022

Keywords: *Pembelejaran, Daring, Media Wordwall*

Abstract: *Pembelajaran daring menjadi pembelajaran yang popular di masa pandemi covid 19. Pembelajaran tatap muka menjadi terbatas dengan adanya pembatasan jarak sosial sehingga mengharuskan para guru untuk menerapkan pembelajaran daring. Banyak platform pembelajaran daring diaplikasikan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah wordwall. Dalam penelitian ini, wordwall diaplikasikan pada pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan penguasaan bahasa baku. Penelitian bertujuan untuk mengetahui penggunaan wordwall dalam meningkatkan penguasaan bahasa baku siswa di sekolah menengah pertama. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Kandangan. Penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa baku pada tahap pra siklus sebesar 40%, pada tahap siklus I sebesar 60%, dan pada tahap siklus II sebesar 83%. Hal ini menunjukkan bahwa kenaikan grafik penguasaan bahasa baku dari para siswa setelah memakai wordwall sebagai media pembelajaran. Ada beberapa kendala yang masih terjadi dalam penggunaan wordwall ini yaitu kendala jaringan dan konsentrasi siswa yang perlu ditingkatkan lagi.*

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan bagian yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Kodrat manusia sebagai makhluk sosial tentu memerlukan Bahasa sebagai alat komunikasi untuk bisa berinteraksi dengan manusia lainnya. Setiap manusia diberi anugerah berupa kekurangan dan kelebihan sehingga satu sama lain senantiasa saling membutuhkan dan melengkapi. Perbedaan tersebut mendorong manusia agar saling tolong-menolong, mengenal, serta dapat berinteraksi. Bahasa dapat berfungsi sebagai pemersatu manusia dalam interaksi dengan komunikasi. Pada perkembangannya, bahasa yang dipakai oleh manusia pada suatu zaman juga bisa berubah atau bahkan sampai punah apabila ditinggalkan masyarakat penuturnya. Oleh karena itu, perkembangan sebuah bahasa ditentukan oleh loyalitas pemakai bahasa itu terhadap bahasa yang dipakainya atau dituturkannya. Bahasa Indonesia sebagai suatu bahasa resmi negara dan juga berfungsi bahasa persatuan perlu sekali kita jaga. Hal ini dilakukan agar kelestarian dan

perkembangan bahasa Indonesia dapat terus diwujudkan.

Mata pelajaran bahasa Indonesia menjadi sangat penting, hal ini diwujudkan oleh pemerintah dengan kebijakan pelajaran bahasa Indonesia wajib diajarkan dari tingkat TK sampai dengan perguruan tingggi. Kemampuan dalam berbahasa Indonesia dapat dikembangkan melalui kegiatan menulis atau mengarang, khususnya belajar membuat karya ilmiah di sekolah. Keadaan ini sejalan dengan fungsi bahasa Indonesia standar, yang salah satunya adalah digunakan dalam wacana teknis, seperti dalam karangan-karangan ilmiah, buku-buku pelajaran, dan laporan resmi.

Ada beberapa macam kesalahan dalam berbahasa yang ditemukan dalam tugas tulisan siswa yang diakibatkan oleh beberapa faktor. Di antara faktor-faktor tersebut adalah faktor internal siswa atau faktor yang berasal dari dalam siswa itu sendiri. Faktor ini bisa berupa keinginan untuk belajar dari ketidaktahuan tentang kaidah kebahasaan. Sikap siswa yang menganggap bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran yang gampang tetapi merepotkan telah memicu keengganan siswa untuk menggunakan bahasa Indonesia baku. Sering kali apabila ditemui ada kesalahan mereka mengatakan tidak tahu atau belum merasa diajarkan padahal hal ini diakrenakan tidak ada keinginan dari diri mereka untuk mempelajari kaidah kebahasaan sehinggan memungkinkan menjadi pemicu beragam kesalahan berbahasa siswa dalam karya tulis mereka.

Kenyataan di lapangan penguasaan Bahasa baku bahasa Indonesia ditemui juga pada siswa SMP Negeri 2 Kandangan. Kecamatan Kandangan, Kabupaten Hulu Sungai Selatan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada beberapa siswa dan guru bahasa dan sastra Indonesia di sekolah itu ditemukan bahwa ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam menentukan bahasa baku dan bahasa tidak baku dalam pemakaiannya. Permasalahan ini tentu juga berkaitan dengan intensitas siswa dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia. Siswa lebih sering berkomunikasi dengan menggunakan bahasa daerah. Masalah ini berpengaruh terhadap hasil tulisan dan komunikasi lisan siswa tersebut karena kosakata bahasa Indonesia siswa itu menjadi terbatas. Siswa hanya menggunakan bahasa Indonesia pada saat pembelajaran yang artinya penggunaannya pun masih dalam persentase kecil. Pasca pandemik virus covid 19 yang melanda Indonesia, minat belajar siswa perlu juga menjadi perhatian guru.

Dari sini, peneliti menggali bagaimana cara Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Kandangan dalam menigkatkan penguasaan bahasa baku dari para siswanya. Berbagai upaya dilakukan guru untuk memberikan pemahaman maksimal kepada siswanya. Salah satu cara guru bahasa Indonesia di sekolah tersebut dengan cara memberikan game edukasi *wordwall*.

LANDASAN TEORI

Media merupakan sarana pendukung yang bisa dijadikan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam pengajaran. Sedangkan, pembelajaran adalah suatu cara, proses, perbuatan yang menjadikan seseorang itu ingin belajar. Jadi, media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan peserta didik agar tujuan pengajaran tercapai (Asrorul Mais, 2016). Media pembelajaran menjadi komponen dalam sumber belajar di lingkungan pendidikan yang mampu merangsang peserta didik untuk mau mengikuti kegiatan belajar mengajar (Steffi dan Muhammad T.S Adam, 2015).

Jadi, media pembelajaran merupakan suatu alat media dalam bentuk fisik maupun teknis yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan kepada siswa dan membantu guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Media pembelajaran ada beberapa bentuknya, bisa berupa visual, audio, audio visual, serta

multimedia. Media pembelajaran yang berbasis kepada web merupakan bagian dari media pembelajaran dengan berbasis kepada multimedia. Dalam perkembangannya ada media pembelajaran multimedia yang berbasis daring dan ada yang luring.

Ada tiga macam model pengembangan sistem pembelajaran berbasis daring, yaitu:

1. *Web course*

   Penerapan pembelajaran daring dalam web course ini para siswa dan guru sepenuhnya tidak berada dalam satu tempat atau terpisah dan tidak memerlukan tatap muka. Seluruh materi pembelajaran, diskusi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan lainnya disampaikan melalui daring dengan sistem jarak jauh.

2. *Web centric course*

   Penerapan dalam model ini menggabungkan antara belajar tatap muka dan jarak jauh. Sebagian materi pelajaran disampaikan melalui internet dan sebagian lainnya pada pertemuan tatap muka.

3. *Web enhanced course*

   Nunu Mahnun (2018) mengatakan model ini hanya memanfaatkan intenet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas. Hal ini sesuai dengan fungsinya yaitu memberikan memudahkan komunikasi antar siswa dengan guru.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia daring dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat menjadi salah satu alternatif untuk guru agar bisa memberikan pengetahuan kepada siswanya meskipun di pertemuan tatap muka yang terbatas. Pada saat pandemi covid 19, pembelajaran berbasis multimedia ini menjadi pembelajaran yang paling banyak dipakai oleh para guru agar tetap bisa melaksanakan pembelajaran meskipun dalam keadaan jarak jauh dan tidak bisa bertatap muka langsung.

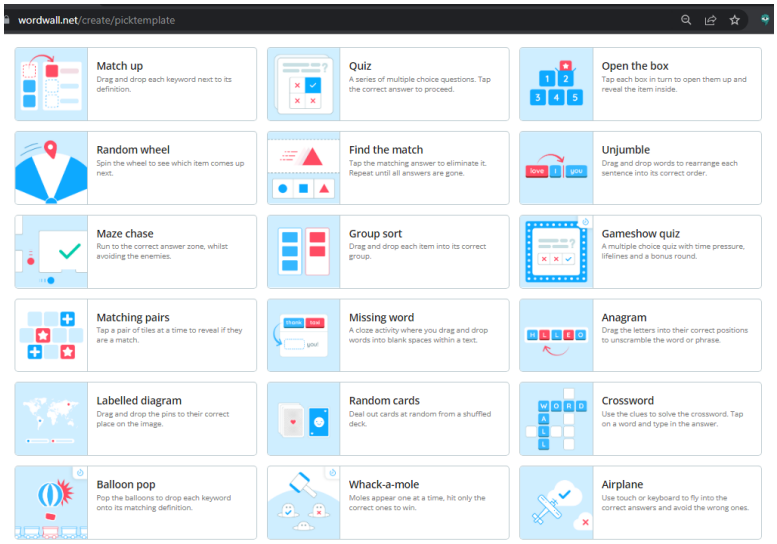
Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, kosakata atau pembendaharaan kata yang dimiliki dapat membantu siswa tersebut dalam menyerap berbagai informasi yang disampaikan para guru. Penguasaan kosakata dari para siswa memengaruhi kemampuannya dalam berkomunikasi secara lisan maupun tulisan. Dengan memiliki kosakata yang cukup, siswa akan mudah mengungkapkan segala gagasan, pikiran, dan pendapatnya kepada lawan bicaranya. Hal ini tampak dalam 4 kompetensi berbahasa, yaitu berbicara, membaca, menyimak, dan menulis (Utami Dewi Pramesti, 2015).

Pemanfaatan teknologi dalam e-learning sendiri dapat digunakan sebagai sarana guru dan siswa dalam mempermudah pembelajaran sehinggga tujuan pembelajaran bisa dicapai. Salah satu jenis e-learning adalah media website *wordwall*. Wordwall merupakan sebuah aplikasi berbentuk multiplayer. Wordwall diakses melalui link website yang dapat digunakan para siswa di kelas ataupun di rumah. Wordwall juga bisa untuk dimainkan bersama, bisa juga digunakan untuk penugasan di rumah. Benediktus Kasa, dkk (2021) mengatakan bahwa wordwall ini sangat cocok digunakan dalam membangun pembelajaran yang interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan kuis secara bersamaan dengan teman sehingga dapat diketahui ranking yang didapat dalam menjawab kuis tersebut.

Siti Lathifatus Sun'iyah (2020) menyampaikan bahwa wordwall berorientasi kepada evaluasi pembelajaran yang bisa disesuaikan dengan kelas siswa dan memberikan alternatif variasi dalam gaya mengajar guru. Platform ini bisa menciptakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dengan bantuan teknologi yang terkoneksi dengan jaringan internet.

Ada beberapa bentuk permainan yang bisa dipakai di wordwall yaitu berbentuk *quiz* (kuis), *true or false, crossword, random wheel, missing word, ballon pop, open the box, random cards, find the match, match up, whack-a-mole, group short, anagram, wordsearch, unjumble,*

hangman, dan *labelled diagram.* Permainan ini ada yang gratis dan ada yang berbayar untuk mendapatkan fitur yang lebih banyak.



Gambar 1. Fitur permainan gratis di wordwall

Wordwall memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

1. Memiliki fitur yang lebih bervariasi.
2. Tampilan yang lebih menarik dan tentu saja membuat siswa yang memainkannya akan lebih menyukai permainan yang disajikan.
3. Akses yang mudah dijangkau.
4. Dapat diatur waktu pengerjaan tugas siswa, sehingga bisa ditugaskan sebagai bentuk tugas rumah kepada siswa.
5. Hasil jawaban siswa terkirim ke guru dengan otomatis.
6. Format jawaban siswa yang menjawab di wordwall dapat diunduh dalam bentuk pdf.

Adapun kekurangan wordwal yaitu memerlukan koneksi jaringan internet yang bagus dan kuat. Wordwall juga berbayar untuk mendapatkan fitur permainan yang lebih banyak

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa sekolah menengah pertama melalui media wordwall. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kandangan. Peneliti bekerjasama dengan guru bahasa Indonesia yang ada di SMP Negeri 2 Kandangan dengan merencanakan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pra siklus merupakan evaluasi tanpa menggunakan media wordwall yang menjadi objek dalam penelitian ini. Media wordwall digunakan dalam kegiatan di siklus I dan siklus II.

Selama penelitian, peneliti menggunakan lembar observasi mengenai pokok-pokok yang diteliti, lembar penilaian siswa, serta pendekatan untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan penggunaan media wordwall yang ditetapkan. Peneliti mengambil data dari setiap kegiatan (siklus) yang dilaksanakan. Kemudian, data tersebut dianalisis sebagai bahan refleksi atau kegiatan tindak lanjut pada tahap berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mengenai pengunaan wordwall dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama yang mengambil tempat di SMP Negeri 2 Kandangan ini di dilakukan dalam tahap pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Pada pengamatan awal yang dilakukan peneliti, diketahui bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kandangan masih rendah. Hal ini diperkuat dengan wawancara dengan Guru Bahasa Indonesia yang mengatakan bahwa para siswa pada umumnya masih kesulitan membedakan bahasa baku dan tidak baku. Kondisi observasi awal ini didukung oleh pelaksanaan penilaian dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia dalam tes awal yang masih rendah. Ada 30 siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

Pada pra siklus diperoleh hasil 12 orang memperoleh nilai di atas kriteria nilai maksimum yang ditentukan yaitu 75. Sisanya masih mendapatkan nilai di bawah kriteria nilai tersebut.

Persentase jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria nilai yang ditentukan:

$$\frac{12}{30}\ x\ 100\% = 40\%$$

Adapun kriteria taraf penilaian tindakan ditentukan sebagai berikut:

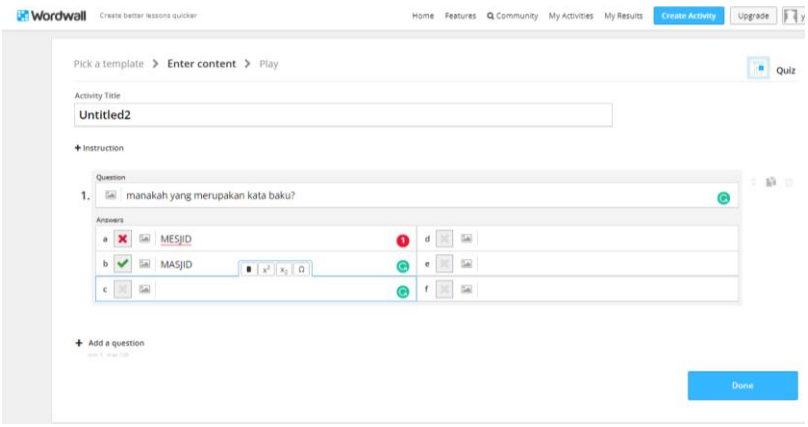
$90\% \leq NR \leq 100\%$	Sangat baik
$75\% \leq NR \leq 90\%$	Baik
$55\% \leq NR \leq 75\%$	Cukup
$35\% \leq NR \leq 55\%$	Kurang
$0\% \leq NR \leq 35\%$	Sangat kurang

Dalam kondisi pra siklus ini, diberikan 20 pertanyaan mengenai penggunaan kata baku yang diberikan kepada siswa. Hasilnya tingkat akurasi jawaban siswa masih belum banyak yang benar. Dari persentase di atas dapat diambil kesimpulan hanya 40% siswa yang mampu memahami pemakaian bahasa baku. Sisanya 60% masih belum menguasai kata baku dengan benar.

Dari sini peneliti berkoordinasi dengan Guru Bahasa Indonesia untuk menerapkan media pembelajaran wordwall pada siklus selanjutnya agar memberikan ketertarikan kepada siswa untuk lebih mempelajari lagi mengenai kata baku dan tidak baku.

Dalam siklus 1, Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Kandangan memakai media wordwall sebagai media untuk evaluasi belajar siswa di kelas VII ini dalam mengetahui penguasaan bahasa baku siswa. Guru membuat soal mengenai bahasa baku dalam bentuk template permainan *quiz.* Pertama, guru membuat akun di media wordwall dengan cara membuka situs wordwall.net kemudian membuat akun. Setelah itu, guru memilih create activity di pojok kanan atas dan memilih template yang diinginkan. Pada siklus I ini, guru bahasa Indonesia memilih template *quiz* untuk membuat siswa memilih jawaban singkat mengenai kata baku.

ULIL ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin
Vol.1, No.6, Mei 2022



Gambar 2. Template quiz pada wordwall

Siswa diminta untuk mengerjakan soal yang ada di wordwall tersebut dengan cara join melalui website wordwall kemudian masuk sebagai pelajar dan mengerjakan soal tersebut. Siswa dapat mengerjakan kuis yang diberikan tersebut dalam waktu yang bersamaan dengan teman-temannya sehingga bisa diketahui peringkat yang didapat setelah menjawab kuis tersebut. Soal yang diberikan sebanyak 20 pertanyaan yang berhubungan dengan kata baku. Adapun hasil yang diperoleh sebanyak 18 orang siswa yang memperoleh nilai di atas nilai yang ditetapkan.

Persentase siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria yang ditetapkan:

$$\frac{18}{30}\ x\ 100\% \ = \ 60\%$$

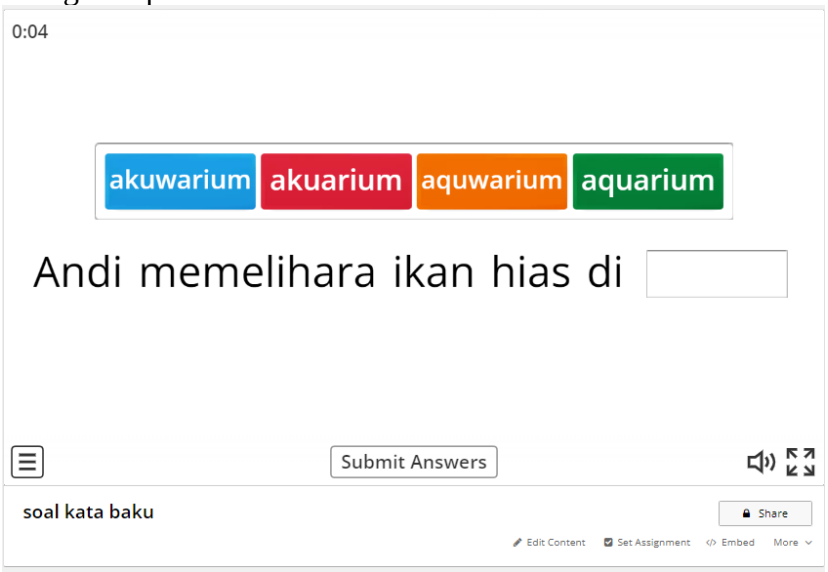
Dari hasil tes dengan menggunakan wordwall pada siklus I diperoleh hasil bahwa 60% sudah memenuhi kriteria nilai minimum yang ditetapkan dalam penilaian penguasaan bahasa baku bahasa Indonesia. 40% siswa yang dianggap tidak memenuhi kriteria nilai yang ditetapkan diberikan penguatan dengan meminta mereka untuk menjawab kembali soal-soal yang telah diberikan sambal diberikan penjelasan.

Kemudian, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan siklus I yang telah dilaksanakan. Ditemukan bahwa para siswa terlihat sangat menyukai permainan wordwall yang diberikan guru sebagai sarana media penguatan kosakata bahasa Indonesia ini. Para siswa yang notabenenya masih dalam masa suka bermain tentu saja menyukai hal-hal yang berhubungan dengan gawai. Permainan wordwall membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar bahasa baku. Di sini, guru bahasa Indonesia mencoba memberikan motivasi dengan meminta siswa mengingat kosakata bahasa baku tersebut agar siswa lebih banyak memiliki perbendaharaan kosakata bahasa baku dalam bahasa Indonesia. Dalam hal kendala yang ditemui, masih ada beberapa siswa yang kesulitan masuk ke permainan wordwall ini dikarenakan terkendala jaringan.

Pada siklus II, guru mempersiapkan permainan wordwall dengan menggunakan template *missing word* (kata yang hilang). Pada permainan ini, guru membuat sebuah kalimat yang kemudian ada kata yang dihilangkan. Siswa diminta menentukan kata baku yang tepat untuk mengisi kata yang hilang tersebut. Guru menyiapkan 20 pertanyaan mengenai evaluasi kali ini.

Pada saat penerapannya, guru memberikan materi tentang mata pelajaran bahasa Indonesia mengenai korespondensi dengan surat dinas. Tentu saja materi ini memerlukan kecakapan menulis siswa yang terkait dengan pemakaian bahasa baku. Setelah pembelajaran dilaksanakan, guru kembali memberikan link permainan wordwall kepada para siswa. Siswa kemudian diminta

untuk mengikuti permainan.



Gambar 3 permainan berbentuk missing word

Siswa diminta menentukan kata baku yang benar untuk mengisi kalimat yang rumpang tersebut. Jawaban para siswa tersebut nantinya akan otomatis masuk ke akun wordwall milik guru. Sehingga, guru memiliki data yang akurat untuk mengetahui siswa mana saja yang dianggap sudah menguasai kata baku dan siswa mana saja yang masih belum paham.

Dalam siklus II ini, guru bahasa Indonesia menemukan bahwa ada 26 orang siswa yang sudah memenuhi nilai yang ditetapkan. Hal ini berarti terjadi penambahan jumlah siswa yang memiliki nilai di atas kreteria nilai minimum yang ditetapkan di setiap siklusnya terhitung dari pra siklus sampai siklus II .

Persentase siswa yang memperoleh nilai di atas kriteria yang ditetapkan:

$$\frac{25}{30}\ x\ 100\% \ = \ 83\%$$

Dari persentase hasil tes, disimpulkan bahwa pada siklus II ini diperoleh hasil bahwa 83% siswa sudah memenuhi kriteria nilai minimum yang ditetapkan dalam penilaian penguasaan bahasa baku bahasa Indonesia. Sisanya ada 17% siswa yang masih belum memenuhi kriteria nilai yang ditetapkan. Dalam refleksinya, guru menemukan bahwa tingkat konsentrasi siswa yang masih memiliki nilai di bawah kriteria masih rendah serta mereka masih terpengaruh dengan pelafalan bahasa tersebut dalam menentukan bahasa baku.

Dari penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan bahwa wordwall dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan serta memberikan suasana belajar yang menggairahkan sehingga para siswa lebih termotivasi untuk belajar dan mengeksplorasi bahan-bahan pembelajaran secara mendalam. Hal ini terbukti selama guru bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Kandangan menerapkan wordwall untuk meningkatkan penguasaan bahasa baku para siswanya, nilai hasil belajar para siswanya sangat baik dan meningkat setiap siklusnya. Walaupun tidak dapat dipungkiri kendala masih ada saja yang dihadapi. Tingkat konsentrasi para siswa selama mengikuti permainan ini perlu ditingkatkan agar mereka lebih fokus dalam belajar. Serta, kendala jaringan ketika bermain wordwall juga perlu dipertimbangkan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan rasio keberhasilan siswa dalam menguasai bahasa baku di kelas VII SMP Negeri 2 Kandangan setelah menggunakan media wordwall. Hal ini dibuktikan dengan indeks keberhasilan dari 30 siswa mencapai nilai minimum yang ditetapkan pada pra siklus sebesar 40% meningkat pada siklus I menjadi 60%. Kemudian pada siklus II, tingkat keberhasilan siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kandangan menjadi 83% atau sekitar 25 orang yang mencapai nilai di atas rata-rata nilai minimum yang ditentukan. Kendala yang ditemui dalam penggunaan wordwall ini adalah kendala jaringan yang mengharuskan berada di area yang kuat dalam koneksi internet.

DAFTAR REFERENSI

Kasa, Benediktus., Silvester P. Taneo, Adriyana A. Dua Lehan, Adam B. N. Benu, dan Vera R. Bulu. (2021). "Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar." *Haumeni Journal of Education*, Vol. 01, No. 2.

Lathifatus Sun'iyah, Siti. (2020). "Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar." *Jurnal Dar el Ilmi*, Vol. 07, No. 1.

Mahnun, Nunu. (2018) "Implementasi Pembelajaran Online dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online Di Perguruan Tinggi Islam dalam Mewujudkan World Class University." *Indonesia Journal of Islamic Educational Management,* Vol. 01, No. 1.

Mais, Asrorul. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Pustaka Abadi.

Steffi dan Muhammad T.S Adam. (2015). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam," *CBIS Journal*, Vol. 3, No 2.

Utami, Dewi Pramesti. (2015). "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia dalam Keterampilan Membaca Melalui Teka-Teki Silang Hasil dan Pembahasan." *Jurnal Puitika*, Vol. 11, No. 1.