

PERSEPSI PESERTA DIDIK TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS VIII

Puspita Diah Ayu, Ika Septiana, Suyoto

Universitas PGRI Semarang, Indonesia

*Corresponding Author:
diah18412@gmail.com

Abstract

The use of digital learning media such as the Wordwall application can be used to increase learning interest, particularly to address the lack of reading interest in Indonesian language learning. Wordwall is a digital platform that allows teachers to create various game-based learning activities, such as quizzes, crosswords, word matching, and others, which can be easily accessed via computers or smartphones. This study aims to describe the perceptions of eighth-grade students at SMP Negeri 4 Semarang regarding the impact, user experience, obstacles, and recommendations related to the use of Wordwall. Using a descriptive quantitative approach and questionnaire method, this study sampled 96 students. The results indicate that the overall student perception of the use of Wordwall is very good, with 92% of students reporting good or very good ratings. Eighty-five percent of students perceived a positive impact, and 80% of students did not experience significant obstacles. Even obstacles such as unstable internet access can be overcome through group solutions. Therefore, 80% of students recommended the continued use of Wordwall in their learning.

Keywords: Student Perception, Wordwall, Indonesian Language Learning

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Dalam penerapan pembelajaran yang berfokus pada TIK, penting untuk menganalisis sejumlah elemen yang mendukung kesuksesan proses pembelajaran. Analisis untuk kebutuhan, persiapan alat yang diperlukan, perancangan model pengajaran, dan pengembangannya harus dilakukan oleh pihak sekolah untuk memudahkan guru atau siswa dalam menggunakan media dalam proses belajar mengajar (Septiana, 2025). Strategi yang dapat digunakan yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital, dapat meningkatkan efektivitas dan minat belajar peserta didik. Septiana (2025) menerangkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu benda atau alat yang digunakan sebagai penghubung atau perantara untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dan berfungsi agar peserta didik lebih jelas dalam menerima materi yang telah disampaikan oleh pendidik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Pada era digital ini, aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para pendidik. *Wordwall* adalah platform digital yang memungkinkan guru membuat berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), seperti kuis, teka-teki silang, mencocokkan kata, dan lain-lain, yang dapat diakses dengan sangat mudah lewat perangkat komputer ataupun ponsel pintar. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas akan lebih terbantu dengan adanya media pembelajaran. Selain itu, adanya media pembelajaran juga akan membuat guru atau pendidik dapat menentukan metode ataupun teknik pembelajaran yang sesuai untuk digunakan selama proses pembelajaran (Sadikin & Hamidah, 2020).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia, terdapat kendala berupa kurangnya minat baca yang membuat peserta didik kurang memiliki semangat dalam belajar. Strategi pembelajaran konvensional seringkali kurang menarik bagi siswa, sehingga motivasi mereka dalam belajar

dapat menurun. Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi *Wordwall* diharapkan bukan hanya untuk memudahkan penyajian materi, namun juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan agar dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik.

Meskipun demikian, efektivitas media pembelajaran ini dipengaruhi oleh bagaimana peserta didik memandang dan merasakan manfaatnya dalam pembelajaran sehari-hari. Ilhami (2019) berpendapat bahwa persepsi seseorang dengan seseorang lainnya terhadap suatu objek yang sama akan memiliki perbedaan dikarenakan pada setiap individu memiliki pengalaman atau karakter yang berbeda-beda, dalam pendapat lain persepsi akan sangat positif apabila orang tersebut mendapat kepuasan dari stimulus yang diberikan dan akan sangat tidak positif atau negatif bila tidak mendapat kepuasan, atau ketidaktahuan serta pengalaman dari stimulus yang telah diberikan. Persepsi peserta didik terhadap aplikasi *Wordwall* menjadi faktor kunci dalam menentukan keberhasilan penggunaan teknologi ini dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan persepsi peserta didik terhadap dampak *Wordwall*, pengalaman penggunaan, kendala yang dihadapi, dan rekomendasi mereka terhadap penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga dapat menjadi bahan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data berupa angket/kuisisioner. Penelitian kuantitatif deskriptif merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk menggambarkan atau memaparkan keadaan suatu fenomena, objek, atau variabel dengan data yang dikumpulkan berupa angka. Penelitian deskriptif menurut Suharsimi Arikunto (2010) adalah penelitian yang dilaksanakan dengan cara mengumpulkan data berdasarkan faktor-faktor yang menjadi pendukung terhadap objek penelitian, lalu faktor-faktor yang telah terkumpul tersebut dianalisis untuk dicari peranannya. Sedangkan menurut Nana Syaodih S. (2012: 53) penelitian kuantitatif digunakan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi berupa pendapat pribadi dari sejumlah besar orang terhadap topik atau isu-isu tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kuantitatif deskriptif adalah metode penelitian yang mengumpulkan data kuantitatif untuk memberikan gambaran suatu variabel atau fenomena secara sistematis, faktual, dan objektif, serta dapat digunakan untuk mengetahui pendapat atau persepsi dari sejumlah responden.

Penelitian ini memiliki berbagai tahapan yang harus dilakukan. Pada tahapan awal peneliti melakukan wawancara secara lisan terhadap guru mapel bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan untuk memastikan media word wall telah digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Setelah wawancara dilakukan, tahap selanjutnya adalah penentuan jumlah responden yang mengisi kuisisioner yakni peserta didik kelas VIII A-E. Dengan pertimbangan karena saat kelas VII dan awal kelas VIII sudah pernah menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Sebelum pengisian kuisisioner berlangsung, peserta didik diberikan penjelasan terkait bentuk-bentuk *Wordwall* untuk membantu peserta didik mengingat kembali bentuk *Wordwall* yang telah digunakan. Selanjutnya peserta didik diminta untuk mengisi kuisisioner terkait pendapat mereka terhadap penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Tahapan selanjutnya adalah proses analisis data yang telah terkumpul. Tahap terakhir adalah menjabarkan hasil dari penelitian terkait persepsi dari peserta didik terhadap penggunaan wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 4 Semarang.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 4 Semarang dengan populasi berjumlah 127 peserta didik kelas VIII A-E, dengan jumlah pengambilan sampel sebanyak 96 orang. Sampel peserta didik ini diambil secara *random sampling* dengan menggunakan rumus Solvin. Menurut Sugiyono, dalam penelitian (Wina Roza Fahira, Dkk 902, n.d.) *Simple random sampling* merupakan teknik pengumpulan sampling yang digunakan dengan cara pengambilan sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang terdapat dalam populasi

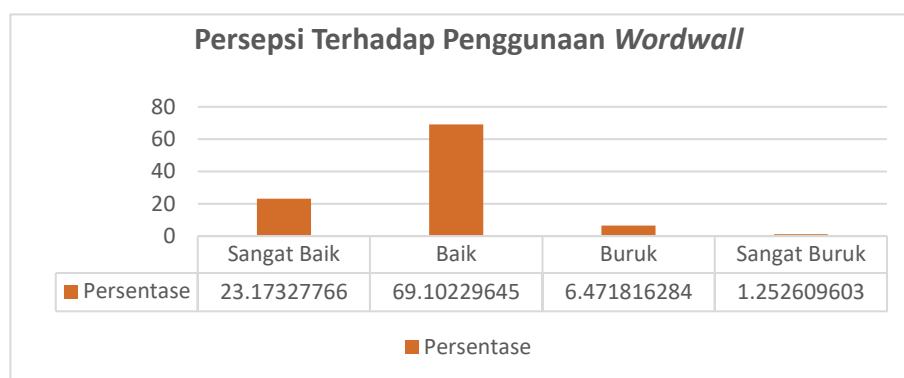
tersebut. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini berbentuk angket/kuisiioner dengan 20 butir pernyataan. Pernyataan-pernyataan tersebut mencakup empat dimensi utama sesuai dengan tujuan penelitian yakni mengenai pengalaman penggunaan, dampak, kendala, dan rekomendasi.

Dalam tujuan penelitian pengalaman penggunaan, indikator yang diukur yakni kemudahan akses, kemudahan fitur, kenyamanan, kesederhanaan, dan tampilan aplikasi. Dalam tujuan penelitian pada bagian dampak, indikator yang diukur adalah kemudahan pemahaman materi, kecepatan pemahaman, peningkatan kemampuan memahami, kejelasan materi, motivasi belajar, dan pengukuran pemahaman diri. Pada tujuan penelitian bagian kendala dan dukungan indikator yang diukur adalah adanya dukungan guru, stabilitas internet, hambatan/kesulitan penggunaan, dan waktu pengerjaan. Terakhir pada tujuan penelitian bagian rekomendasi, indikator yang diukur adalah pengalaman penggunaan secara individu/berkelompok, pengalaman terhadap metode pembelajaran konvensional, rekomendasi penggunaan pada pembelajaran regular, dan dukungan fasilitas dari sekolah.

Proses penilaian yang digunakan untuk mengukur setiap butir pertanyaan adalah menggunakan skala linkret 4 pilihan, yakni 1-4 dengan poin 1 sangat tidak setuju, 2 tidak setuju, 3 setuju, dan 4 sangat setuju. Skala linkret 4 pilihan, digunakan untuk memberikan jawaban dari responden secara jelas dan akurat tanpa pilihan netral atau ragu-ragu. Berdasarkan metode-metode yang telah dijabarkan diatas, hasil penelitian menunjukkan pada setiap aspek tujuan penelitian menunjukkan hasil yang bagus dan sangat bagus terhadap penggunaan wordwall dan merokemendasikannya untuk digunakan dalam pembelajaran berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

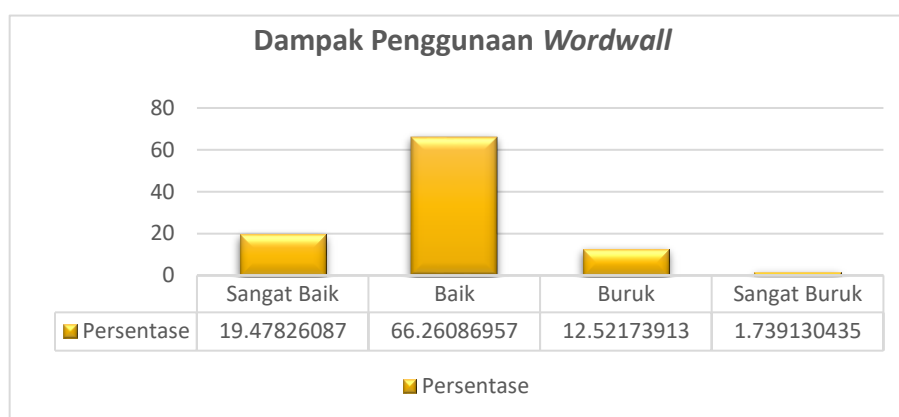
Persepsi Terhadap Penggunaan *Wordwall*



Gambar 1. Persepsi Terhadap Penggunaan *Wordwall*

Berdasarkan hasil pada gambar 1, data yang diperoleh dari pengisian kategori persepsi terhadap penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VIII SMPN 4 Semarang menunjukkan 69,1% peserta didik merasa baik, 23,1% menunjukkan sangat baik, 6,4 % menunjukkan buruk, dan 1,2% menunjukkan sangat buruk. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas VIII SMPN 4 Semarang memiliki persepsi yang baik terhadap penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia yang telah mereka lakukan, yakni sebesar 69%. Dalam penggunaan *Wordwall* pada proses pembelajaran, peserta didik disajikan wordwall dalam bentuk kuis, mencocokkan kata, dan membuka box. Bentuk wordwall tersebut adalah yang paling mudah digunakan dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik.

Dampak Penggunaan *Wordwall*

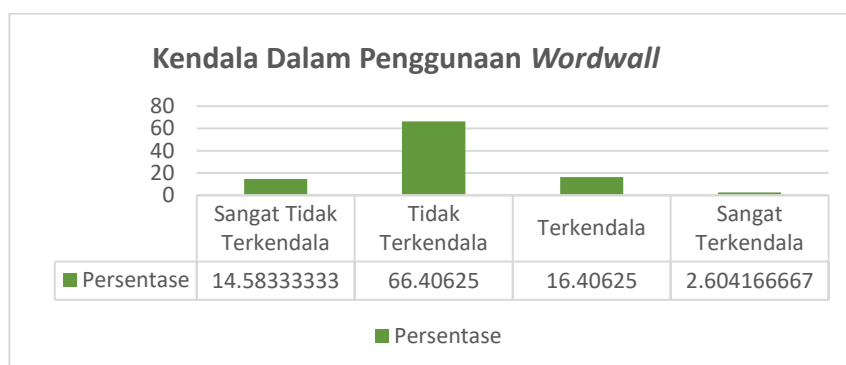


Gambar 2. Dampak Penggunaan *Wordwall*

Dalam penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 4 Semarang memiliki dampak yang baik. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2. Pada gambar tersebut sebanyak 19,4% peserta didik merasa sangat baik dampaknya dalam pembelajaran. Sebanyak 66,2% peserta didik merasa baik, 12,5% merasa buruk, dan 1,7% peserta didik merasa sangat buruk. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dampak penggunaan wordwal cenderung baik dalam penggunaannya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Pada penerapan *Wordwall* pada proses pembelajaran, peserta didik dituntut untuk berpikir cepat untuk dapat menjawab soal karena setiap soal memiliki batas waktu pengerjaan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lamasitudju (2022) yakni adanya batasan waktu pengerjaan pada *Gameshow Quiz* membuat peserta didik diharuskan agar berpikir secara cepat serta menyusun strategi untuk dapat menjawab soal dengan benar, sehingga hal tersebut dapat menjadikan kegiatan ini sebagai latihan untuk melatih kemampuan berpikir secara cepat dalam mencari jawaban dan dapat menstimulus perkembangan kognitif peserta didik.

Kendala Dalam Penggunaan *Wordwall*

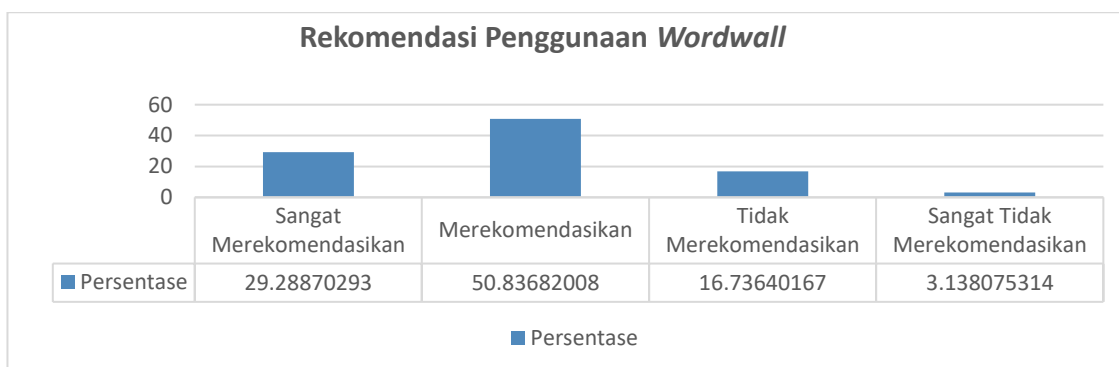


Gambar 3. Kendala Dalam Penggunaan *Wordwall*

Media *Wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMP N 4 Semarang tidak terlepas dari berbagai kendala. Beberapa peserta didik mengalami kendala seperti internet yang tidak stabil, perangkat yang kurang memadai, seperti ponsel, laptop/komputer, dan juga rusaknya proyektor. Namun peserta didik yang lain merasa bahwa kendala tersebut tidak masalah dan tidak terlalu mengganggu. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 3. Sebanyak 14,5% peserta didik merasa sangat tidak terkendala, 66,4% merasa tidak terkendala, 16,4% merasa terkendala, dan 2,6% sangat terkendala. Beberapa peserta didik yang merasa terkendala ataupun sangat terkendala, pada pelaksanaan pembelajaran menggunakan

Wordwall tetap bisa mengikuti. Yakni dengan cara meminjam ponsel temannya yang telah selesai mengerjakan, atau guru membuat pembelajaran tersebut secara berkelompok.

Rekomendasi Penggunaan *Wordwall*



Gambar 4. Rekomendasi Penggunaan *Wordwall*

Berbagai kendala dalam penggunaan *wordwall* membuat beberapa peserta didik tidak merekomendasikan penggunaan media ini dalam pembelajaran. Seperti terlihat dalam gambar 4, sebanyak 16,7% peserta didik tidak merekomendasikan dan 3,4% sangat tidak merekomendasikan. Namun, beberapa peserta didik lain berpendapat bahwa mereka menyukai penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Pada data disebutkan bahwa 50,8% peserta didik merekomendasikan penggunaan media pembelajaran ini dan 29,2% sisanya sangat merekomendasikan. Hal ini menunjukkan bahwa minat mereka terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall* masih cukup tinggi dengan lebih dari setengahnya merekomendasikan penggunaan media ini dalam pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan berbagai tahapan dan telah disajikan pada uraian-uraian sebelumnya, hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi terhadap penggunaan media pembelajaran *wordwall* sangat baik dengan 92% persentase baik dari 96 peserta didik. Persepsi peserta didik dalam dampak penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran menunjukkan bahwa 85% peserta didik merasakan dampak baik dengan adanya penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas VIII SMPN 4 Semarang. Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *wordwall*, sebanyak 80% peserta didik tidak merasakan kendala yang berarti sehingga 80% dari mereka merekomendasikan agar media pembelajaran *wordwall* dapat terus digunakan, baik dalam pembelajaran bahasa Indonesia ataupun pembelajaran lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian terhadap pemanfaatan media pembelajaran *wordwall*, yakni rata-rata peserta didik memiliki pendapat sangat positif (92%) dalam penggunaan *wordwall*. Dari segi efeknya pada pembelajaran juga baik (85%), serta tingginya dukungan untuk penggunaannya (80%). Maka berikut adalah beberapa rekomendasi berdasarkan pendapat peneliti:

1. Bagi para guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan mata pelajaran lain diharapkan untuk tetap mempertahankan dan mengembangkan penggunaan *wordwall*. Hal ini didukung oleh pendapat dan dampak positif yang dialami oleh sebagian besar peserta didik.
2. Bagi setiap sekolah diharapkan untuk menyediakan sarana dan prasarana yang memadai seperti *wordwall* dan speaker untuk mendukung lancarnya proses pembelajaran berbasis digital seperti *wordwall*.
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian lebih mendalam mengenai efektivitas *wordwall* dan populasi bisa diperluas ke kelas VII dan IX.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya berikan kepada orang tua, dosen, rekan sejawat, peneliti terdahulu serta berbagai pihak yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Tak lupa pula ucapan terima kasih saya sampaikan kepada guru-guru SMPN 4 Semarang yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian ini. Saya harap penelitian ini dapat membantu memberikan kontribusi dalam kemajuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N. N., Mutiah, A., Syukon, A., Pendidikan, I., & Jember, U. (2023). *Persepsi Siswa Kelas X Sma Negeri 2 Jember Terhadap Praktik Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka*. *Jeuj : Jurnal Edukasi*, 10(1), 52–59.
- Alisya, Z. W., & Titaley, A. G. (2025). *Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran bahasa Jerman kelas XI SMAN 15 Surabaya*. *Laterne*, 14(02), 61–68. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne/article/view/69739>
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data*. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Dwi Puspaningtyas, N., Sukma Dewi, P., Pagar Alam, H. Z., & Lampung, B. (2020). *Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Berbasis Daring*. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3(6). <https://doi.org/10.22460/jpmi.v3i6.703-712>
- Ernawati, Sari, T., & Haris, I. (2025). *JP-IPA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam*. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (JP-IPA)*, 06(01), 33–42.
- Febriani, R., & Ansori, D. S. (2023). *Persepsi siswa terhadap penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia Student Perceptions In Media Use On Learning Indonesian Language*. *Jurnal Lingkar Pendidikan*, 2(1). <https://journal.unilak.ac.id/index.php/jlp>
- Hartanto, D. (2023). *Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Sejarah Di Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat*. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, 5(2), 46–52. <http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/46>
- Lamasitudju, C. A. (2022). *Penerapan Qugamee (Quiz dan Game Edukasi) Interaktif pada Pembelajaran IPA-dwiFisika Menjadi Lebih Menyenangkan dengan Menggunakan Wordwall*. *Jurnal Kreatif Online*, 10 (1), 75–84. <https://doi.org/10.22487/jko.v10i1.2040>
- Margono, S. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Mustopa, J., Susilo, J., & Sotlikova, R. (2025). *Penggunaan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Daya Tarik Siswa dalam Pembelajaran Teks Deskripsi: Universitas Swadaya Gunung Jati*. *Anufa*, 72–85. <https://anufa-ikaprobsi.org/index.php/anufa/article/view/87>
- Perdana, I., Saragi, R. E. S., & Aribowo, E. K. (2020). *Persepsi Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Kahoot Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 290. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p290--306>
- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). *Pembelajaran daring di tengah wabah covid-19*. *Biodik*, 6 (2), 109–119.
- Septiana, I., & Rifai, A. (2020, December). *Optimalisasi Kualitas Belajar Peserta Didik Dengan Pemanfaatan Media Digital*. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, pp. 246-257).
- Septiana, Ika., Rifai, A., & Indriati, T. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Kahoot Sebagai Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Pembelajaran Digital*. 9(3), 362–370.
- Suharsimi, A. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

- Suryani, R. (2024). *Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Setelah Menggunakan Wordwall di SMPN 4 Sindangkerta*. *Kinanti : Jurnal Karya Insan Pendidikan Terpilih*, 2(1), 2–4. <https://doi.org/10.62518/v3z8p315>
- Waruwu, M., Pu`at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>
- Zulfah, N. (2023). *Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa*. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>