



Prosiding

Seminar Nasional

Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset

IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"



Media Kuis Interaktif Wordwall untuk Materi Kebahasaan dan Jenis Teks: Bagaimana Desain dan Persepsi Siswa

Sofi Atun Dhuhriah¹(✉), Cahyo Hasanudin²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

Sofiatundhuhriah13@gmail.com

abstrak— Kuis interaktif adalah aplikasi pembelajaran yang memuat materi dalam bentuk soal atau pertanyaan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan fokus pada eksplorasi. Metode pengumpulan informasi dalam studi ini dilakukan dengan memakai Angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik (Thematic Analysis) yang diadaptasi dari model Braun dan Clarke. Teknik Validasi Data untuk menjamin keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber Berdasarkan hasil telaah, dapat diketahui bahwa rancangan media kuis interaktif Wordwall meliputi 1) Kemudahan Penggunaan dan Aksesibilitas 2) Kandungan Materi dan Pemahaman 3) Desain Visual dan Estetika 4) Manfaat Pembelajaran, dan 5) keterlibatan dan Pengalaman Belajar. Sementara itu, persepsi mahasiswa terhadap media interaktif kuis Wordwall terpolarisasi, dengan 80 mahasiswa memberikan penilaian "sangat setuju" dan 16 mahasiswa memberikan penilaian "sangat tidak setuju". Hasil persepsi siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka memilih jawaban sangat setuju.

Kata kunci— Kuis Interaktif, Wordwall, Kebahasaan

Abstract— Interactive quizzes are learning applications that contain material in the form of questions or problems aimed at increasing students' knowledge and insight into the material being studied. This research is a qualitative study with a focus on exploration. The method of collecting information in this study was conducted using questionnaires. Data analysis in this study used thematic analysis adapted from the Braun and Clarke model. Data validation techniques to ensure the validity of the findings, this study applied source triangulation techniques. Based on the results of the review, it can be seen that the design of the Wordwall interactive quiz media includes 1) Ease of Use and Accessibility 2) Content and Comprehension 3) Visual Design and Aesthetics 4) Learning Benefits, and 5) Engagement and Learning Experience. Meanwhile, students' perceptions of the Wordwall interactive quiz media were polarized, with 80 students giving a rating of "strongly agree" and 16 students giving a rating of "strongly disagree." The results of the students' perceptions show that most of them chose the answer "strongly agree."

Keywords— Interactive Quizzes, Wordwall, Language Skills

PENDAHULUAN

Kebahasaan merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia karena melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai cerminan budaya dan identitas suatu bangsa (Devianty, 2017). Menurut Wiki (2022) kebahasaan

adalah segala hal yang berkaitan dengan bahasa, baik dari segi bentuk, makna, maupun fungsi penggunaannya dalam masyarakat. Kebahasaan mengacu pada pemahaman umum mengenai adanya keteraturan dan ketidakteraturan yang terdapat dalam Bahasa (Lismiati, 2014). Kebahasaan mencakup penggunaan kata, frasa, dan kalimat yang memenuhi beberapa kriteria, yaitu (1) bersifat lugas, (2) komunikatif, (3) bersifat dialogis dan interaktif, (4) mampu memotivasi peserta didik, (5) sesuai dengan kaidah bahasa yang berlaku, serta (6) menggunakan simbol, istilah, atau ikon yang tepat dan relevan (Tyas dkk., 2024).

Kebahasaan merupakan aspek yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa karena mencakup penggunaan kata, frasa, dan kalimat yang sesuai dengan kaidah bahasa sehingga pesan dapat tersampaikan secara efektif dan komunikatif (Sabana & Naibaho, 2023). Melalui kebahasaan yang baik, seseorang dapat mengungkapkan pikiran, gagasan, dan perasaannya secara jelas serta menjaga kesantunan dalam berkomunikasi. Menurut Johan (2018), kebahasaan adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan bahasa, baik dari segi bentuk, makna, maupun penggunaannya dalam masyarakat. Dengan demikian, pemahaman terhadap kebahasaan menjadi dasar utama bagi peserta didik untuk menggunakan bahasa Indonesia yang baik, benar, dan sesuai konteks sosial maupun situasi komunikasi.

Aplikasi Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran berbasis web yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat soal interaktif dalam bentuk permainan edukatif (Purnamasari, 2022). Wordwall dapat dipahami sebagai aplikasi online yang digunakan untuk membuat permainan edukatif berbentuk kuis, sehingga sangat efektif dalam merancang dan meninjau kegiatan penilaian pembelajaran (Dzi'Layyinnati, 2021). Wordwall memiliki fitur permainan yang beragam, seperti kuis, menjodohkan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan pengelompokan. Media ini sangat relevan untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran modern, terutama ketika sekolah masih menjalankan sistem daring atau pembatasan waktu belajar tatap muka. Adapun karakteristik utama Wordwall meliputi: a) Tingkat kesulitan, yang dapat disesuaikan oleh guru sesuai level permainan; b) Aspek menarik dan menyenangkan, yang menumbuhkan minat siswa dalam belajar; c) Kemampuan mengasah keterampilan, karena siswa dapat mengulang permainan hingga berhasil; serta d) Fleksibilitas, karena dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok. Dengan karakteristik tersebut, Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan, membuat siswa lebih antusias, termotivasi, dan tidak cepat bosan, bahkan terkadang lupa bahwa mereka sedang belajar secara formal (Wulandari & Nazila, 2024).

Guru dapat memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena tampilan dan bentuk aktivitasnya yang menarik mampu membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar (Marfu'ah & Novita, 2025). Motivasi belajar sendiri memiliki hubungan yang erat dengan pencapaian prestasi siswa, sebab dorongan dari dalam diri untuk belajar akan menuntun siswa menuju tujuan pembelajaran yang diharapkan (Nisa & Susanto, 2022). Menurut Rijali & Asfiati (2024), penggunaan Wordwall dilakukan dengan membuka tautan kegiatan, memasukkan nama, dan menekan start untuk memulai.

Kuis interaktif adalah aplikasi pembelajaran yang memuat materi dalam bentuk soal atau pertanyaan yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan

siswa terhadap materi yang dipelajari (Meryansumayeka & Marlini, 2018). Selain itu, kuis interaktif juga berfungsi sebagai strategi pembelajaran yang digunakan pendidik untuk memberikan evaluasi kepada peserta didik melalui soal-soal yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, sekaligus menjadi alat ukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi tersebut (Qodrani, 2022). Media pembelajaran ini dinilai efektif karena kemampuannya dalam mendukung proses belajar baik secara sinkron maupun asinkron, memberikan fleksibilitas tinggi, serta memungkinkan pelaksanaan evaluasi formatif secara langsung (real-time) (Prihatini dkk., 2024).

Kuis interaktif seperti Wordwall, Kahoot, dan Bamboozle merupakan platform yang menggabungkan unsur evaluasi dengan pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif siswa, bukan hanya dalam menjawab soal secara tradisional, tetapi juga melalui partisipasi emosional dan kompetitif selama proses belajar (Wulandari, 2025). Melalui penggunaan kuis interaktif, siswa dapat merespons materi secara langsung, memperoleh umpan balik secara instan, serta menumbuhkan motivasi belajar intrinsik dalam suasana yang menyenangkan dan penuh tantangan (Rahmawati, 2023).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif dengan fokus pada eksplorasi. Hal ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksploratif karena bertujuan untuk menyelidiki lebih dalam bagaimana media kuis interaktif Wordwall dirancang dan bagaimana siswa merasakan penggunaannya dalam pembelajaran terkait kebahasaan dan berbagai jenis teks. Penelitian ini tidak bertujuan untuk melakukan perbandingan, menguji hipotesis, atau melakukan pengujian efektivitas dengan metode kuantitatif, melainkan untuk mendapatkan pemahaman awal mengenai pengalaman dan reaksi siswa sebagai pengguna media tersebut.

Menurut Supardan (2016) penelitian eksploratif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menjelajahi dan menemukan pemahaman awal tentang fenomena yang sebelumnya belum banyak diteliti. Di sisi lain, (Heldanita, 2018) juga menyatakan bahwa penelitian eksploratif diterapkan saat peneliti ingin menggali informasi yang lebih dalam tentang suatu masalah yang masih baru atau tidak jelas batasannya, sehingga dapat menjadi landasan bagi penelitian yang lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap wawasan baru seputar desain dan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks, serta memahami pandangan siswa mengenai efektivitas, daya tarik, dan kemudahan dalam menggunakan media tersebut. Mudjiyanto (2018) penelitian eksploratif adalah jenis penelitian yang bertujuan untuk menjelajahi dan menemukan pemahaman awal tentang fenomena yang sebelumnya belum banyak diteliti. Disisi lain, Rohaeti (2023) juga menyatakan bahwa penelitian eksploratif diterapkan saat peneliti ingin menggali informasi yang lebih dalam tentang suatu masalah yang masih baru atau tidak jelas batasannya, sehingga dapat menjadi landasan bagi penelitian yang lebih lanjut. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengungkap wawasan baru seputar desain

dan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks, serta memahami pandangan siswa mengenai efektivitas, daya tarik, dan kemudahan dalam menggunakan media tersebut. dapatkan pemahaman awal mengenai pengalaman, tanggapan, dan pandangan siswa terkait penggunaan media kuis interaktif Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi kebahasaan dan jenis teks.

Dalam penelitian ini, partisipan terdiri dari 16 siswa kelas VIII di sekolah SMP swasta bojonegoro. Pemilihan partisipan dilakukan menggunakan *purposive sampling*, mengingat keterlibatan langsung siswa dalam pemanfaatan media Wordwall selama kegiatan pembelajaran.

Pemilihan partisipan ini dilakukan karena siswa merupakan pengguna utama media pembelajaran digital, sehingga pandangan mereka sangat penting untuk mengevaluasi seberapa jauh media Wordwall dapat mendukung pemahaman materi kebahasaan dan jenis teks. Selain itu, siswa SMP swasta cenderung memiliki karakteristik belajar yang memerlukan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga penggunaan media Wordwall relevan untuk diteliti dari sudut pandang daya tarik, kemudahan penggunaan, dan efektivitas dalam meningkatkan motivasi belajar.

Dengan melibatkan siswa sebagai subjek penelitian, peneliti berharap dapat mengungkap bagaimana pandangan mereka terhadap desain media, pengalaman belajar yang diperoleh, serta kecocokan media Wordwall dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Metode pengumpulan informasi dalam studi ini dilakukan dengan memakai Angket.

Adapun alat Angket dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Instrumen Angket

Aspek	Butir Pernyataan	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Penggunaan dan Aksesibilitas	1. Media Kuis Wordwall mudah diakses melalui perangkat siswa (HP/laptop).					
	2. Petunjuk penggunaan Kuis Wordwall jelas dan mudah dipahami.					
	3. Navigasi dan tombol dalam kuis berfungsi dengan baik dan responsif.					
	4. Waktu pengerjaan dalam kuis sudah sesuai dan tidak membingungkan.					

Kandungan Materi dan Pemahaman	5. Soal dalam Kuis Wordwall sesuai dengan materi kebahasaan dan jenis teks yang telah diajarkan.				
	6. Setiap kuis membantu memahami ciri-ciri berbagai jenis teks.				
	7. Pertanyaan dalam kuis mendorong siswa berpikir kritis dan memahami isi teks.				
	8. Kuis membantu siswa mengingat kembali materi kebahasaan dengan cara menyenangkan.				
Desain Visual dan Estetika	9. Tampilan Wordwall menarik dan sesuai dengan tema pembelajaran.				
	10. Warna dan tata letak kuis tidak membuat mata lelah atau bingung				
	11. Desain kuis membuat siswa lebih fokus dan bersemangat mengerjakan.				
Manfaat Pembelajaran	12. Media Kuis Wordwall membantu siswa memahami materi kebahasaan lebih cepat.				
	13. Media ini meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia.				
	14. Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan				
	15. Kuis ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran interaktif di kelas.				

Keterlibatan dan Pengalaman Belajar	16. Siswa merasa tertantang dan antusias saat mengerjakan Kuis Wordwall.				
	17. Kuis ini membuat suasana belajar menjadi aktif dan menyenangkan				
	18. Setelah menggunakan media ini, siswa lebih memahami materi kebahasaan dan jenis teks.				

Keterangan (Sangat Setuju=5, Setuju=4, Netral=3, Tidak Setuju=2, dan Sangat Tidak Setuju=1) (Dikembangkan oleh Peneliti)

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis tematik (Thematic Analysis) yang diadaptasi dari model Braun dan Clarke (2006). Analisis tematik digunakan untuk menemukan dan menginterpretasikan pola makna (tema) dari data kualitatif secara sistematis dan mendalam. Menurut Sitasari (2022) analisis tematik merupakan pendekatan analisis yang menekankan proses identifikasi, pengorganisasian, dan interpretasi data sehingga menghasilkan tema-tema yang relevan dengan tujuan penelitian. Teknik analisis ini terdiri atas enam tahapan utama, yaitu: familiarisasi data, pemberian kode, pencarian tema, peninjauan tema, penamaan dan pendefinisian tema, serta penyusunan laporan akhir. Tahap pertama, familiarisasi data, dilakukan dengan membaca dan memahami seluruh tanggapan siswa untuk memperoleh gambaran umum tentang persepsi mereka terhadap media Wordwall. Tahap kedua, pemberian kode (*coding*), yaitu proses menandai bagian data yang sesuai dengan fokus penelitian, misalnya tanggapan mengenai desain, kemudahan penggunaan, dan manfaat media (Rakhmaniar, 2023). Tahap ketiga, pencarian tema, dilakukan dengan mengelompokkan kode-kode yang memiliki kesamaan makna menjadi tema awal. Tahap keempat, peninjauan tema, dilakukan untuk memastikan bahwa tema yang terbentuk benar-benar merepresentasikan keseluruhan data. Selanjutnya, tahap kelima yaitu penamaan dan pendefinisian tema, di mana setiap tema diberi nama dan dijelaskan maknanya agar menggambarkan inti dari hasil temuan (Suwandyani, 2018). Tahap terakhir, penyusunan laporan, dilakukan dengan menyajikan hasil analisis secara runtut dan menghubungkannya dengan fokus penelitian, yakni desain dan persepsi siswa terhadap media Wordwall dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks.

Dengan demikian, proses analisis dalam penelitian ini dimulai dari pemahaman awal terhadap data tanggapan siswa, pemberian kode pada bagian yang relevan, pengelompokan kode menjadi tema utama, peninjauan konsistensi antar tema, hingga penyusunan laporan akhir yang menggambarkan persepsi siswa secara menyeluruh terhadap penggunaan media kuis interaktif Wordwall.

Teknik Validasi Data untuk menjamin keabsahan temuan, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi sumber. Menurut (Rahardjo, 2010), triangulasi sumber adalah metode pemeriksaan keabsahan data dengan cara membandingkan dan

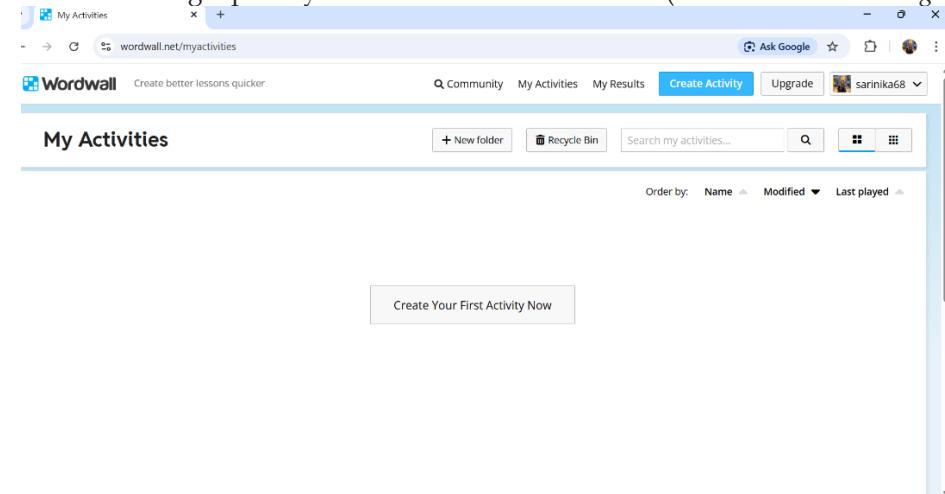
memverifikasi informasi yang diperoleh dari berbagai sumber atau bentuk data yang berbeda. Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan dengan membandingkan hasil angket persepsi siswa dengan tanggapan terbuka berupa komentar, kritik, dan saran pada bagian akhir angket. Data tambahan tersebut membantu peneliti menilai relevansi, efektivitas, serta kejelasan media Wordwall berdasarkan pengalaman langsung siswa. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya bergantung pada nilai persepsi secara tertutup, tetapi juga diperkuat oleh tanggapan kualitatif yang menggambarkan pandangan siswa secara lebih mendalam mengenai media kuis interaktif Wordwall dalam pembelajaran kebahasaan dan jenis teks.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain media kuis interaktif Wordwall untuk materi kebahasaan dan jenis teks

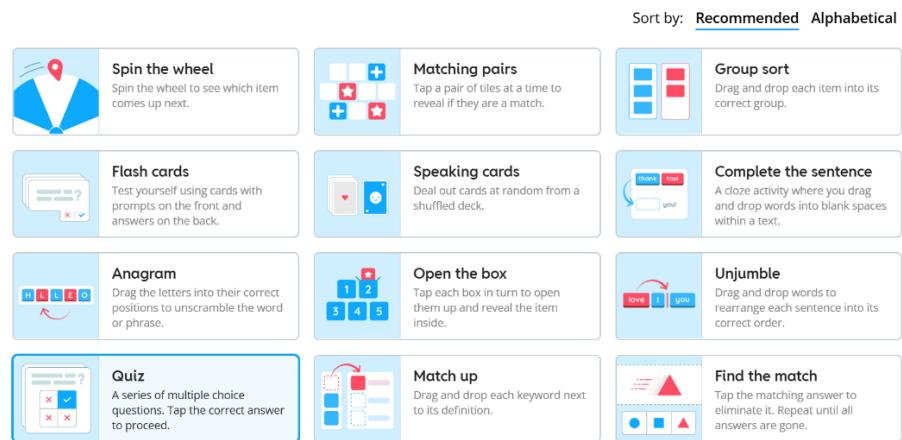
Pada fase awal, untuk membuat kuis di Wordwall, langkah pertama adalah mengunjungi situs resminya melalui browser seperti Google Chrome. Pengguna perlu mengetik "Wordwall" di kolom pencarian dan memilih situs resmi yang muncul di bagian atas hasil pencarian Google. Setelah halaman utama terbuka, Anda akan melihat tampilan yang menawarkan berbagai contoh aktivitas pembelajaran serta berbagai template interaktif yang dapat digunakan. Pada tahap ini, sangat penting untuk memastikan bahwa situs yang diakses adalah website resmi Wordwall agar semua fitur dapat digunakan secara maksimal. Selanjutnya, lakukan *login* dengan mengklik tombol "Login" yang berada di sudut kanan atas halaman. Masukkan email atau akun yang sudah pernah digunakan untuk mendaftar. Jika belum memiliki akun, lakukan pendaftaran singkat untuk membuat akun baru. Proses *login* ini sangat penting karena setiap kegiatan yang Anda buat akan secara otomatis tersimpan dalam akun, serta memberikan akses ke fitur penyimpanan, pengaturan privasi, dan riwayat aktivitas yang akan mempermudah pengelolaan berbagai konten pembelajaran di tahap selanjutnya.

Gambar 1. Tangkapan layar halaman utama Wordwall (Dashboard setelah *login*)



Setelah berhasil masuk ke akun Wordwall, Anda akan dibawa ke dashboard yang memiliki desain sederhana dan mudah dipahami, terutama bagi pengguna yang baru pertama kali menggunakan *platform* ini. Di halaman tersebut, Anda akan menemukan tombol "Buat aktivitas pertama Anda sekarang" yang berfungsi sebagai langkah awal untuk mulai menciptakan aktivitas pembelajaran. Klik tombol tersebut untuk melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pemilihan template. Pada tahap ini, Wordwall akan menampilkan berbagai opsi bentuk aktivitas interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, jika tujuan Anda adalah membuat soal pilihan ganda, maka pilihlah template Kuiz, yang dirancang khusus untuk menghasilkan pertanyaan yang dilengkapi dengan pilihan jawaban. Template Kuiz adalah pilihan paling tepat karena mudah digunakan, fleksibel, dan efektif untuk kegiatan evaluasi. Dengan memilih template ini, Anda akan langsung diarahkan ke halaman kerja untuk mulai menyusun kuis sesuai dengan kebutuhan Anda.

Gambar 2. Tangkapan layar pemilihan template Wordwall



Setelah halaman template terbuka, langkah selanjutnya adalah mengisi judul aktivitas di kolom "Activity Title". Judul harus disusun dengan jelas dan rinci agar mudah dikenali, terutama jika Anda memiliki banyak kuis di dalam satu akun. Selanjutnya, masukkan pertanyaan pertama di kolom "Question", beserta pilihan jawaban yang ditulis pada bagian "Answers". Dalam tahap ini, tentukan mana jawaban yang benar dengan menandai opsi yang tepat menggunakan tanda centang (✓). Wordwall juga menawarkan fitur "+ Add a question" untuk menambah jumlah pertanyaan sesuai kebutuhan Anda. Dengan kemampuan untuk membuat hingga 100 pertanyaan dalam satu aktivitas, template ini sangat ideal untuk digunakan dalam latihan harian, ulangan harian, atau evaluasi akhir. Tahap ini merupakan bagian utama dari pembuatan kuis karena semua materi disampaikan melalui pertanyaan dan pilihan jawaban yang Anda susun.

Gambar 3. Tangkapan layar halaman penyusunan soal (Question Editor)

The screenshot shows the 'Question Editor' interface on wordwall.net. It displays two questions:

Question 1: bermain - bola -di - lapangan - anak-anak

Answers:

- a bola anak-anak bermain di lapangan
- b Anak-anak bermain bola di lapangan
- c bermain bola anak-anak di lapangan
- d Lapangan bermain anak-anak di

Question 2: Pilih jenis kalimat berikut ini: "Jangan buang sampah sembarangan!"

Answers:

- a Kalimat tanya
- b Kalimat berita
- c Kalimat perintah
- d Kalimat ajakan

Setelah semua pertanyaan selesai dibuat dan diperiksa kembali, tekan tombol “Selesai” untuk menyimpan sesi tersebut. Ketika penyimpanan berhasil, Wordwall akan menampilkan berbagai opsi tampilan atau mode permainan yang bisa Anda pilih untuk menyajikan kuis, seperti *Open the Box*, *Spin the Wheel*, *Find the Match*, dan berbagai mode interaktif lainnya. Pemilihan tampilan ini adalah pilihan, tetapi sangat dianjurkan karena dapat membuat kuis menjadi lebih menarik dan menyenangkan untuk peserta didik. Setelah Anda memilih tampilan yang diinginkan, kuis yang telah Anda buat siap untuk digunakan. Anda dapat membagikan link kepada siswa, menampilkannya dalam presentasi, atau menyimpannya sebagai latihan pembelajaran yang bisa diakses kapanpun. Tahap ini menjadi akhir dari proses pembuatan kuis sebelum diimplementasikan dalam kegiatan belajar.

Gambar 4. Tangkapan layar tampilan akhir kuis setelah disimpan (Game mode options)

The screenshot shows the 'Game mode options' interface on wordwall.net. It displays a 10-question quiz template with a wooden board theme. The template includes a timer (0:30), a 'Tap one to open' instruction, and a score counter (0). The questions are numbered 1 to 10. On the right, there is a 'Switch template' sidebar with options: Open the box, Quiz, Spin the wheel, Find the match, Anagram, and Show all.

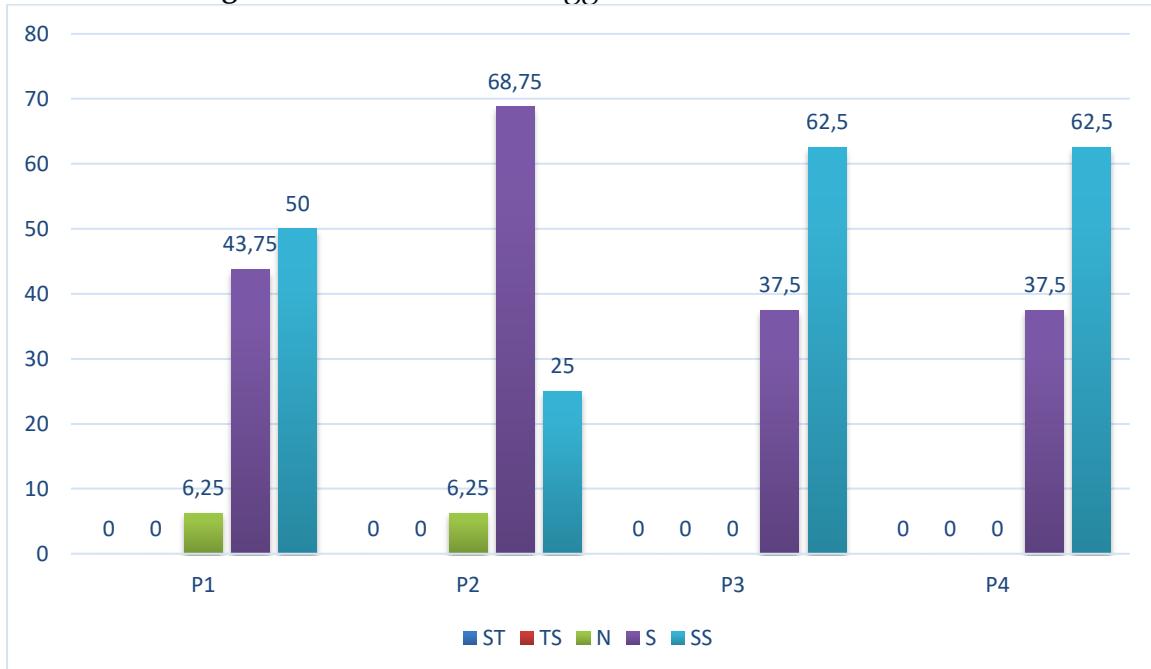
Kuis Bahasa Indonesia: Kebahasaan dan Jenis-jenis Teks

2. Persepsi siswa pada media kuis interaktif Wordwall

a. Kemudahan penggunaan dan aksesibilitas

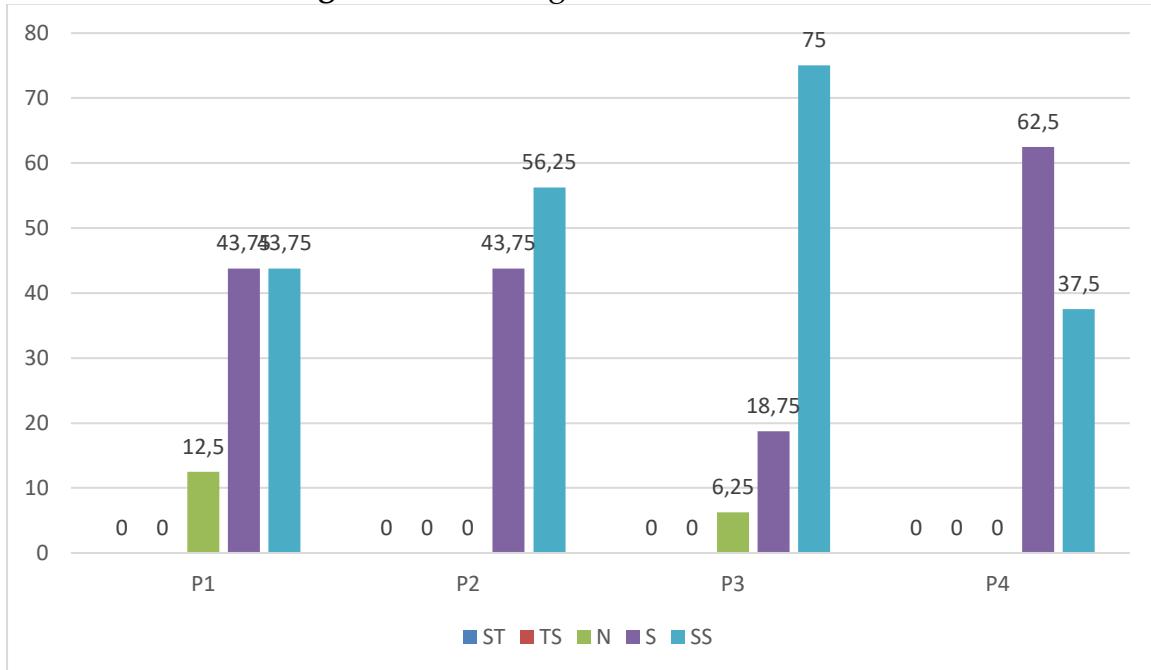
Persentase siswa terhadap aspek kemudahan penggunaan dan aksesibilitas media kuis interaktif Wordwall untuk materi kebebasan dan jenis teks dicari menggunakan empat pertanyaan. Pada aspek kemudahan penggunaan dan aksesibilitas, rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 50%, setuju sebanyak 46,87%, dan netral 3,12%. Hal tersebut tampak pada setiap butir pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 1. Kemudahan Penggunaan dan Aksesibilitas



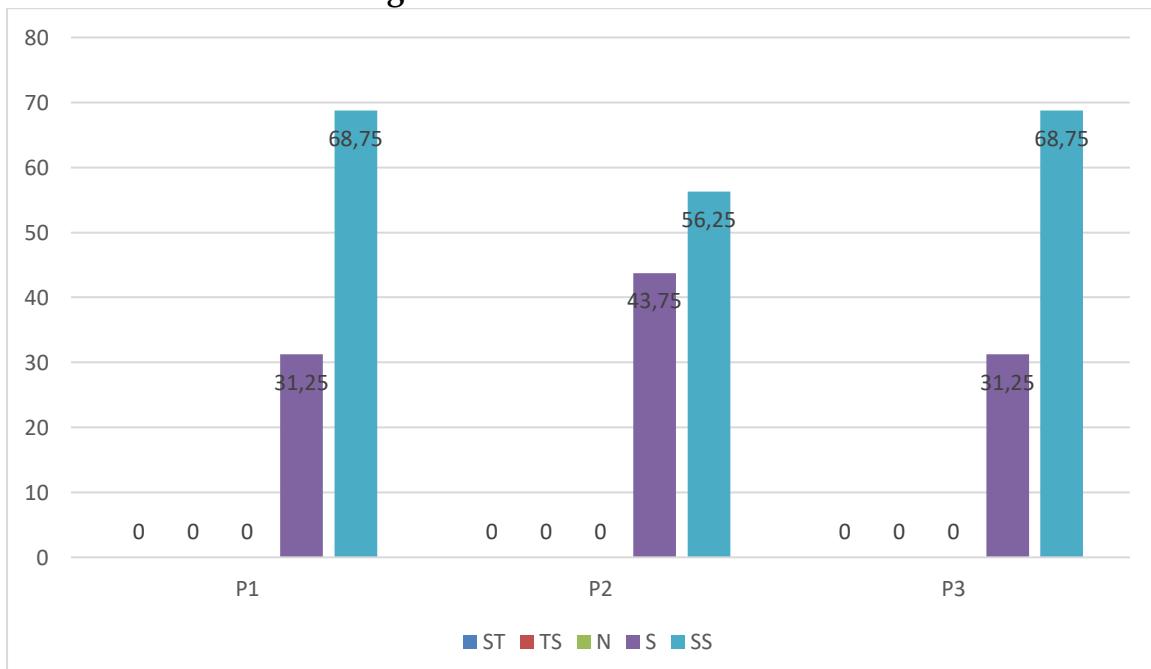
b. Kandungan materi dan pemahaman

Persentase siswa terhadap aspek kandungan materi dan pemahaman kuis interaktif Wordwall untuk materi kebahasaan dan jenis teks dicari menggunakan empat pertanyaan. Pada aspek kandungan materi dan pemahaman, rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 53,125%, setuju sebanyak 42,1875%, dan netral 4,6875%. Hal tersebut tampak pada setiap butir pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 2. Kandungan Materi dan Pemahaman

c. Desain visual dan estetika

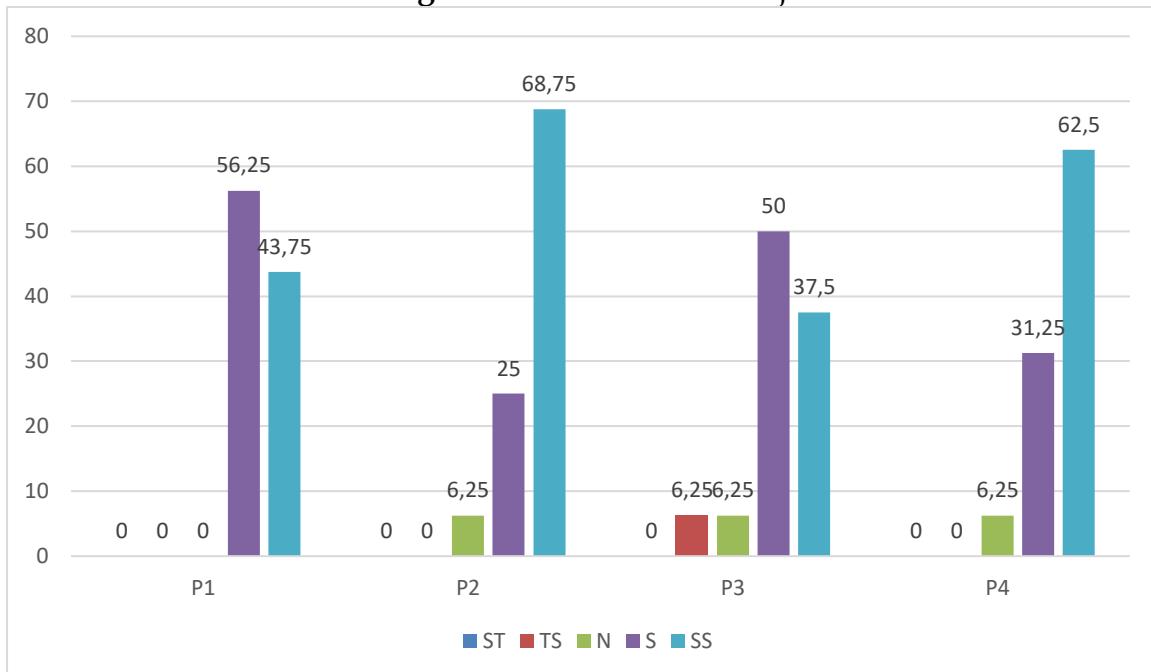
Percentase siswa terhadap aspek desain visual dan estetika kuis interaktif Wordwall untuk materi kebahasaan dan jenis teks dicari menggunakan tiga pertanyaan. Pada aspek desain visual dan estetika, rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 64,583%, setuju sebanyak 35,4166667%, dan netral 0%. Hal tersebut tampak pada setiap butir pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 3. Desain Visual dan Estetika

d. Manfaat pembelajaran

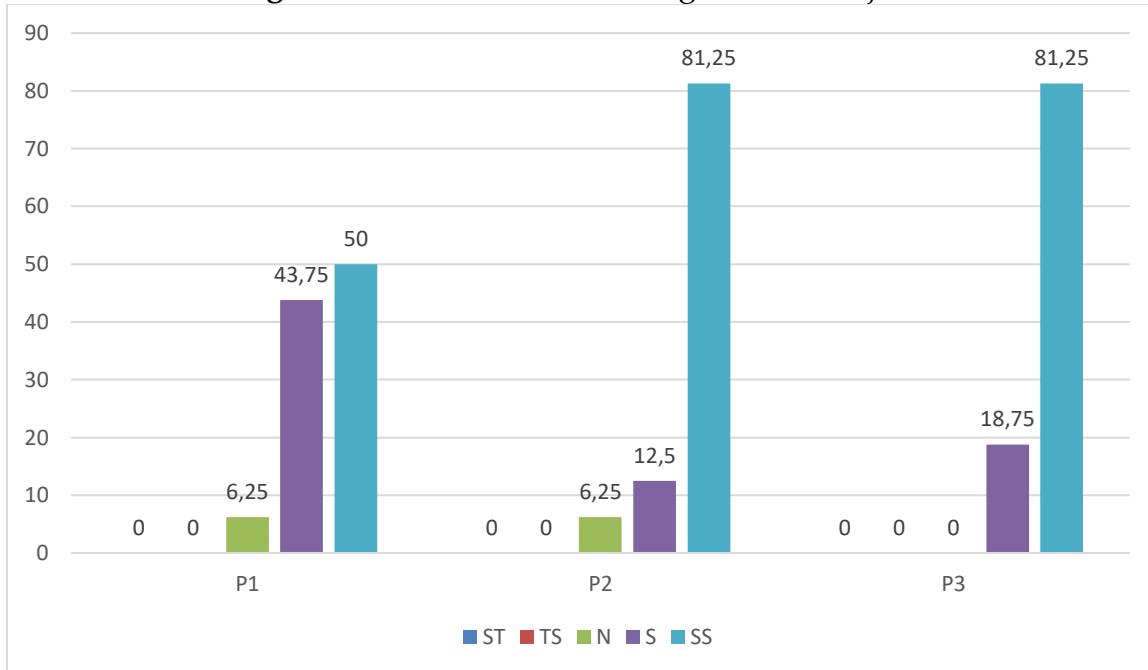
Percentase siswa terhadap aspek manfaat pembelajaran kuis interaktif Wordwall untuk materi kebahasaan dan jenis teks dicari menggunakan empat pertanyaan. Pada aspek desain manfaat pembelajaran, rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak 53,125%, setuju sebanyak 40,625%, netral 4,6875%, dan tidak setuju 1,5625%. Hal tersebut tampak pada setiap butir pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 4. Manfaat Pembelajaran



e. Keterlibatan dan pengalaman belajar

Percentase siswa terhadap aspek keterlibatan dan pengalaman belajar kuis interaktif Wordwall untuk materi kebahasaan dan jenis teks dicari menggunakan tiga pertanyaan. Pada aspek keterlibatan dan pengalaman, rata-rata siswa menjawab sangat setuju sebanyak %, setuju sebanyak 35,4166667%, dan netral 0%. Hal tersebut tampak pada setiap butir pertanyaan melalui gambar berikut.

Tabel Diagram 5. Keterlibatan dan Pengalaman Belajar

Data yang diperoleh dari angket menunjukkan kecenderungan yang kuat di kalangan siswa untuk sangat setuju terhadap komponen-komponen yang terdapat pada media interaktif kuis Wordwall, dengan jumlah responden mencapai 80 orang. Sebaliknya, terdapat 16 siswa yang menyatakan sangat tidak setuju. Penelitian ini secara keseluruhan bertujuan untuk mengkaji hubungan antara desain media interaktif kuis Wordwall dan persepsi siswa terhadap media tersebut.

Penggunaan kuis interaktif Wordwall sejalan dengan prinsip pengembangan media pembelajaran yang menekankan pentingnya kemudahan akses dan fitur yang ramah pengguna agar media dapat dimanfaatkan secara optimal dalam proses belajar. Hal ini sesuai dengan pandangan (Amanda, 200) yang menjelaskan bahwa media pembelajaran harus memiliki kemudahan dalam penggunaan serta mampu menarik perhatian siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Selain itu, Wordwall yang bersifat interaktif dan mudah dipahami turut mendukung pendapat (Arsyad,2018) bahwa media yang sederhana namun menarik dapat meningkatkan keterlibatan serta memudahkan siswa dalam memahami materi.

SIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa desain media interaktif kuis Wordwall memiliki karakteristik yang meliputi 1) Kemudahan Penggunaan dan Aksesibilitas 2) Kandungan Materi dan Pemahaman 3) Desain Visual dan Estetika 4) Manfaat Pembelajaran, dan 5) keterlibatan dan Pengalaman Belajar Sementara itu, persepsi siswa terhadap media interaktif kuis Wordwall terpolarisasi, dengan 80 siswa memberikan penilaian "sangat setuju" dan 16 siswa memberikan penilaian "sangat tidak setuju".

REFERENSI

- Amanda, S., Zulkim, S. N., Adrias, A., & Alwi, N. A. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPAS berbasis Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(4), 304-313. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.842>.
- Ardiansyah, T., Dariansyah, D., & Purwaningsih, D. (2025). Analisis Tematik Strategi Teknologi Informasi Dalam Kepemimpinan Sektor Keuangan. *Pragmatis*, 6(2), 72-84. <http://journal.uwks.ac.id/index.php/pragmatis/article/view/4950>.
- Arasyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41-46. <http://dx.doi.org/10.26737/jipsi.v3i2.1012>.
- Aripin, M. N., Handani, S. S., & Mustika, D. (2022). Strategi Pengembangan Koperasi Sekolah Dasar sekolah dasar swasta assalam cidadap desa mekarwangi kecamatan sindangkerta kabupaten bandung barat. *resource | Research of Social Education*, 2(2), 32-57. <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/resource/article/view/1352>.
- Braun, V. & Clanke W. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp06302>.
- Devianty, R. (2017). Bahasa sebagai cermin kebudayaan. *Jurnal tarbiyah*, 24(2). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/tarbiyah/article/view/167>.
- Heldanita, H. (2018). Pengembangan Kreativitas Melalui Eksplorasi. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 3(1), 53-64. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/goldenage/article/view/2044>.
- Idzi'Layyinnati, M. F. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis website (wordwall) terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran fiqih kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 07 Paciran. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan*, 1(1), 1-32. <https://journal.stitmupaciran.ac.id/ojs/index.php/mahasiswa/article/view/133>.
- Johan, G. M. (2018). Analisis kesalahan berbahasa indonesia dalam proses diskusi siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan bahasa dan sastra*, 18(1), 136-149. <https://scholar.archive.org/work/itvjcxcru5canlaidw4kiy6cp4/access/wayback>.
- Lismiati, L. (2014). Materi kebahasaan dalam buku pelajaran bahasa indonesia sekolah dasar. *Edu-kata*, 1(1), 41-50. <https://ejurnal.unisda.ac.id/index.php/kata/article/view/217>.
- Marfu'ah, I., Fitriani, I., & Novita, D. (2025). Pemanfaatan Wordwall dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di SD Negeri Sukamaju Baru 01. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 8(2), 235. <https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/27916>.
- Meryansumayeka, M., Virgiawan, M. D., & Marlini, S. (2018). Pengembangan kuis interaktif berbasis e-learning dengan menggunakan aplikasi wondershare quiz creator pada mata kuliah belajar dan pembelajaran

- matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 12(1), 29-42. <https://www.academia.edu/download/112343083/267822172.pdf>.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Jurnal Penelitian Guru Indonesia),7(1),140. <https://doi.org/10.29210/022035jgpi0005>.
- Prihatini, N. W., Dewi, S. M., & DS, Y. N. (2024). Analisis Penggunaan Media Kahoot dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(4), 4429-4435. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1207>.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online word wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77. <https://www.academia.edu/download/87673115/490647035.pdf>.
- Qodriani, R. N. L. (2022). Implementasi metode pembelajaran kuis interaktif berbasis mentimeter pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 7(2), 326-339. <https://journal.uir.ac.id/index.php/althariqah/article/view/9689>.
- Rahmawati, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran IPA SD. *JurnalElementary*,6(1),30. <https://doi.org/10.31764/elementary.v6i1.12834>.
- Rijali, S., & Asfiati, A. (2024). Pengembangan kurikulum pada pembelajaran matematika dengan menggunakan media Wordwall. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, 5(2), 421-429. <https://jurnal.pcmkramatjati.or.id/index.php/JIPMUKJT/article/view/297>.
- Rohaeti. (2008). Pembelajaran dengan Pendekatan Eksplorasiuntuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Matematika Siswa SMP. Disertasi UPI Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Sagala, D., & Naibaho, D. (2023). Mampu menggunakan bahasa yang komunikatif. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(4), 12724-12735. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/700>.
- Supardan, Dadang. 2016. "Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Edunomic* Vol 4, No. 1, 1-12. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>.
- Tyas, I. C., Mutiah, A., & Rahman, A. A. (2024). Analisis aspek kebahasaan dan penyajian materi pada elemen menulis teks pidato dalam buku teks Bahasa Indonesia kelas VIII Kurikulum Merdeka. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 17(2), 217-236. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Stilistika/article/view/22884>.
- Wiki, S. (2022). Pronomina Bahasa Melayu Dialek Serasan Kecamatan Serasan Kabupaten Natuna (Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak). <http://digilib.upgripnk.ac.id/id/eprint/1170/>.
- Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. JPGI
- Wulandari, P., Masruroh, M., Arianti, C. A. L. E., & Nazilah, A. (2024). Pengaruh media aplikasi wordwall terhadap keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 791-803.