

IMPLEMENTASI GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INGGRIS DI KELAS X SMK MUHAMMADIYAH 1 KOTA SUKABUMI

Arlita Dwi Sentani^{1✉}, Arif Yudianto², Dadan Rahmat³

¹²³Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhamamdiyah Sukabumi

Corresponding Author: arlita073@ummi.ac.id

INFORMASI

Artikel History:

Rec. 28-Mei-2022
Acc. 09-Juni-2022
Pub. 28 Juni, 2022
Page. 1 – 8

Keywords:

- English
- Learning Outcomes
- Wordwall

ABSTRAK

This study aims to utilize learning media in teaching and learning activities in the classroom. The use of technology in the world of education is not extraordinary anymore, the Industrial Revolution 4.0 includes several aspects of change and one of them is in education. The use of media used for giving assignments and test questions or tests using Whatsapp has not been effective in improving learning outcomes and has not been able to stimulate student interest in learning. The teacher must package learning into a game. Games are played primarily for entertainment, enjoyment, but can also serve as a means of training, education, and simulation. One of the easy-to-use web-based applications is Wordwall. Wordwall can be used to create educational media for educational games such as quizzes, matchmaking, pairing, anagrams, word scramble, word search and grouping. This application will make it easier for students to understand online and offline learning materials, which is expected to motivate them to learn. From the results of the quiz activity on perfect present tense and simple past tense using the media it has been effective, from 14 students, 13 students get a complete score with a percentage of 92.85%, 1 person for an incomplete score with a percentage of 7.15% . In the use of Wordwall media the results of the respondent's value of 31.7% with very effective criteria.

This is an open access article under the CC BY-SA license.



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu kriteria lahirnya generasi intelektual dan berakhlak mulia. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1, Pasal 1 bahwa pendidikan menciptakan lingkungan dan proses belajar yang memungkinkan peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensinya. upaya sistematis. Kekuatan spiritual keagamaan, pzenendalian diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian

luhur, dan kemampuan yang diperlukan diri sendiri, masyarakat, bangsa, bangsa. Sebagaimana dalam sebuah hadits oleh HR. Ahmad :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: "Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu," (HR Ahmad).

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan bukanlah hal yang luar biasa lagi, Revolusi Industri 4.0 ini mencakup beberapa aspek perubahan dan salah satunya yaitu pada pendidikan. Penggunaan media pembelajaran saat ini adalah hal yang sangat diwajibkan terutama oleh kalangan Pendidik (Riyanda & Suana, 2019); (Adi et al, 2021). Sudah banyak media pembelajaran berbasis web dan aplikasi yang dikembangkan oleh para ahli teknologi khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran di lingkungan Pendidikan (Ariyani et al, 2022). Dengan *Wordwall*, yaitu aplikasi yang dapat kita unduh ke komputer atau ponsel cerdas Anda. Ini adalah aplikasi yang sangat menarik yang dapat digunakan sebagai sumber belajar, alat evaluasi, dan sumber belajar yang menarik bagi siswa. Bagi calon pendidik, kemampuan meniru karya guru lain dapat dijadikan acuan bagi calon guru untuk berinovasi di bidangnya masing-masing. *Wordwall* dapat disebut sebagai aplikasi web yang dapat digunakan untuk memuat game berdasarkan kuis menyenangkan, atau game yang dapat digunakan untuk merancang dan meninjau peringkat pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, bahasa merupakan faktor kunci keberhasilan dalam mempelajari semua mata pelajaran. (Depdiknas. 2005), Fungsi bahasa adalah fungsi alat komunikasi. Singkatnya, bahasa adalah salah satu mata pelajaran yang harus dikuasai. Bahasa memainkan peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa dan mendukung keberhasilan pembelajaran di semua disiplin ilmu.

Hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses belajar (Sudjana, 2014). Faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri seseorang, dan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari dalam. Merupakan faktor yang berasal dari luar individu. Dua faktor tersebut menjadi penghambat atau pendukung belajar siswa. Penelitian ini berfokus pada faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar. Berkaitan dengan faktor internal yang dibahas peneliti, faktor non intelektual siswa.

Pada artikel yang ditulis oleh (Nissa & Renoningtyas, 2021), dengan judul "*Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah*" menyatakan bahwa minat dan motivasi peserta didik terlihat pada sikap yang mau bertanya ketika kesulitan menjawab pertanyaan di grup *Whatsapp*, aktivitas peserta didik untuk mengisi absensi harian, dan aktivitas peserta didik mengumpulkan tugas meningkat.

Begitu pula dengan peneliti yang ditulis oleh (R. N. Sari, 2021), dengan judul “*Pengaruh Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Mipa SMA 2 Lubuk Basung*” berdasarkan hasil analisis data setelah dilakukan uji kemampuan pemahaman sejarah peserta didik berbeda jauh antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, namun dapat diketahui bahwa kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pola permainan dapat mengubah suasana belajar dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan perhatian peserta didik selama pembelajaran, lebih memahami materi, dan meningkatkan hasil belajarnya.

Selanjutnya pada artikel yang ditulis oleh (Lestari, 2021), dengan judul “*Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021*” Hasil survei membuktikan bahwa game edukasi *Wordwall* dapat memotivasi siswa untuk belajar secara online. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game edukasi *Wordwall* dilakukan selama satu bulan. Terdiri dari satu kali pertemuan dalam setiap siklusnya. Praktik pembelajaran meliputi kegiatan pra pembelajaran, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

Pada ketiga artikel penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game *Wordwall* berhasil untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Begitu pun dengan peneliti, menggunakan media *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

METODE

Metode yang digunakan adalah metode eksperimen (*Experiment Methode*) yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif. Borg & Gall (1983), menyatakan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang paling dapat diandalkan keilmiahannya (paling valid), karena dilakukan dengan pengontrolan secara ketat terhadap variabel-variabel pengganggu di luar yang dieksperimentasikan. Definisi lain adalah bahwa studi eksperimental adalah studi yang dilakukan pada variabel yang datanya belum ada, dan proses manipulasi harus dilakukan dengan memberikan subjek studi perlakuan/perlakuan tertentu, yang berpengaruh. diukur (tanggal mendatang). Untuk mendapatkan data-data yang benar dalam penelitian, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif. Untuk mendapatkan data pada pendekatan kuantitatif menggunakan penyebaran kuesioner, dokumentasi dan memberi tes melalui aplikasi *Wordwall*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari pelaksanaan implementasi menggunakan aplikasi *Wordwall* game pada saat kegiatan belajar mengajar memberikan pengaruh yang positif dan sangat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran. *Game Wordwall* adalah aplikasi berbasis website yang digunakan untuk membuat game berbasis kuis yang seru dan mengasyikkan. Karena beragamnya model permainan yang dapat dibuat oleh *Wordwall*, media permainan ini cocok untuk para pendidik yang ingin menggunakan media lain saat merancang atau menganalisis penilaian selama pembelajaran.

Dalam pembahasan materi perfect present tense dan simple past tense yaitu sebagai materi dalam mata pelajaran bahasa inggris agar peserta didik dapat memahami secara lisan dan tulisan tentang kalimat dan kosa kata dimasa lampau. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada hari Senin 18 April dan Senin 25 April 2022 di kelas X. Pada data hasil responden kuesioner kepuasan penggunaan media game *Wordwall* dan pengerjaan soal untuk melihat kriteria efektivitas penggunaan media *Wordwall* dalam kegiatan kuis pembelajaran yang sudah dilakukan. Dapat dilihat pada table di bawah yaitu nilai angket responden dan hasil akhir dari pengerjaan soal dengan menggunakan *Wordwall*.

Tabel 1. Nilai Angket Responden Tentang Kepuasan Penggunaan Game *Wordwall* Materi Perfect Present Tense dan Simple Past Tense

No	Subjek	Nilai
1.	A	33
2.	B	35
3.	C	34
4.	D	37
5.	E	13
6.	F	38
7.	G	40
8.	H	38
9.	I	28
10.	J	37
11.	K	25
12.	L	36
13.	M	18
14.	N	33
JUMLAH		445

Untuk mengetahui nilai rata-rata tentang implementasi media *Wordwall* pada pelajaran bahasa inggris sebagai berikut.

$$MX = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

MX = Mean (Rata-rata)

X = Jumlah Variabel

N = Number of Cases

$$MX = \frac{445}{14}$$

$$MX = 31,7$$

Tabel 2. Kategori Respon Peserta Didik

Skor Peserta Didik	Keterangan
31 – 40	Sangat Efektif
21 – 30	Efektif

11 - 20	Tidak Efektif
10	Sangat Tidak Efektif

Dari perhitungan hasil terhadap 10 butir soal yang berkaitan dengan implementasi media game *Wordwall* pada pelajaran bahasa Inggris yang penulis berikan kepada 14 peserta didik di kelas X termasuk dalam kategori “sangat efektif”. Hal ini bisa dilihat dari hasil yang menyatakan bahwa nilai rata-rata angket 31,7 berada di kategori sangat efektif.

Tabel 3. Hasil Pengerjaan Kuis Pertemuan 1 Melalui *Wordwall*

Nama	Jawaban										Nilai	Ket.	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T	TT
A	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	70		TT
B	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	70		TT
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
I	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	80	T	
J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
K	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
L	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	80	T	
M	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	80	T	
N	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	80	T	

Tabel 4. Data Statistik Pengerjaan Soal Pertemuan 1 Melalui *Wordwall*

Rata - rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
90	70	100

Pada tabel diatas menyatakan bahwa pengerjaan soal melalui *Wordwall* pada pertemuan pertama rata-rata 90 dengan nilai minimal 70 dan nilai maksimal 100.

Tabel 5. Hasil Pengerjaan Kuis Pertemuan 2 Melalui *Wordwall*

Nama	Jawaban										Nilai	Ket.	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		T	TT
A	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	70		TT
B	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90	T	
C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
E	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
F	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	80	T	
G	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
I	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	
J	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100	T	

K	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	90	T
L	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	80	T
M	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90	T
N	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	90	T

Tabel 6. Data Statistik Pengerjaan Soal Pertemuan 2 Melalui *Wordwall*

Rata - rata	Nilai Minimal	Nilai Maksimal
92,14	70	100

Pada tabel diatas menyatakan bahwa pengerjaan soal melalui *Wordwall* pada pertemuan pertama rata-rata 92,14 dengan nilai minimal 70 dan nilai maksimal 100.

Tabel 7. Presentase Prestasi Belajar Menggunakan Media Game *Wordwall*

Nilai Perolehan	Kriteria	Jumlah	Persentase
≥ 78	Tuntas	13	92,85%
< 78	Tidak Tuntas	1	7,15%

Pada tabel diatas menyatakan bahwa presentase prestasi belajar menggunakan media game *Wordwall* dengan jumlah peserta didik tuntas berjumlah 13 orang dengan perolehan 92,85% dinyatakan “tuntas”. Sedangkan presentase prestasi belajar menggunakan media game *Wordwall* dengan jumlah peserta didik tidak tuntas berjumlah 1 orang dengan perolehan 7,15% dinyatakan “tidak tuntas”.

Berdasarkan pengamatan peneliti, penggunaan media yang digunakan untuk memberikan tugas, soal ulangan, dan tes pada *Whatsapp* tidak efektif meningkatkan hasil belajar dan mengarah pada belajar peserta didik, ternyata tidak membangkitkan minat. Format penilaian yang menarik bagi peserta didik adalah kuis . Pengembangan Aplikasi Edukasi telah banyak mengembangkan kuis online dalam bentuk permainan. Saat ini, game dan ponsel adalah bagian dari kehidupan sehari-hari. Game kuis berbasis *Android* ini dirancang untuk membantu peserta didik lebih memahami materi sambil belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menghibur daripada kuis tertulis atau tatap muka tradisional, dan dianggap terlalu kaku dan membosankan. Menurut (Wulandari, 2015), Game edukasi merupakan salah satu genre game yang digunakan untuk memberikan instruksi dan menambah pengetahuan pengguna melalui media yang unik dan menarik.

Sebagaimana yang ditunjukkan dalam penelitiannya Menurut (P. M. Sari & Yarza, 2021), *Wordwall* adalah aplikasi yang dapat digunakan baik sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi yang menarik bagi siswa pembelajaran online. Selain itu, game yang dibuat dengan dapat dikirim langsung melalui *WhatsApp*, *Google Classroom*, dan lainnya. Perangkat lunak ini menawarkan berbagai jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, dan kartu acak. Keunggulan lainnya adalah game yang dibuat dengan dapat dicetak dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa dengan masalah jaringan untuk

mengoperasikannya. Pada artikel yang ditulis yang dikutip dari Devega, (2021) *Wordwall* menyatakan bahwa itu membantu peserta didik memahami konten online dan mengevaluasi hasil belajar.

Seiring banyaknya media *Wordwall* digunakan pada aktivitas pembelajaran di kelas baik online maupun offline, para peneliti setuju bahwa dengan menggunakan media game *Wordwall* dapat membantu peserta didik lebih mudah dalam mengerjakan tugas, soal-soal, kuis, dan ulangan. Dengan banyaknya variasi template ini mempermudah tenaga pendidik membuat tugas yang lebih menarik dan dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar yang dapat digunakan setiap saat. Pada penelitian yang dilakukan peneliti, tidak ada keterbatasan pada penelitian ini.

KESIMPULAN

Dalam pelaksanaan penelitian Implementasi Game *Wordwall* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris di kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi telah dilaksanakan. Dengan hasil analisis bahwa dengan penggunaan media game *Wordwall* pada kegiatan pembelajaran bahasa Inggris materi simple past tense dan perfect present tense berjalan dengan lancar dan baik sekali. Dalam penggunaan media game *Wordwall* dapat dilihat dari hasil prestasi belajar sudah berjalan efektif dengan ketuntasan peserta didik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi yang sudah mengizinkan kami untuk melakukan penelitian di SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. Dan terima kasih juga kami ucapkan kepada guru kelas dan siswa-siswi kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi yang sudah membantu dalam kelancaran proses penelitian, sehingga dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, saya ucapkan terima kasih banyak kepada keluarga, teman-teman, kerabat, sahabat dan dosen pembimbing yang sudah membantu, mendukung dan memberi dukungan pada penelitian yang telah saya lakukan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, N. H., Devega, A. T., & Riyanda, A. R. (2021, December). The Design of Learning Media to Support Online Learning in Computer Network Courses. In *8th International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2021)* (pp. 23-28). Atlantis Press.
- Ariyani, F., Putrawan, G. E., Riyanda, A. R., Idris, A. R., Mislioni, L., & Perdana, R. (2022). Technology and minority language: an Android-based dictionary development for the Lampung language maintenance in Indonesia. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 5(1), 2015088.
- Depdiknas, P. (2005). Pedoman Penulisan Buku Pelajaran (Penjelasan Standar Mutu Buku Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia).
- Devega, A. T., Adi, N. H., Mawaddah, M. A., & Shiddiqi, H. A. (2021, December). Design and Analysis of the Motion Graphic Publication Program

Implementation as a Promotional Media for Batam TV. In *8th International Conference on Technical and Vocational Education and Training (ICTVET 2021)* (pp. 85-91). Atlantis Press.

- Lestari, rizki dwi. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 02(02), 1-6.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/880>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68-83.
- Riyanda, A. R., & Suana, W. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Adobe Flash CS6 Bagi Siswa Kelas XI RPL. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 1(2).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. SELAPARANG *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Sari, R. N. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. Puteri Hijau: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76-83.
- Sudjana. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Bimbingan Mata Pelajaran IPA di Kelas III SD Inpres 1 Baina. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 4(10), 1-11.
- Wulandari, A. D. (2012). Game Edukatif Sejarah Komputer Menggunakan Role Playing Game (RPG) Maker XP Sebagai Media Pembelajaran Di SMP Negeri 2 Kalibawang. *Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta*.