



## **Peningkatan Minat Belajar Bahasa Indonesia melalui Aplikasi *Wordwall*: Studi Kasus Kelas IX-1 SMP Negeri 5 Padangsidimpuan**

**Anita Angraini Lubis**

Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan

\*Corresponding author. Email: [anitalubis@uinsyahada.ac.id](mailto:anitalubis@uinsyahada.ac.id)

Submitted: 03 Nov 2023

Revised: 20 Dec 2023

Accepted: 30 Dec 2023

**Abstract.** This study investigates the effectiveness of Wordwall, a web-based learning platform, in boosting understanding and interest in Indonesian language learning for junior high school level IX students. The study implemented a mixed-methods approach. Data was collected through observations of teaching and learning patterns, interviews with students and teachers, and pre- and post-intervention tests to assess student learning outcomes. Data analysis involved reduction, presentation, and drawing conclusions. The results showed that using Wordwall led to a significant increase in student learning outcomes and a noticeable improvement in both their understanding and interest in Indonesian language learning. This suggests that Wordwall, which allows convenient access to learning materials through student devices anytime and anywhere, can be an effective tool for enhancing teacher-student engagement and improving student achievement in Indonesian language education.

**Keywords.** *Wordwall; Increasing interest in learning; Indonesian Language Learning*

**Abstrak.** Penelitian ini menyelidiki efektivitas aplikasi Wordwall, sebuah platform pembelajaran berbasis web, dalam meningkatkan pemahaman dan minat dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas IX sekolah menengah pertama. Penelitian ini menggunakan pendekatan metode campuran. Data dikumpulkan melalui observasi pola belajar mengajar, wawancara dengan siswa dan guru, serta tes sebelum dan sesudah intervensi untuk menilai hasil belajar siswa. Analisis data meliputi reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa dan peningkatan yang nyata dalam pemahaman dan minat mereka dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall, yang memungkinkan akses mudah ke materi pembelajaran melalui perangkat siswa kapan saja dan di mana saja, dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan guru-siswa dan meningkatkan prestasi siswa dalam pendidikan bahasa Indonesia.

**Kata Kunci.** *Wordwall; Meningkatkan minat belajar; Pembelajaran Bahasa Indonesia*

### **Pendahuluan**

Pada umumnya, masyarakat meyakini asumsi bahasa Indonesia tidak perlu dipelajari karena setiap orang Indonesia sudah dapat berbahasa Indonesia. Dengan kata lain, orang yang lahir dan besar di Indonesia sudah dianggap mampu dan paham dengan bahasa Indonesia. Namun demikian banyak asumsi yang keliru dalam memandang dan menilai bahasa Indonesia sehingga pemilik bahasa Indonesia selalu mendapat tempat nomor

terakhir peminatnya dibandingkan dengan bahasa asing lainnya seperti Inggris atau Mandarin (Handayani & Subkti, 2021).

Tidak hanya itu, asumsi lain yang muncul yakni penutur asli sejak lahir sudah berbahasa Indonesia sehingga secara alamiah sudah dipastikan mengerti bahasa Indonesia secara lisan dan tulisan meskipun unsur kalimat tidak lengkap. Kemudian asumsi lainnya juga mengatakan bahwa bahasa Indonesia itu mudah. Dengan demikian kehadiran asumsi tersebut tentu akan berdampak pada merosotnya keinginan untuk mempelajari karena dianggap sudah berbahasa dengan cukup baik (Werdiningsih, 2018). Namun kenyataannya berbahasa bukanlah persoalan berbahasa lisan secara praktis saja yang tidak diikat oleh banyak aturan dan berfungsi sebatas komunikasi melainkan perlu ketelitian dan pengetahuan tentang bahasa Indonesia dalam menggunakannya untuk dapat dipahami dengan baik (Effendi, 2012). Untuk itu, diperlukan kesungguhan dalam mempelajari bahasa Indonesia karena tanpa belajar tidak akan mampu berbahasa Indonesia yang baik dan benar (Sari, 2020).

Berdasarkan persoalan tersebut, penulis juga telah mengidentifikasi dari beberapa referensi terkait peta kajian pembelajaran Bahasa Indonesia yaitu penelitian yang berjudul *Tantangan dan Peluang Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0* (Sari, 2019). Penelitian tersebut menjabarkan berbagai tantangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya kompetensi guru dan peserta didik dalam berliterasi digital, sarana dan prasarana, serta kurikulum yang sesuai untuk mewadahi belum maksimal. Harapannya, guru menjadi lebih melek teknologi, melalui aplikasi dapat memudahkan kerja guru dan dapat memperluas pengetahuan peserta didik. Kesimpulannya, ada tiga hal mendasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di era digital, yaitu siswa lebih kreatif, misalnya dalam pembelajaran mencipta dan membaca puisi yang dapat dipublish ke media sosial seperti youtube, instagram dan lainnya. Hal tersebut bertujuan untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memudahkan dalam komunikasi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital merupakan proses pembelajaran yang menggunakan media elektronik, namun perlu diketahui bahwa kecanggihan teknologi tetap saja tidak dapat menggantikan peran guru. Akan tetapi, kecanggihan teknologi dapat sedikit meringankan peran guru. Guru tidak lagi dijadikan sebagai sumber utama pembelajaran, tetapi menjadi fasilitator (Adek, dkk, 2022). Ada prinsip yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia berbasis digital, yaitu mengembangkan kurikulum dengan pendekatan saintifik dan religius, mengembangkan atmosfer belajar yang menantang, dan mengembangkan bahan ajar bermuatan ekologis dan berwawasan multikultural (Rohmadi, 2018).

Penelitian berikutnya yang menjadi peta kajian perkembangan pembelajaran bahasa Indonesia yakni tulisan dari Sujinah (2020) dengan judul *Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid 19*. Tulisan ini menjabarkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memang terkesan tidak menarik, membosankan, tidak ada untungnya. Ironisnya, siswa malah kesulitan dalam pembelajaran. Hal yang menjadi penyebabnya, antara lain, 1) minat belajar yang rendah, misalnya jika nilai Ujian Akhir Nasional (UN) Bahasa Indonesia rendah masyarakat tenang-tenang saja, tetapi jika salah satu dari mata pelajaran eksakta nilainya buruk, maka akan muncul keributan.

Bachore (2014) menjelaskan bahwa peserta didik di Kenya juga menunjukkan hal sama dengan di Indonesia, mereka kurang menghargai bahasa mereka sendiri dibandingkan bahasa asing lainnya. Dengan demikian, memang ada hal yang mesti

diluruskan. Bukan perkara mudah atau sulit. Akan tetapi, kita harus memahami tujuan pembelajaran bahasa Indonesia itu sendiri agar siswa memiliki kompetensi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selanjutnya, pendidik yang kurang profesional dan berkompoten, materi, metode, dan media pembelajaran yang masih kurang maksimal dan memadai, proses pembelajaran yang masih mengkotak-kotakkan materi sastra dan linguistik, peserta didik yang terkungkung stigma dan asumsi. Oleh karena itu, alternatif dan solusinya adalah, pendekatan *blended learning*, mengusahakan karya siswa dapat diterbitkan sehingga ada tantangan oleh siswa, aplikasi pembelajaran, pembeuatan media pembelajaran *mind mapping*.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan upaya kebaruan dari metode dan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Oka (2022), media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Sementara itu, Ismail (2020) mengatakan bahwa pembelajaran adalah upaya dalam memberi stimulus, bimbingan, dan arahan, serta dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”. Kata kunci ketiga adalah digital, “istilah digital berarti data atau sinyal yang dinyatakan dalam angka 0 dan 1 atau disebut dengan bilangan biner” (Naufal, 2021). Gambar, lagu, atau teks diproses secara digital untuk disimpan atau dikirimkan dan selanjutnya ditampilkan dalam layar monitor atau speaker agar dapat dipahami oleh manusia.

Salah satunya yaitu media pembelajaran berbasis permainan, aplikasi yang digunakan yaitu Wordwall. Menurut Pradani (2022) aplikasi Wordwall adalah aplikasi berbasis web berupa media pembelajaran interaktif seperti kuis, menjodohkan dan memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis bentuk media yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah, hanya saja tidak semua template media dalam aplikasi ini dapat digunakan karena ada yang sifatnya berbayar. Kemudian, untuk satu akun hanya dibatasi lima slot template. Namun manfaatnya berbagai konten yang telah dibuat dapat dijadikan guru sebagai tugas untuk peserta didik (Nenohai dkk., 2021).

Wordwall merupakan aplikasi gratis yang mudah untuk diakses siapa saja termasuk siswa SMP. Menurut Gusman dkk (2021), Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi Wordwall, yaitu sebagai berikut. (a) untuk membuat akun Wordwall bisa dengan mengakses pada laman <https://Wordwall.net>, kemudian melengkapi data yang tertera di dalamnya. (b) Pilih “create activity”. Setelah itu, pilih salah satu template game yang ada sesuai dengan bentuk kreasi yang ingin dibuat. (c) Menuliskan konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang diinginkan. (d) Langkah terakhir pilih “done”, jika sudah selesai membuat *game*.

Oleh karena itu, melalui media pembelajaran yang interaktif dan metode yang aktif serta inovatif diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan ketertarikan siswa khususnya terhadap pembelajaran bahasa Indonesia (Ami, 2021). Serta tenaga pendidik baik guru maupun dosen dapat menggunakannya secara efektif untuk mempermudah proses belajar mengajar di era digital 4.0 dan Society 5.0 pada abad ini, sehingga

pemilihan subjek penelitian ditujukan kepada siswa kelas IX-1 di SMP Negeri 5 Padangsidempuan dirasa cocok oleh penulis.

### Metode

Jenis riset ini adalah penelitian *mix method*, yaitu penggabungan antara metode kualitatif dan kuantitatif. Sementara, metode kuantitatif digunakan dalam pengumpulan data survey dan eksperimen. Metode kualitatif digunakan dalam analisis data yaitu penjabaran hasil wawancara untuk mendapatkan informasi yang mendalam terkait minat belajar peserta didik.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang ada di kelas IX-1 SMP Negeri 5 Kota Padangsidempuan. Kemudian, diambil 10 siswa untuk dijadikan sampel dalam penelitian ini. Alasan pemilihan sampel tersebut adalah keaktifan dan antusiasme selama mengikuti proses pembelajaran, serta berdasar pada hasil belajar siswa yang sudah digolongkan peneliti dari siswa dengan nilai yang rendah, sedang, dan tinggi. Sehingga terpilihlah 10 sampel yang akan dijadikan peneliti sebagai objek penelitian untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi Wordwall.

Metode pengumpulan data berupa wawancara dengan instrumen dan pedoman wawancara yang sudah disusun dan dipersiapkan untuk narasumber guru dan siswa. Kemudian, observasi sistem pola belajar mengajar selama di kelas, dan metode tes digunakan oleh peneliti untuk melihat data kuantitatif berupa perubahan nilai siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media Wordwall secara khusus untuk dalam materi Bahasa Indonesia.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang terdiri dari tiga tahap: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pertama, reduksi data merupakan proses memilih, memusatkan perhatian, dan menyederhanakan data mentah yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuannya adalah untuk menghasilkan data yang lebih ringkas dan fokus, serta memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil penelitian. Kedua, data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, tabel, grafik, atau bentuk visualisasi lainnya. Hal ini dilakukan untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi data. Ketiga, berdasarkan data yang telah diproses melalui reduksi dan penyajian, peneliti kemudian menarik kesimpulan. Kesimpulan ini harus didukung oleh data dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

### Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa siswa lebih senang menggunakan media Wordwall ketika mengikuti pembelajaran daring karena tampilan media Wordwall yang menarik dan ketika mengisi soal menjadi lebih praktis karena tidak harus menulis soal serta bisa langsung mengetahui skor, selain itu melalui penerapan media ini pula dapat menambah pemahaman siswa pada materi yang diberikan. Hasil wawancara ini pula didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Sudarni. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan beliau mengatakan bahwa siswa lebih senang belajar menggunakan media Wordwall karena para siswa membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi supaya pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Berikut hasil wawancara yang dimaksud:

### A. Respon/Tanggapan Penggunaan Media *Wordwall*

#### Data Wawancara 1

- a) Peneliti: Menurut Ibu, Para siswa lebih suka belajar dengan menggunakan *Wordwall* atau tidak menggunakan *Wordwall*? Apakah alasannya?
- b) Ibu Sudarni: “Ya lebih tertarik dan semangat menggunakan *Wordwall*. karena mereka membutuhkan media pembelajaran yang lain ketika belajar supaya tidak bosan apalagi melalui media *Wordwall* anak-anak bisa bermain sambil belajar.”

Dalam penerapan media *Wordwall* di dalam pembelajaran daring hal ini juga menarik ketertarikan guru untuk menerapkan pada pembelajaran daring. Alasannya karena sebagai seorang pendidik beliau memerlukan media pembelajaran baru agar dapat mempertahankan minat belajar siswa. Hal ini didukung oleh hasil wawancara berikut:

#### Data Wawancara 2

- a) Peneliti: Apakah ibu ingin menerapkan media *Wordwall* pada materi berikutnya?
- b) Ibu Sudarni: “Ya saya sangat tertarik untuk menggunakan media *Wordwall* untuk pembelajaran ke depannya. Alasannya karena saya memerlukan media pembelajaran baru supaya pembelajaran saya bisa lebih menyenangkan dan juga supaya bisa mempertahankan minat belajar siswa. Hanya saja memang karena keterbatasan kemampuan untuk menggunakan teknologi, tapi cukup mudah juga dalam penggunaannya”.

Selanjutnya berikut hasil wawancara untuk melihat adanya ketertarikan siswa untuk belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Wordwall*.

- a) Peneliti: Apakah kamu tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Wordwall*? Jika tidak mengapa? Jika ya, mengapa?
- b) Subjek 1: “Iya tertarik, karena jadi bisa mudah mengerti materi”
- c) Subjek 2: “Iya tertarik, karena jadi sedikit paham materinya dan karena menggunakan game pembelajarannya jadi menyenangkan”
- d) Subjek 3: “Iya tertarik, karena jadi bisa mudah mengerti materi”
- e) Subjek 4: “Iya tertarik, karena jadi bisa mudah mengerti materi”
- f) Subjek 5: “Iya tertarik, karena jadi sedikit paham materinya dan karena menggunakan game pembelajarannya jadi menyenangkan, di game nya juga ada animasinya jadi seru”
- g) Subjek 6: “Iya tertarik, karena jadi sedikit paham materinya”
- h) Subjek 7: “iya suka tertarik gambarnya bagus”
- i) Subjek 8: “tertarik ingat materinya”
- j) Subjek 9: “suka, karena gak cuma mencatat aja”
- k) Subjek 10:” iya tertarik, lebih mudah ngingat pelajarannya”

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar ketika menggunakan media *Wordwall*, karena dengan menggunakan media *Wordwall* siswa dapat lebih paham materi yang diberikan. Tanggapan siswa ini pula didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Sudarni yaitu beliau mengatakan bahwa para siswa menjadi lebih tertarik belajar karena melalui penggunaan media *Wordwall* siswa bisa mengerjakan soal dengan

cara yang berbeda yaitu dengan game dan juga karena media Wordwall dapat diakses dengan HP, sehingga siswa menjadi lebih mudah untuk menggunakannya. Berikut adalah kutipan hasil wawancara yang telah dilakukan.

## B. Hasil Praktik Penggunaan Media Wordwall

### 1. Tugas

Tugas terdiri atas pertanyaan yang akan membahas materi tentang sejarah bahasa Indonesia, kata baku dan kata tidak baku, dan ragam bahasa

**Table 1.** Tabel Nilai Tugas 1 (Jumlah 10 soal)

Subjek	Skor	Nilai	Skala Nilai
Subjek 1	10	100	A
Subjek 2	9	90	A
Subjek 3	8	80	B
Subjek 4	8	80	B
Subjek 5	8	80	B
Subjek 6	7	70	C
Subjek 7	7	70	C
Subjek 8	7	70	C
Subjek 9	5	50	C
Subjek 10	2	20	D

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar}}{10} \times 100$$

**Table 2.** Tabel Nilai Tugas 2 (Jumlah 25 soal)

Subjek	Skor	Nilai	Skala Nilai
Subjek 1	23	23	A
Subjek 2	21	21	A
Subjek 3	18	18	B
Subjek 4	15	15	B
Subjek 5	14	14	B
Subjek 6	12	12	C
Subjek 7	12	12	C
Subjek 8	10	10	C
Subjek 9	6	6	C
Subjek 10	4	4	D

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar}}{10} \times 100$$

**Table 3.** Tabel Nilai Tugas 3 (Jumlah 10 soal)

Subjek	Skor	Nilai	Skala Nilai
Subjek 1	10	100	A
Subjek 2	10	100	A
Subjek 3	10	100	A
Subjek 4	10	100	A
Subjek 5	7	70	C
Subjek 6	7	70	C
Subjek 7	6	60	C
Subjek 8	6	60	C
Subjek 9	6	60	C
Subjek 10	5	50	D

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar}}{10} \times 100$$

**Table 4.** Persentase Keseluruhan Nilai T1, T2, T3

Subjek	Skor	Nilai	Skala Nilai
Subjek 1	40	88.8	A
Subjek 2	36	80.0	B
Subjek 3	33	73.33	B
Subjek 4	32	71.1	B
Subjek 5	30	66.7	C
Subjek 6	27	60.0	C
Subjek 7	26	57.8	C
Subjek 8	25	55.6	C
Subjek 9	24	52.3	C
Subjek 10	12	22.2	D

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar}}{10} \times 100$$

**Skala Penilaian**

85-100 : Sangat Baik (A)

70-85 : Baik (B)

40-70 : Cukup (C)

0-40 : Kurang (D)

**Table 5. Persentase Nilai Tugas**

Keterangan Nilai	Banyak Siswa	Persentase
Sangat Baik	1	10 %
Baik	3	30 %
Cukup	5	50 %
Kurang	1	10 %

## 2. Kuis

Soal disajikan platform *Wordwall* dengan jenis permainan kuis. Soal terdiri atas 10 butir soal. Berikut hasil pembelajaran siswa mengerjakan kuis.

**Table 6. Tabel Nilai Kuis Siswa (Jumlah soal 17 butir)**

Subjek	Skor	Nilai	Skala Nilai
Subjek 1	17	100	A
Subjek 2	16	94.1	A
Subjek 3	15	88.23	A
Subjek 4	14	76.47	B
Subjek 5	13	76.47	B
Subjek 6	13	70.58	B
Subjek 7	12	70.58	B
Subjek 8	12	70.58	B
Subjek 9	12	70.58	B
Subjek 10	12	70.58	B

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah benar} \times 100}{17}$$

### Skala Penilaian

85-100 : Sangat Baik (A)

70-85 : Baik (B)

40-70 : Cukup (C)

0-40 : Kurang (D)

**Table 7. Persentase Nilai Kuis Siswa**

Keterangan Nilai	Banyak Siswa	Persentase
Sangat Baik	3	30 %
Baik	7	70 %
Cukup	0	0 %
Kurang	0	0 %

Berdasarkan tabel 4.8 persentase nilai tugas dan dibandingkan dengan nilai persentase kuis terlihat bahwa subjek yang memperoleh nilai sangat baik meningkat dari 10% menjadi 30%. Subjek yang memperoleh nilai baik juga meningkat dari persentase 30% menjadi 70%. Sementara pada persentase nilai tugas, subjek yang mendapat nilai cukup 50% pada nilai kuis meningkat hanya tinggal 0%, begitu juga dengan dengan subjek yang



memperoleh nilai kurang 10% sementara pada nilai kuis tidak ada lagi yang mendapat nilai kurang. Perhatikan tabel berikut.

**Table 8. Perbandingan Persentase Tugas dan Kuis**

Keterangan Nilai	Banyak Siswa	Persentase
Sangat Baik	10 %	30 %
Baik	30 %	70 %
Cukup	50 %	0 %
Kurang	10 %	0 %

Perbedaan tingkat kesulitan soal yang diberikan pada subjek pada tugas dengan soal, memiliki perbedaan, yakni soal pada kuis yang diberikan lebih sulit karena di dalamnya membahas semua pembahasan yang sudah dibahas dari tiga pertemuan sebelumnya. Akan tetapi, jika dilihat dari tabel 4.7 bisa disimpulkan bahwa nilai yang diperoleh subjek mengalami perubahan yang baik walaupun ada perbedaan tingkat kesulitan. Tabel 4.8 menyajikan perbandingan nilai yang diperoleh untuk masing-masing subjek.

**Table 9. Tabel Perbandingan Nilai**

Subjek	Skor	Nilai
Subjek 1	88.8	100
Subjek 2	80.0	94.1
Subjek 3	73.33	88.23
Subjek 4	71.1	76.47
Subjek 5	66.7	76.47
Subjek 6	60.0	70.58
Subjek 7	57.8	70.58
Subjek 8	55.6	70.58
Subjek 9	53.3	50.58
Subjek 10	22.2	20.58
<b>Rata-rata</b>	<b>62,88</b>	<b>79,99</b>

Berdasarkan perbandingan nilai tugas dan rata-rata nilai yang meningkat serta observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan oleh penulis. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *Wordwall* dapat memberikan dampak yang baik terhadap nilai yang diperoleh subjek

### Simpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan dampak positif terhadap minat belajar siswa tingkat SMP. Hal ini dibuktikan dengan beberapa indikator yaitu perasaan senang terhadap pembelajaran dimana siswa terlihat antusias dan bersemangat saat mengikuti pembelajaran dengan media *Wordwall*. Selanjutnya, aspek ketertarikan untuk belajar dimana siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan ingin mempelajari lebih lanjut materi yang disampaikan dengan media *Wordwall*. Selanjutnya aspek perhatian saat belajar. Siswa menjadi lebih fokus dan tidak mudah teralihkannya selama pembelajaran berlangsung. Aspek terakhir adalah keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Siswa secara

aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, dan berdiskusi dengan teman sekelas. Dapat dinyatakan bahwa media Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa terhadap bahasa Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu siswa belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan.

### Referensi

- Adek, M., Pangesti, N. R., Nabila, J., & Zulfikarni, Z. (2022). Yang Terampas dan Yang Terputus: Guru dan Menulis Ilmiah. *Lingua Susastra*, 3(2), 126-135.
- Ami, R. A. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nearpod. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 135-148.
- Bachore, M. M. (2014). Academic dishonesty/corruption in the period of technology: Its implication for quality of education. *American Journal of Educational Research*, 2(11), 1060-1064.
- Effendi, S. (2012). *Panduan Berbahasa Indonesia dengan Baik dan Benar*. Dunia Pustaka Jaya.
- Gusman, B. A., Salsabila, U. H., Giardi, L. Y., & Fadhila, V. (2021). Efektivitas Platform Wordwall Pada Pembelajaran PAI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Pada Masa Pandemi. *Intelektual: Jurnal Pendidikan Dan Studi Keislaman*, 11(3), 203-221.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2021). Pengaruh disiplin belajar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151-164.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457.
- Rohmadi, M. (2018). "Strategi Dan Inovasi Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Di Era Industri 4.0". *Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI)*, 27-40.
- Sari, D. P. (2019). Tantangan dan peluang pembelajaran bahasa Indonesia pada prodi nonbahasa di era revolusi industri 4.0. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, 4(3), 1-10.

- Sari, P. A. P. (2020). Hubungan literasi baca tulis dan minat membaca dengan hasil belajar bahasa indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 3(1), 141-152.
- Sujinah, S. (2020). Tantangan dan Solusi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Covid-19. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 256-271.
- Werdiningsih, E. (2018). Menumbuhkan rasa bangga generasi muda terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan internasional. *Likhitaprajna*, 18(2), 20-25.