ACS JOURNAL
AMSIR COMMUNITY SERVICE JOURNAL

Praktik Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di MAS As'adiyah No. 1 Atapange

Besse Utami Khaerunnisa[1], Salasiah Ammade[2], Siti Hajar Larekang[3]
Universitas Muhammadiyah Parepare
Corresponding Email: besseutamikhaerunnisa@gmail.com

ABSTRAK
Pembelajaran bahasa Inggris di MAS As'adiyah No.1 Atapange telah berubah karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Kegiatan ini melihat bagaimana aplikasi Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa di kelas XI.1. Kegiatan ini untuk kebutuhan siswa dan membantu mereka menggunakan Wordwall melalui permainan dalam pembelajaran bahasa Inggris. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa Wordwall menggunakan metode gamifikasi yang menyenangkan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keterampilan membaca siswa. Wordwall juga membuat pembelajaran lebih menarik dengan memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri dengan umpan balik langsung. Kegiatan ini dapat menjadi alat inovatif untuk mengajar bahasa Inggris, terutama untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa dan memengaruhi hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Wordwall, Penggunaan Teknologi, Keterampilan Membaca.
Tanggal Terbit : 21 Februari 2025
DOI : 10.62861/acsj.v3i1.620

A. Pendahuluan

Pendidikan mengalami transformasi yang signifikan sebagai akibat dari pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Para pendidik dan pembuat kebijakan di seluruh dunia semakin menyadari pentingnya memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penguasaan bahasa asing adalah komponen penting dalam pendidikan, dan kemampuan membaca harus menjadi salah satu keterampilan utama. Meskipun pengajaran membaca Bahasa Inggris telah lama menjadi bagian penting dari kurikulum sekolah, banyak siswa masih mengalami kesulitan memahami teks, baik secara literer maupun kritis. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak hal, seperti kurangnya minat atau motivasi, serta metode pembelajaran yang dianggap monoton dan tidak menarik.

Munculnya alat digital seperti Wordwall memberikan harapan baru bagi guru dan siswa dalam hal ini. Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan orang membuat berbagai jenis aktivitas interaktif, seperti permainan, teka-teki, dan kuis. (Ramanda et al., 2024) Wordwall menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan menarik karena memungkinkan aktivitas disesuaikan dengan materi ajar. Ini sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dalam mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti membaca Bahasa Inggris. Penggunaan alat ini dapat mengurangi kebosanan, menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, dan mendorong minat siswa untuk belajar (Vista et al., 2023).

Wordwall adalah platform digital yang dimaksudkan untuk membantu guru membuat aktivitas pembelajaran interaktif seperti teka-teki, kuis, dan permainan kata (Rinov et al.,2023). Karena materi disajikan dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, aplikasi ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa (Kusnadi & Azzahra, 2024). Penggunakan aplikasi belajar wordwall, siswa dapat meningkatkan pemahaman kosa kata mereka sebesar 40% saat belajar bahasa Inggris.

Salah satu fokus utama di MAS As'adiyah No.1 Atapange adalah pembelajaran bahasa Inggris untuk mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di seluruh dunia sambil mempertahankan nilai-nilai agama. Namun, banyak tantangan masih menghalangi pembelajaran di sekolah ini. Ini termasuk kurangnya media pembelajaran yang beragam, jumlah perangkat teknologi yang terbatas, dan siswa yang tidak termotivasi untuk belajar. Ini menunjukkan betapa pentingnya menggunakan teknologi seperti Wordwall untuk mengatasi masalah ini. Aplikasi seperti Wordwall memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran mereka dengan gaya belajar generasi digital (Kurnia et al.,2023). Pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan taksonomi pembelajaran yang lebih tinggi, seperti analisis dan evaluasi, digunakan dalam aktivitas interaktif(Jannah & Masnawati, 2024).

Penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran memiliki banyak keuntungan besar, terutama dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar (Ratnasari et al., 2022). Menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan adalah manfaat utama. Wordwall memiliki fitur seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukasi yang dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam pembelajaran (Zulfah, 2023). Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif karena aktivitas pembelajaran yang dirancang oleh aplikasi ini lebih dinamis (Walidah et al

.,2022). Wordwall juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa. Guru dapat memilih berbagai format pembelajaran, seperti latihan kosa kata dan tata bahasa, serta permainan yang membantu siswa memahami lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmah (2022), yang mengatakan bahwa Wordwall dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran hingga 40%, terutama dalam bahasa Inggris. Siswa dapat belajar secara kontekstual dengan berbagai aktivitas. Ini mengasah kognitif dan kemampuan berpikir kritis.

Terlepas dari banyak manfaat yang ditawarkan Wordwall, masih sedikit penelitian yang menilainya secara menyeluruh untuk membantu siswa belajar membaca Bahasa Inggris (Hafsah et al.,2023). Penelitian sebelumnya seringkali hanya berfokus pada teknologi secara umum, tanpa menggali secara rinci bagaimana alat tertentu dapat berfungsi dalam pembelajaran bahasa. Namun, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi penelitian lebih mendalam perlu dilakukan mengenai Wordwall dan dampaknya terhadap kemampuan membaca siswa (Hidayaty et al., 2022).

Selain itu, guru memiliki tingkat keterampilan yang berbeda dalam menggunakan teknologi ini. Mungkin sulit bagi guru untuk memasukkan teknologi ke dalam proses pembelajaran karena mereka mungkin tidak terbiasa atau tidak nyaman dengan alat digital (Utami et al., 2023). Studi ini akan menyelidiki masalah-masalah ini dan menemukan cara untuk membantu mengatasi masalah penerapan Wordwall.

Manfaat dan tujuan penelitian ini untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana aplikasi Wordwall digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, termasuk bagaimana hal itu berdampak pada hasil belajar (Destrivo et al., 2023). Diharapkan bahwa penerapan Wordwall dapat menjadi solusi inovatif untuk membuat pengalaman belajar lebih interaktif, menarik, dan efektif. Ini juga diharapkan dapat mengatasi tantangan yang dihadapi oleh MAS As'adiyah No.1 Atapange, seperti kurangnya sumber daya dan kurangnya motivasi siswa.

B. Metode kegiatan

Dalam kegiatan ini, metode yang digunakan adalah melakukan observasi terhadap kebutuhan siswa kelas XI.1 di MAS AS'ADIYAH NO.1 ATAPANGE, terutama dalam hal meningkatkan kemampuan membaca Bahasa Inggris mereka. Berdasarkan temuan observasi, diputuskan bahwa solusi adalah menggunakan platform Wordwall sebagai media interaktif untuk belajar. Pada tanggal 3 November 2024, guru dan siswa kelas XI.1 terlibat dalam kegiatan

pendampingan penggunaan Wordwall ini. Kegiatan dimulai dengan penjelasan kepada siswa tentang manfaat dan cara menggunakan Wordwall. Guru juga menjelaskan materi pelajaran dan cara menggunakan platform. Setelah itu, siswa diberi kesempatan untuk mengerjakan soal interaktif secara individual dengan menggunakan perangkat mereka, seperti ponsel. Untuk meningkatkan pemahaman mereka, mereka melakukan aktivitas seperti kuis pilihan ganda dan permainan mencocokkan kata.

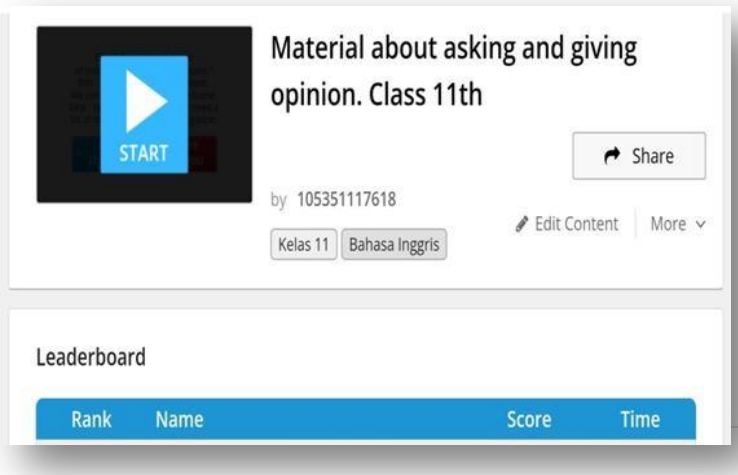
C. Hasil

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran membaca Bahasa Inggris dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Peningkatan yang signifikan pada nilai tes menunjukkan bahwa aktivitas interaktif yang ditawarkan oleh Wordwall menggunakan soal pilihan ganda. Pembelajaran yang menggunakan fitur yang menarik ini meningkatkan motivasi siswa, yang sejalan dengan teori gamification dalam pendidikan, yang menyatakan bahwa permainan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran (Gee, 2003). Dengan pendekatan yang menyenangkan, siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar dan lebih cepat memahami materi yang diajarkan.

Gambar 1. Situasi di dalam Kelas

Hasil pengamatan juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik dan antusias selama kegiatan pembelajaran, yang berdampak positif pada keterlibatan mereka. Hal ini mendukung argumen bahwa penggunaan teknologi interaktif, seperti Wordwall, dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas, mengurangi rasa bosan, dan meningkatkan interaksi antara siswa dengan materi ajar (Ally, 2008). Penggunaan Wordwall memungkinkan siswa untuk berlatih secara mandiri dengan umpan balik langsung.

Gambar 2. Tampilan layar awal Wordwall



D. Pembahasan

Untuk memulai sesi pembelajaran, guru mengenalkan topik pelajaran. Pada titik ini, guru menjelaskan manfaat Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa memahami teks yang dibaca. Penjelasan ini bertujuan untuk membantu siswa memahami bagaimana Wordwall dapat membantu mereka belajar. Setelah mengenalkan materi, guru memberikan panduan tentang cara menggunakan Wordwall. Panduan ini penting untuk memastikan semua siswa, termasuk siswa yang kurang terbiasa dengan teknologi, dapat menggunakan Wordwall dengan lancar. Panduan ini juga menjelaskan cara mengakses platform, memahami antarmuka aplikasi, dan menyelesaikan tugas yang telah disediakan.

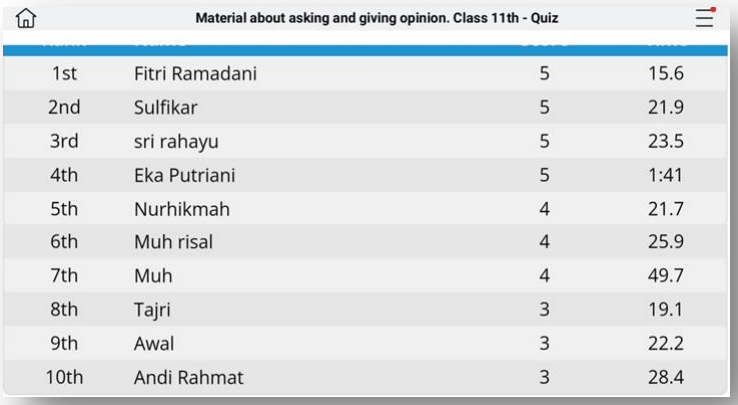
Gambar 3. Guru menjelaskan penggunaan aplikasi Wordwall

Siswa kemudian memulai aktivitas yang telah disiapkan oleh guru di Wordwall. Ini dapat berupa teka-teki kata, permainan mencocokkan kata, atau kuis pilihan ganda yang berhubungan dengan materi yang dibaca. Siswa diberi instruksi untuk menggunakan perangkat mereka, seperti ponsel atau komputer, dan diberikan waktu yang cukup untuk menyelesaikan tugas.Wordwall memungkinkan umpan balik langsung, yang merupakan keunggulannya. Siswa secara otomatis menerima skor atau evaluasi setelah menyelesaikan aktivitas. Ini membantu mereka memahami kesalahan mereka dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi.

Gambar 4. Siswa mengerjakan quiz di Wordwall

Setelah semua siswa menyelesaikan latihan, guru mengumumkan hasilnya dan memberikan apresiasi kepada siswa yang mendapatkan nilai tertinggi untuk meningkatkan semangat mereka. Pada tahap ini, guru juga mengajak siswa untuk berbicara tentang pertanyaan yang dianggap sulit atau sulit dipahami. Terakhir, guru mendorong siswa untuk merenungkan apa yang telah mereka pelajari. Mereka juga diberi kesempatan untuk berbagi pengalaman mereka menggunakan Wordwall dan memberikan saran untuk meningkatkan pelajaran di sesi berikutnya. Wordwall menjadi alat yang tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran tetapi juga membantu siswa menjadi lebih terlibat dan lebih percaya diri.

Gambar 5. Nama siswa dan 10 nilai tertinggi dalam kelas



1st	Fitri Ramadani	5	15.6
2nd	Sulfikar	5	21.9
3rd	sri rahayu	5	23.5
4th	Eka Putriani	5	1:41
5th	Nurhikmah	4	21.7
6th	Muh risal	4	25.9
7th	Muh	4	49.7
8th	Tajri	3	19.1
9th	Awal	3	22.2
10th	Andi Rahmat	3	28.4

Kegiatan ini merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan dan minat siswa dalam pembelajaran bahasa inggris yang dilakukan pada siswa kelas XI.1 di MAS AS'ADIYAH NO.1 ATAPANGE. Wordwall dapat membantu siswa memahami bahan bacaan dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Jika digunakan dengan benar, itu dapat menjadi alat pembelajaran Bahasa Inggris yang bagus untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Wordwall jika digunakan dan dipahami dengan baik maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Kesimpulan

Hasil kegiatan ini "Praktik Penggunaan Aplikasi Belajar Berbasis Web (Wordwall) Pada Pembelajaran Bahasa Inggris di Mas As'adiyah No.1 Atapange" menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif terlaksana dengan baik. Kegiatan ini mendorong pemahaman siswa tentang pentingnya teknologi dalam pembelajaran membaca dan meningkatkan motivasi belajar mereka. Keberhasilan dari kegiatan ini terlihat dari peningkatan kemampuan membaca siswa, di mana Wordwall dimanfaatkan secara efektif untuk menciptakan aktivitas yang menarik dan interaktif. Platform ini membantu siswa memahami teks dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta mendorong hasil belajar yang lebih optimal, yang berpotensi meningkatkan kualitas pendidikan di bidang bahasa Inggris.

Referensi

Jurnal:

Ally, M. (2008). Dasar-dasar teori pendidikan untuk pembelajaran daring. Dalam T. Anderson (Ed.), Teori dan Praktek Pembelajaran Daring (hal. 3-31). Athabasca University Press. DOI: 10.15215/aupress/9781927356024.01

Destrivo, D., Muhnandar, T. A., & Putra, H. K. (2023). Implementasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Informatika. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan*

Pembelajaran, 8(4), 152-158.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Comput. Entertain.*, 1(1), 20. https://doi.org/10.1145/950566.950595

Hafsah, H., Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs. CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, 11(1), 51-56.

Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The influence of word wall on students' interest and learning outcomes. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 211-223.

Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, *null*, null. https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241

Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 589-598.

Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan DanPembelajaran*, 12(2), 323–339. https://doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526

Ramanda, F., Firman, & Desyandri. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Wordwall Terhadap Pemahaman Belajar Ipas Siswa Sd. *Edu Research, null*, null. https://doi.org/10.47827/jer.v4i4.145

Ratnasari, D., Dhiya, H. R., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. … *Seminar Nasional Hasil* …, 1243–1250. http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848

Rinov, M., Cahyaningrum, Y., & Junarti, J. (2023). Implementasi Wordwall sebagai upaya Peningkatan Minat Siswa pada Era Sociality 5.0. JPM: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 249-266.

Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & 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.

Vista, E. R. B., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran PPKn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271-279.

Walidah, G. N., Mudrikah, A., & Saputra, S. (2022). Pengaruh penggunaan game edukasi wordwall terhadap motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science*), 7(2), 105-115.

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Penelitian Tindakan Kelas Indonesia, null*, null. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1