



Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi *Wordwall* di Kelas VII Durian SMP Negeri 4 Palu

Pebrianti¹, Hasnur Ruslan², Abdul Rahman³

^{1,2,3} PPG Calon Guru FKIP, Universitas Tadulako

E-mail: pebriantifebi8@gmail.com¹, hasnurruslan05.1987@gmail.com²,
abdulrahmanlandungi@gmail.com³

Article Info

Article history:

Received October 23, 2025

Revised October 26, 2025

Accepted November 01, 2025

Keywords:

Learning Interest, Wordwall Application

ABSTRACT

This study aims to increase the learning interest of seventh-grade Durian students at SMP Negeri 4 Palu in Indonesian language subjects through the Wordwall application. Using the classroom action research (CAR) method with two cycles, the research subjects consisted of 32 students. The results showed an increase in learning interest from 65% in cycle I, and 87% in cycle II. These findings indicate that the Wordwall application is effective in creating an interactive and enjoyable learning atmosphere. This study recommends the use of interactive technology in learning for better results.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Article Info

Article history:

Received October 23, 2025

Revised October 26, 2025

Accepted November 01, 2025

Kata Kunci:

Minat Belajar, Aplikasi Wordwall

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan meningkatkan minat belajar siswa kelas VII Durian di SMP Negeri 4 Palu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui aplikasi Wordwall. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, subjek penelitian terdiri dari 32 peserta didik. Hasil menunjukkan peningkatan minat belajar dari 65% pada siklus I, dan 87% pada siklus II. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi Wordwall efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran untuk hasil yang lebih baik

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Pebrianti

Universitas Tadulako

Email: pebriantifebi8@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap individu sebagai penunjang dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Selaras dengan pendapat (Rini 2013:3) yang mengatakan



bahwa pendidikan adalah suatu proses dalam merubah sikap serta tingkah laku melalui pengajaran dan latihan sehingga hal tersebut yaitu usaha mendewasakan manusia. Indonesia sendiri sudah banyak berdiri sekolah yang memberikan banyak fasilitas kepada siswa untuk memanfaatkan teknologi yang ada sebagai upaya dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya.(Launin et al., 2022).

Menurut (Muhsana Elcintami Lanos, 2022) pembelajaran di masa depan sangat membutuhkan pembelajaran yang inovatif agar proses belajar menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan setiap jenjang mulai dari Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir, berkomunikasi, dan berekspresi. Pelajaran ini memiliki tujuan untuk para peserta didik yaitu meningkatkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Dalam elemen capaian pembelajaran bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa diantaranya keterampilan menyimak (listening skills), keterampilan berbicara (speaking skill), keterampilan membaca (reading skills) dan keterampilan menulis (writing skill). (Yessi Fitriani, 2023). Dunia pendidikan para pendidik berupaya meningkatkan keberhasilan saat proses pembelajaran bahasa melalui pencapaian kompetensi berbahasa. Oleh karena itu pembelajaran bahasa Indonesia menduduki peran yang sangat penting dalam tujuan pendidikan (Putri Wulan Dhari H. A., 2022)

Permainan merupakan salah satu metode dan strategi yang dapat dilakukan untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Metode permainan adalah suatu cara penyajian materi pelajaran melalui berbagai macam bentuk aktivitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira (Saefudin, Sutikno dalam Hayatin Nupus dan Permatasari 2019). Nikiforidou (2018) dalam Setiawan, Andri dkk menyampaikan bahwa permainan edukasi digital bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, menumbuhkan kebiasaan dan menumbuhkan pemahaman yang di kemas dalam lingkungan digital. Putri, F.M (2020, 18) menyatakan bahwa Wordwall adalah sebuah aplikasi web yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang dapat gunakan untuk membuat games berbasis kuis interaktif.(Widowati et al., 2022).

Web aplikasi ini cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran. Word Wall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Karena, aplikasi Word Wall ini menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktivitas belajar peserta didik melalui partisipasi dengan rekan-rekan sejawatnya secara kompetitif terhadap pembelajaran yang sedang ataupun telah dipelajarinya.(Widowati et al., 2022).

Word Wall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikut sertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web browser yaitu www.wordwall.net dan bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone dan juga bisa mengakses dari link yang diberikan.(Widowati et al., 2022).



Berdasarkan hasil oservasi dan pengamaran dikelas VII Durian SMP Negeri 4 Palu, kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru hanya menggunakan buku paket, metode ceramah dan penugasan, hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan bervariasi sehingga berdampak pada menurunnya tingkat konsentrasi dan minat belajar peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi teks berita di kelas VII Durian SMP Negeri 4 Palu. Penelitian yang telah dilakukan oleh (Wulan Purnamasari, 2023) yang berjudul “Penerapan menggunakan media pembelajaran Kahoot untuk meningkatkan minat belajar Siswa Kelas XI Mipa 4”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan Kahoot dalam minat belajar siswa. Berdasarkan analisis data penelitian, pemanfaatan teknologi menggunakan media pembelajaran Kahoot dapat menunjang proses pembelajaran yang menjadi lebih menyenangkan. Beradarkan hasil penelitian dapat dilihat dari hasil yang pada siklus 1 sebesar 78,12% dan siklus 2 sebesar 82,17% dengan kategori meningkat yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa menggunakan Kahoot memenuhi ketuntasaan pada mata pelajaran Biologi. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Aplikasi Wordwall Di Kelas VII Durian SMP Negeri 4 Palu”.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini termasuk dalam bentuk PTK kolaboratif. Penelitian tindakan ini melibatkan mahasiswa PPG sebagai pelaksana, guru pamong sebagai observer serta dosen pembimbing lapangan sebagai dosen pembimbing dalam penelitian.

Subjek penelitian ini ialah peserta didik kelas VII DURIAN SMP Negeri 4 Palu. Peneliti memilih penelitian di kelas VII DURIAN berjumlah 32 peserta didik dengan 17 laki-laki dan 15 perempuan. Penelitian dilakukan pada semester genap. Pada materi teks berita. Pada penelitian tindakan kelas ini tersusun 2 siklus. Prosedur yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Robyn McTaggart dan Stephen Kemmis yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Peserta didik diberikan angket sebagai metode pengumpulan data, di mana peneliti menyediakan pertanyaan yang dijawab oleh responden (Ketut Sepdyana Kartini, 2020). Dalam penelitian ini, peneliti menyusun angket untuk 32 peserta didik yang terdiri dari 10 pertanyaan. Tujuan angket ini adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap aplikasi Wordwall yang telah dikembangkan. Observasi dilakukan untuk mengamati berbagai tindakan yang diambil oleh kelompok atau individu, dengan tujuan meningkatkan minat belajar peserta didik. Sementara itu, dokumentasi adalah metode pengumpulan data yang mencakup informasi tertulis atau rekaman yang dihasilkan selama proses pembelajaran.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, adanya peningkatan minat belajar peserta didik kelas VII DURIAN SMP Negeri 4 Palu menggunakan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi untuk mengetahui situasi lingkungan belajar di kelas VII Durian. Selanjutnya saat proses pembelajaran peserta didik nantinya akan dibagi beberapa kelompok sehingga peneliti dapat mengamati peserta didik dengan menganalisis kebutuhan mereka dengan lembar kerja telah disiapkan. Peserta didik yang mendapatkan skor di atas 80 tergolong mahir, peserta didik dengan skor di atas 75 yang tergolong sedang, dan peserta didik di bawah 70 tergolong rendah.

Dari hasil pengamatan minat belajar tindakan yang telah dilakukan kepada 32 orang peserta didik di kelas VII Durian didapatkan bahwa 5 peserta didik tergolong tuntas dan 15 peserta didik tergolong tidak tuntas.

1. Pra Siklus (pre-test)

Dari hasil tes didapatkan 10 orang peserta didik dari 32 orang peserta didik dapat memiliki nilai diatas KKM dan 22 orang peserta didik belum memiliki nilai diatas KKM. Nilai rata-rata peserta didik sebesar 65%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar tindakan siklus I pada materi teks berita tergolong rendah. Berdasarkan situasi pembelajaran tersebut digunakan dengan pembelajaran dengan metode ceramah dan penugasan sehingga diperlukan solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik berdasarkan pengamatan dan analisis kebutuhan mereka.

2. Siklus I

- a. Perencanaan Pada tahap perencanaan siklus I, guru membuat modul ajar dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), membuat media pembelajaran berupa Powerpoint serta menyiapkan LKPD.
- b. Pelaksanaan Pada tahap pelaksanaan siklus I, guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Tahapan pembelajaran terdiri dari tiga langkah yaitu 1) Kegiatan awal 2) Kegiatan inti dan 3) Kegiatan penutup.

1) Kegiatan awal terdiri dari mengucapkan salam, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik, mengondisikan kelas, melakukan ice breaking, memberikan pertanyaan di awal pembelajaran terkait materi yang dipelajari dan kejadian di lingkungan sekitar mereka untuk memberikan stimulus dalam memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti terdiri dari 5 fase yaitu 1) orientasi peserta didik diberikan penjelasan materi melalui Powerpoint dan guru memberikan pertanyaan-pertanyaan terkait permasalahan yang diberikan. Peserta didik akan memberikan respon terkait permasalahan yang diberikan. Selanjutnya guru mengkonfirmasi terhadap permasalahan tersebut. 2) Mengorganisasi peserta didik. Pada tahap ini peserta didik membentuk kelompok yang telah dibagi sesuai kemampuannya. Setelah itu peserta didik akan berdiskusi untuk mengerjakan LKPD dan menyelesaikan permasalahan tersebut. 3) Membimbing Pada fase ini guru akan memberikan bimbingan dengan masing-masing kelompok. Guru akan mengamati kelompok mahir, kelompok sedang, dan kelompok rendah. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada bagian



ini perwakilan kelompok mempresentasikan dan menyampaikan hasil sementara peserta didik lainnya menanggapi hasil jawaban diskusi. 5) Menganalisis dan mengevaluasi. Guru menuntun peserta untuk mengevaluasi jawaban dan menarik kesimpulan pembelajaran. Guru juga memberikan apresiasi dan tanggapan masing-masing kelompok.

3) Kegiatan penutup pembelajaran ialah refleksi pembelajaran dengan membuat kesimpulan, penyampaian materi untuk pertemuan selanjutnya, dan diakhiri dengan doa.

c. Pengamatan

Tahap observasi ini digunakan untuk merekam segala aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran. Setelah pembelajaran berakhir pada setiap pertemuan peneliti mengadakan diskusi sebagai bahan refleksi. Berdasarkan hasil dapat dijelaskan saat proses pembelajaran siklus I diperoleh nilai rata-rata 65% dengan kategori tidak tuntas. Hanya saja, 10 peserta didik telah tuntas belajar dan dari 22 peserta didik tidak tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara klasikal peserta didik belum tuntas belajar. Hal ini disebabkan karena peserta didik masih belum menyesuaikan diri dengan pembelajaran yang baru tersebut dan guru kurang melakukan pendekatan dengan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

d. Refleksi

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperoleh informasi dari hasil pengamatan sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang antusias selama pembelajaran berlangsung karena terlihat tidak memperhatikan saat pembelajaran berlangsung.
2. Suasana pembelajaran yang pasif sehingga saat proses pembelajaran minat belajar peserta didik menurun.
3. Siklus II

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I, guru membuat modul ajar dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), membuat media pembelajaran berupa Powerpoint dengan tambahan Aplikasi Wordwall serta menyiapkan LKPD dan lembar angket peserta didik.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I, guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah dirancang. Tahapan pembelajaran terdiri dari tiga langkah yaitu 1) Kegiatan awal 2) Kegiatan inti dan 3) Kegiatan penutup.

1) Kegiatan awal terdiri dari mengucapkan salam, berdoa, memeriksa kehadiran peserta didik, mengondisikan kelas, melakukan ice breaking, memberikan pertanyaan di awal pembelajaran terkait materi yang dipelajari dan kejadian di lingkungan sekitar mereka untuk memberikan stimulus dalam memberikan acuan dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.

2) Kegiatan inti terdiri dari 5 fase yaitu 1) orientasi peserta didik diberikan penjelasan materi melalui Powerpoint dan guru memberikan pertanyaan-



pertanyaan terkait permasalahan yang diberikan. Peserta didik akan memberikan respon terkait permasalahan yang diberikan. Selanjutnya guru mengkonfirmasi terhadap permasalahan tersebut. 2) Mengorganisasi peserta didik. Pada tahap ini peserta didik membentuk kelompok yang telah dibagi sesuai kemampuannya. Setelah itu peserta didik akan berdiskusi untuk mengerjakan LKPD dan menyelesaikan permasalahan tersebut. 3) Membimbing Pada fase ini guru akan memberikan bimbingan dengan masing-masing kelompok. Guru akan mengamati kelompok mahir, kelompok sedang, dan kelompok rendah. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada bagian ini perwakilan kelompok mempresentasikan dan menyampaikan hasil sementara peserta didik lainnya menanggapi hasil jawaban diskusi. Setelah selesai guru memberikan petunjuk untuk mengajak peserta didik bermain kuis melalui aplikasi Wordwall sebagai evaluasi pembelajaran. 5) Menganalisis dan mengevaluasi. Guru menuntun peserta untuk mengevaluasi jawaban dan menarik kesimpulan pembelajaran. Guru juga memberikan apresiasi dan tanggapan masing-masing kelompok.

3) Kegiatan penutup pembelajaran ialah refleksi pembelajaran yang telah dengan membuat kesimpulan, penyampaian materi untuk pertemuan selanjutnya, dan diakhiri dengan doa.

c. Pengamatan

Pada tahap observasi siklus II, dilakukan dengan langkah-langkah yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran. Dengan aktivitas peserta didik dan pencatatan kemajuan dan kendala yang ditemukan selama proses pembelajaran. Proses pembelajaran difokuskan perbaikan refleksi yang telah dilakukan pada siklus I. Pemberian bimbingan kepada peserta didik lebih bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan baik. Pemberian motivasi kepada peserta didik menyebabkan agar lebih semangat dalam belajar lebih percaya diri ketika persentasi. Berdasarkan hasil belajar peserta didik dan pengamatan pada proses pembelajaran didapatkan adanya peningkatan peserta didik pada siklus I dan siklus II. Terdapat 32 peserta didik sudah berhasil mengalami peningkatan rata-rata 87% yang sesuai dengan kriteria penilinan. Oleh karena itu penelitian ini dapat dikatakan berhasil karena pada tahap ini peserta didik telah memperoleh nilai diatas rata-rata, dan peneliti melakukan pemberhentian siklus karena pada tahap ini telah mencapai hasil yang diinginkan.

d. Refleksi

Pada tahap ini akan dikaji apa yang telah terlaksana saat proses belajar mengajar. Dari data-data yang telah diperoleh dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Berdasarkan data hasil pengamatan diketahui bahwa peserta didik aktif selama proses belajar berlangsung.
2. Kekurangan pada siklus siklus sebelumnya sudah mengalami perbaikan dan peningkatan sehingga menjadi lebih baik.



3. Hasil minat belajar siswa pada siklus II mencapai peningkatan yang sesuai dengan kriteria presentase.

Rekapitulasi Hasil Uji Respon Peserta Didik

SIKLUS		
Minat belajar siswa	Siklus I	Siklus II
	65%	87%

Berdasarkan hasil rekapitulasi di atas, yang didapatkan pada siklus I dengan rata-rata sebesar 65% kategori cukup baik. Sedangkan siklus II dengan rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Wordwall pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 4 Palu tergolong layak sebagai aplikasi pembelajaran.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang telah dilakukan oleh peneliti ialah Minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII Durian SMP Negeri 4 Palu. Tujuan penelitian ini yaitu implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Wordwall untuk mengetahui validitas media yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan model Robyn McTaggart dan Stephen Kemmis, dimana terdiri dari tahapan: 1) Tahap perencanaan (Planning), 2) Tahap pelaksanaan (Implementation), 3) Tahap observasi (Observation), 4) Tahap refleksi (Reflect).

Pada tahap pertama, peneliti melakukan perencanaan terhadap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Perencanaan ini meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP/Modul ajar), media pembelajaran dan perangkat, serta instrumen penilaian.

Selanjutnya tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan saat pembelajaran yakni pertama, pengumpulan data melalui pengamatan yang dilakukan per siklus. Kedua, melakukan pengamatan untuk memecahkan kekurangan dan kelemahan selama proses belajar mengajar. Ketiga, menganalisis data hasil penelitian per siklus. Keempat, menafsirkan hasil analisis data dan menentukan langkah perbaikan untuk siklus berikutnya.

Kemudian tahap observasi, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran di kelas VII Durian, observasi ini dilakukan untuk mengetahui kendala atau permasalahan dalam proses pembelajaran, penggunaan media dalam kegiatan belajar dan analisis karakteristik peserta didik yang dapat meningkatkan minat belajar. Observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan kesimpulan bahwasannya proses pembelajaran di kelas kebanyakan menggunakan buku sebagai sumber belajar dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang disebabkan waktu guru terbatas untuk pembuatannya serta pelaksanaan pembelajaran hanya 90 menit per pertemuan dalam satu pekannya. Hal ini dilakukan untuk menarik minat belajar peserta didik juga memfokuskan perhatiannya dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menyenangkan dan konkret. Maka peneliti memutuskan untuk menggunakan aplikasi Wordwall ini disesuaikan dengan kemudahan untuk dipakai dalam proses pembelajaran karena tersedianya



fasilitas sekolah (proyektor) serta memanfaatkan durasi waktu sebaik mungkin dengan perencanaan pembelajaran yang matang.

Tahap refleksi, kegiatan peneliti dilakukan setiap akhir pertemuan selama siklus I dan Siklus II. Hal ini merupakan tahap akhir proses pembelajaran secara rinci. Dengan hal yang terjadi di kelas baik berupa aktivitas peserta didik maupun kinerja guru. Hasil refleksi setiap pertemuan per siklus digunakan sebagai rencana tindak lanjut pada pembelajaran selanjutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang telah dikembangkan terbukti kevalidannya dan kepraktisan penggunaannya. Meningkatnya minat belajar dari pra siklus, pada siklus I dengan presentase 65% dan siklus II mendapatkan presentase sebesar 87% secara klasikal telah tercapai dengan kategori sangat baik.

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan aplikasi Wordwall pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII Durian SMP Negeri 4 Palu menggunakan model Robyn McTaggart dan Stephen Kemmis, dimana terdiri dari tahapan: 1) Tahap perencanaan (Planning), 2) Tahap pelaksanaan (Implementation), 3) Tahap observasi (Observation), 4) Tahap refleksi (Reflect).

Hasil ini telah dibuktikan minat belajar peserta didik dari pra siklus, siklus I dengan rata-rata sebesar 65% dan siklus II sebesar 87%. Pada siklus II minat belajar peserta didik secara klasikal telah tercapai dan mengalami peningkatan yang sangat baik. Kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik memberikan pengalaman belajar dan meningkatkan partisipasi aktivitas peserta didik. Penelitian ini memiliki kelebihan dapat memfasilitasi proses belajar peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajarnya. Peserta didik dapat berlatih berpikir kritis, berdiskusi, berkomunikasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.

Saran

Saran untuk Guru

1. Diharapkan guru mengikuti pelatihan tentang pembuatan dan penggunaan media pembelajaran, khususnya yang memanfaatkan teknologi modern seperti aplikasi Wordwall, untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.
2. Guru disarankan untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif, seperti pembelajaran berbasis permainan, untuk menarik minat siswa dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Diperlukan pendekatan yang lebih personal dalam interaksi dengan siswa. Hal ini dapat menciptakan hubungan yang lebih baik dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
4. Guru sebaiknya melakukan evaluasi dan refleksi setelah setiap sesi pembelajaran untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam metode pengajaran yang digunakan, serta mengadaptasi strategi pengajaran yang lebih efektif.

Saran untuk Siswa



1. Siswa diharapkan untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk dalam diskusi kelompok dan penggunaan media interaktif seperti Wordwall, agar dapat meningkatkan pemahaman materi.
2. Siswa disarankan untuk mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, termasuk menyadari pentingnya belajar Bahasa Indonesia untuk kehidupan sehari-hari dan masa depan.
3. Siswa dapat meningkatkan pengalaman belajar dengan bekerja sama dan berdiskusi dengan teman-teman sekelas, yang dapat membantu dalam memahami materi dengan lebih baik.
4. Siswa dianjurkan untuk memanfaatkan berbagai sumber daya yang ada, termasuk teknologi dan aplikasi pembelajaran, untuk mendukung proses belajar mereka di luar jam sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 527–533.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar.
- Launin, A., et al. (2022). Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran.
- Muhsana Elcintami Lanos. (2022). Pembelajaran Inovatif di Era Digital.