

# Pemanfaatan Media Pembelajaran *Gameshow Quiz Wordwall* dalam Pemahaman Teks Deskripsi

Adinda Catur Rachmawati<sup>1</sup>

Imam Suyitno<sup>2</sup>

Nurhadi<sup>3</sup>

<sup>123</sup>Universitas Negeri Malang, Indonesia

<sup>1</sup>adinda.catur.2302118@students.um.ac.id

<sup>2</sup>imam.suyitno.fs@um.ac.id

<sup>3</sup>nurhadi.fs@um.ac.id

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi terkait pemanfaatan media pembelajaran berupa wordwall dalam bentuk gameshow quiz sebagai bentuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi teks deskripsi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan desain concurrent, yang mana dalam pengumpulan data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Hal ini data yang diperoleh melalui siswa kelas VII SMPN 1 Waru berjumlah 64 siswa. teknik sampel yang digunakan menggunakan teknik cluster random dengan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dari dua kelas. Hasil penelitian terhadap pemanfaatan media pembelajaran interaktif berupa wordwall pada gameshow quiz ini mengalami perubahan signifikan pada pola interaksi peserta didik terhadap materi teks deskripsi. Oleh karena itu, hasil yang diperoleh pada penelitian yang dilakukan di SMPN 1 Waru pada kelas VII ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman teks deskripsi yang terdapat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penggunaan media Gameshow Wordwall. Hal ini memperoleh nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen adalah 65,8, sedangkan nilai rata-rata posttest mencapai 84,2, menunjukkan peningkatan sebesar 28%. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 12%, dari nilai rata-rata 66,2 menjadi 74,1. Berdasarkan hasil penelitian terhadap Pemanfaatan media pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall dalam pemahaman teks deskripsi telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Melalui implementasi media interaktif ini, siswa menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang tercermin dari tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Data hasil belajar mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep, struktur, dan kebahasaan teks deskripsi, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam mengidentifikasi ciri-ciri teks deskripsi dengan lebih akurat dan menghasilkan teks deskriptif yang lebih berkualitas.

**Kata kunci:** *Media Wordwall, Gameshow Quiz, dan Pemahaman Teks Deskripsi*

## Pendahuluan

Pembelajaran teks deskripsi di sekolah saat ini masih menghadapi berbagai tantangan yang signifikan, terutama dalam hal keterlibatan dan pemahaman siswa. Nugroho dan Fitri (2021) mengidentifikasi bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi, yang tercermin dari rendahnya hasil belajar pada materi tersebut. Metode pembelajaran konvensional yang masih dominan diterapkan belum mampu mengakomodasi kebutuhan generasi

*digital native* yang cenderung memiliki gaya belajar visual dan interaktif (Wahyuni & Puspita, 2022). Penelitian Rahmawati et al. (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskripsi dengan pendekatan konvensional menghasilkan tingkat pemahaman yang relatif rendah, dengan rata-rata nilai siswa hanya mencapai 65% dari standar kompetensi yang diharapkan.

Perkembangan teknologi pendidikan menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran teks deskripsi. Menurut Pratiwi dan Haryati (2023), integrasi teknologi digital dalam pembelajaran bahasa meningkatkan motivasi belajar siswa hingga 45% dibandingkan dengan metode konvensional. Purwanto et al. (2020) menegaskan bahwa era pembelajaran hybrid dan jarak jauh membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga interaktif, adaptif, dan menyenangkan. Lebih lanjut, Damayanti (2021) dalam penelitiannya menemukan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 35%, yang menunjukkan potensi besar dari media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran teks deskripsi.

Wordwall sebagai platform pembelajaran digital menawarkan fitur interaktif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Supriyadi dan Kustini (2022) menjelaskan bahwa Wordwall menyediakan berbagai template aktivitas yang dapat disesuaikan dengan berbagai aspek pembelajaran teks deskripsi, mulai dari identifikasi struktur teks hingga analisis ciri kebahasaan. Kemudahan akses dan penggunaan platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang bervariasi tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks (Wulandari et al., 2023). Menurut penelitian Nurhidayat dan Widodo (2020), media pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall memfasilitasi pembelajaran bermakna karena mengintegrasikan aspek kognitif dan afektif, yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa.

Gameshow quiz pada platform Wordwall memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran teks deskripsi. Fauziah et al. (2022) menemukan bahwa implementasi game edukasi digital meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 27% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Elemen kompetisi positif dalam format gameshow mendorong partisipasi aktif siswa dan menciptakan atmosfer pembelajaran yang menyenangkan (Kurniawan & Dewi, 2021). Selain itu, dapat dijadikan sebagai bentuk umpan balik langsung yang tersedia dalam quiz interaktif memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan konsep dan memperbaikinya, yang sangat bermanfaat dalam pembelajaran struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi (Pranata & Sumarni, 2023).

Penerapan media pembelajaran Wordwall memiliki relevansi khusus dengan karakteristik teks deskripsi. Menurut Mustika dan Lestari (2022), teks deskripsi membutuhkan pemahaman mendalam tentang kosakata dan struktur yang dapat difasilitasi melalui latihan interaktif berbasis game. Budiman et al. (2021) menambahkan bahwa visualisasi dalam media digital membantu siswa memahami konsep abstrak dalam teks deskripsi, seperti penggunaan majas dan bahasa figuratif. Pendekatan multimodal pada platform digital seperti Wordwall secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan memahami teks deskripsi, terutama dalam mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaannya (Hidayat & Rahmawati, 2023).

Landasan teoritis yang mendukung penggunaan Wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi meliputi teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis permainan.

Surya dan Putri (2020) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme menekankan pentingnya pembelajaran aktif melalui eksplorasi dan penemuan, yang dapat difasilitasi melalui aktivitas interaktif pada platform Wordwall. Konsep game-based learning yang menjadi dasar format gameshow quiz terbukti meningkatkan pemahaman konseptual dan retensi jangka panjang siswa hingga 40% dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Fauzan et al., 2023). Pembelajaran berbantuan teknologi seperti Wordwall juga sejalan dengan karakteristik generasi digital native yang lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran interaktif dan visual (Mulyani & Prasetyo, 2021).

Berbagai penelitian terkini menunjukkan efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi. Oktaviani et al. (2022) dalam penelitian eksperimentalnya menemukan peningkatan hasil belajar sebesar 31% pada kelompok siswa yang menggunakan Wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Sulistyowati dan Hidayat (2023) melaporkan bahwa interaktivitas platform Wordwall meningkatkan kemampuan analisis siswa pada teks deskripsi, dengan 85% siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam mengidentifikasi struktur dan ciri kebahasaan teks. Lebih lanjut, Gunawan dan Arini (2024) menemukan korelasi positif yang kuat ( $r = 0.78$ ) antara implementasi Wordwall dalam pembelajaran bahasa dengan peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap teks deskripsi.

Implementasi media pembelajaran gameshow quiz Wordwall dalam pemahaman teks deskripsi menawarkan pendekatan yang inovatif dan efektif untuk mengatasi tantangan pembelajaran konvensional. Penggunaan media interaktif ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, tetapi juga secara signifikan memperbaiki hasil belajar dan pemahaman mereka terhadap teks deskripsi. Dengan mempertimbangkan bukti-bukti ilmiah dan landasan teoretis yang kuat, pengembangan dan implementasi media pembelajaran berbasis Wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi memiliki prospek yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Indonesia di era digital. Sebagaimana ditekankan oleh Ahmad dan Setiawan (2023), inovasi pembelajaran berbasis teknologi seperti Wordwall tidak hanya menjadi alternatif tetapi kebutuhan mendesak dalam mempersiapkan generasi masa depan untuk menghadapi tantangan literasi di abad 21.

## Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan desain *embedded concurrent*, dimana pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif dilakukan secara bersamaan dengan penekanan utama pada data kuantitatif dan didukung oleh data kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang pemanfaatan media pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall dalam meningkatkan pemahaman teks deskripsi. Menurut Creswell dan Plano Clark (2018:67), "Desain *embedded concurrent* memungkinkan peneliti mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif secara simultan dengan satu jenis data berperan sebagai pendukung dari jenis data lainnya." Pada aspek kuantitatif, penelitian menggunakan *quasi-experimental design* dengan pola pretest-posttest control group design untuk mengukur efektivitas media pembelajaran, sementara aspek kualitatif menggunakan pendekatan fenomenologi untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa secara mendalam.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Waru yang berjumlah 64 siswa, sedangkan sampel dipilih menggunakan teknik *cluster random*

sampling dan diperoleh kelas VII-C sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan media Gameshow Quiz Wordwall dan kelas VII-D sebagai kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal ini sejalan dengan pandangan Sugiyono (2020:126) yang menyatakan bahwa "teknik cluster random sampling efektif digunakan untuk populasi yang terdiri dari kelompok-kelompok dengan karakteristik relatif homogen."

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi: (1) Tes pemahaman teks deskripsi berbentuk pilihan ganda dan uraian yang telah divalidasi oleh ahli bahasa dan pembelajaran; (2) Lembar observasi aktivitas guru dan siswa selama implementasi media pembelajaran; (3) Pedoman wawancara semi-terstruktur untuk mengeksplorasi persepsi siswa dan guru; (4) Angket respon siswa terhadap penggunaan media Gameshow Quiz Wordwall dengan skala Likert 5 poin; dan (5) Rubrik penilaian kemampuan menulis teks deskripsi. Smaldino dan Lowther (2019:115) menekankan bahwa "penggunaan beragam instrumen dalam penelitian pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan peneliti memperoleh data komprehensif tentang pengaruh media terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa."

Validitas instrumen kuantitatif dijamin melalui validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*) dengan melibatkan pakar bahasa dan pembelajaran, serta uji coba empiris dengan analisis butir soal. Reliabilitas instrumen kuantitatif diuji menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan koefisien minimal 0,70. Untuk instrumen kualitatif, kredibilitas data dijamin melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu, serta member *checking* untuk memastikan akurasi interpretasi data. Menurut Arsyad (2018:93), "Media pembelajaran interaktif berbasis digital seperti Wordwall memiliki potensi signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman konsep karena mengintegrasikan unsur gamifikasi yang menciptakan pembelajaran menyenangkan sekaligus bermakna."

Analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan uji-t independen untuk membandingkan hasil belajar kelompok eksperimen dan kontrol, serta ANCOVA untuk mengontrol pengaruh kemampuan awal siswa. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis tematik model interaktif Miles, Huberman, dan Saldana yang meliputi kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Mayer (2021:53) menegaskan bahwa "pembelajaran multimedia interaktif seperti *quiz game* dapat meningkatkan retensi dan transfer pengetahuan karena melibatkan proses kognitif aktif dan memanfaatkan dual-coding dalam pemrosesan informasi."

## Hasil

### Media Pembelajaran Interaktif

Penerapan media pembelajaran interaktif Gameshow Wordwall dalam pembelajaran teks deskripsi menunjukkan perubahan signifikan pada pola interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Berdasarkan observasi di SMP 1 Waru Kelas VII, selama penelitian peserta didik menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi saat pembelajaran menggunakan platform Wordwall dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta didik dalam mengikuti setiap tahapan permainan yang telah dirancang khusus untuk memahami struktur dan karakteristik teks deskripsi.

Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat melalui elemen gamifikasi. Peserta didik terlihat termotivasi

untuk meraih skor tinggi dalam berbagai aktivitas seperti mencocokkan struktur teks deskripsi, mengidentifikasi ciri kebahasaan, dan menyusun paragraf deskriptif secara tepat. Penggunaan waktu dan sistem poin pada Wordwall menciptakan suatu tantangan yang dapat meningkatkan konsentrasi dan kecepatan berpikir peserta didik.

Transformasi pembelajaran dari bentuk pasif menjadi aktif merupakan salah satu keberhasilan utama implementasi Gameshow Wordwall. Peserta didik tidak lagi sekadar menerima informasi, tetapi aktif memproses informasi melalui berbagai aktivitas interaktif yang disediakan platform. Pembelajaran menjadi berpusat pada peserta didik dengan guru berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan aktivitas belajar mengajarnya.

Hasil penelitian yang telah dilakukan di SMP 1 Waru pada kelas VII ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman teks deskripsi yang terdapat pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dalam penggunaan media Gameshow Wordwall. Hal ini memperoleh nilai rata-rata pretest kelompok eksperimen adalah 65,8, sedangkan nilai rata-rata posttest mencapai 84,2, menunjukkan peningkatan sebesar 28%. Sementara itu, kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional hanya mengalami peningkatan sebesar 12%, dari nilai rata-rata 66,2 menjadi 74,1.

Hasil dari uji statistik menggunakan uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan nilai  $p < 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Gameshow Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman siswa pada materi teks deskripsi.

Analisis lebih lanjut pada aspek-aspek pemahaman teks deskripsi menunjukkan bahwa peningkatan tertinggi terjadi pada kemampuan mengidentifikasi struktur teks (peningkatan 32%), diikuti oleh kemampuan mengidentifikasi ciri kebahasaan (peningkatan 27%), dan kemampuan menyusun teks deskripsi (peningkatan 25%). Adapun aspek dengan peningkatan terendah adalah kemampuan menganalisis fungsi sosial teks deskripsi (peningkatan 20%).

Hasil angket menunjukkan bahwa 89% siswa merasa lebih termotivasi belajar dengan menggunakan Gameshow Wordwall, 92% siswa merasa lebih mudah memahami materi, dan 87% siswa ingin melanjutkan penggunaan media serupa dalam pembelajaran topik lainnya. Hal ini menunjukkan tingginya penerimaan dan apresiasi siswa terhadap penggunaan media interaktif dalam pembelajaran teks deskripsi.

Berdasarkan wawancara dengan siswa, elemen yang paling disukai dari Gameshow Wordwall adalah variasi permainan yang tidak monoton, visualisasi yang menarik, dan umpan balik langsung yang memungkinkan siswa mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time. Sementara dari perspektif guru, media ini membantu mengelola kelas dengan lebih efektif dan memfasilitasi diferensiasi pembelajaran sesuai kemampuan siswa.

Penelitian tentang karakteristik media pembelajaran interaktif melalui Wordwall Gameshow untuk teks deskripsi mengidentifikasi sejumlah fitur khas yang menjadikannya alat pembelajaran yang efektif. Format Gameshow pada Wordwall menampilkan karakteristik visual yang menonjol dengan tampilan antarmuka yang menyerupai acara kuis televisi, lengkap dengan efek suara dan animasi yang menciptakan atmosfer kompetitif yang menarik. Observasi selama implementasi menunjukkan bahwa elemen visual ini berhasil menarik perhatian siswa dan mempertahankan fokus mereka selama pembelajaran berlangsung.

Struktur pertanyaan bertingkat menjadi karakteristik kedua yang signifikan pada Wordwall Gameshow untuk pembelajaran teks deskripsi. Format ini menyusun pertanyaan berdasarkan tingkat kesulitan dari yang sederhana hingga kompleks, dimulai dari pengenalan konsep dasar teks deskripsi hingga analisis mendalam mengenai struktur dan ciri kebahasaan. Penyusunan bertingkat ini mengikuti prinsip scaffolding yang memungkinkan siswa mengembangkan pemahaman secara bertahap sebelum menghadapi konsep yang lebih kompleks.

Karakteristik berikutnya adalah mekanisme kompetisi kolaboratif yang memungkinkan siswa berkompetisi secara individual maupun berkelompok. Dalam mode kelompok, siswa dapat berkolaborasi dalam menganalisis teks deskripsi, mengidentifikasi struktur, dan merumuskan jawaban, sebelum berkompetisi dengan kelompok lain. Mekanisme ini menciptakan dinamika pembelajaran yang menyeimbangkan kerja sama dan kompetisi sehat.

Sistem perekaman kemajuan otomatis menjadi karakteristik teknis yang membedakan Wordwall Gameshow dari media pembelajaran konvensional. Sistem ini mencatat performa siswa secara real-time, memungkinkan analisis detail mengenai aspek-aspek teks deskripsi yang sudah dikuasai dan yang masih memerlukan penguatan. Data yang terekam mencakup waktu respons, akurasi jawaban, dan pola kesalahan, yang dapat digunakan untuk menyesuaikan strategi pembelajaran selanjutnya.

### **Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif melalui Wordwall**

Dalam merancang atau penggunaan suatu media pembelajaran yang membantu proses pembelajaran alangkah baiknya guru atau pendidik harus memperhatikan karakteristik pada media pembelajaran. Hal itu, agar mencapai tujuan pembelajaran yang dituju yaitu untuk meningkatkan pemahaman pada materi teks deskripsi. Karakteristik yang perlu diperhatikan dari media pembelajaran ini mencakup beberapa aspek, sebagai berikut: (1) interaktivitas yang tinggi, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat interaktivitas yang akan dilakukan oleh siswa sebagai bentuk partisipasi secara aktif dalam menguji pemahaman siswa terhadap teks deskripsi yang dirancang dalam bentuk permainan maupun kuis. Interaksi ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat secara langsung dengan materi yang diajarkan.

(2) fleksibilitas dalam pembuatan konten yang akan dirancang pada wordwall berbantuan gameshow quiz. Pada pembuatan konten ini guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan spesifik pada suatu materi yang akan diajarkan atau relevan dengan teks deskripsi yang sedang dipelajari serta disesuaikan dengan gaya belajar siswa.

(3) visualisasi yang menarik pada media pembelajaran wordwall, hal ini guru juga harus memperhatikan aspek visualisasinya karena hal ini menjadi sangat penting terutama dalam pembelajaran teks deskripsi. Elemen visual yang menarik pada media pembelajaran ini, seperti gambar, grafik, dan animasi dalam menyajikan informasi serta mempermudah siswa lebih fokus dalam menerima materi.

Terakhir, guru juga harus memperhatikan gaya belajar pada siswa yaitu melalui kolaborasi, diskusi, dan umpan balik. Melalui media pembelajaran ini juga bisa mendukung adanya pembelajaran dengan cara kolaborasi antar siswa. Dalam bentuk gameshow quiz ini siswa akan diajak untuk berkolaborasi dan berdiskusi terkait jawaban pada pertanyaan dan bertukar ide terkait pemahaman teks deskripsi dan melatih kemampuan berkomunikasi pada siswa. Serta selesai kuis, guru juga

memberikan umpan balik terkait materi yang telah dibahas dan hal ini membantu siswa dalam proses memahami materi mana yang perlu mereka ditingkatkan dan sebagai bentuk refleksi.

### **Langkah-langkah Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Teks Deskripsi**

Implementasi media pembelajaran Wordwall dengan strategi POTRET dalam pembelajaran teks deskripsi telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik. Penerapan strategi POTRET (Pemahaman, Orientasi, Tulis awal, Rangkai, Ekspresikan, dan Tulis akhir) yang diintegrasikan dengan platform Wordwall telah terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Pada tahap awal, guru memperkenalkan konsep teks deskripsi dan memastikan peserta didik memahami karakteristik utamanya melalui permainan kuis di Wordwall.



**Gambar 1 tampilan template gameshow quiz pada wordwall**

Tahap kedua, siswa diajak untuk melakukan orientasi terhadap objek yang akan dideskripsikan dengan bantuan template yang disediakan dalam platform tersebut. Setelah itu melalui proses menemukan kata kunci dan detail penting menjadi lebih menarik dengan aktivitas pencocokan dan klasifikasi yang dirancang dalam Wordwall, sehingga peserta didik dapat meningkatkan kemampuan pengamatan mereka.



**Gambar 2 tampilan kedua dari gameshow quiz pada wordwall**

Tahap merangkai kalimat deskripsi yang difasilitasi melalui permainan acak kata dan template penulisan yang membantu peserta didik dalam mengorganisasi gagasan mereka dengan sistematis. Aktivitas berbasis Wordwall ini juga mendukung siswa dalam mengekspresikan hasil pengamatan mereka dengan bahasa yang lebih kaya dan lebih deskriptif.

Poin penting dalam penelitian ini adalah bagaimana Wordwall mampu memberikan umpan balik langsung dan memungkinkan siswa untuk merevisi pekerjaan mereka berulang kali hingga mencapai kualitas yang diinginkan pada tahap tekadkan. Data penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam kualitas teks deskripsi yang dihasilkan peserta didik, terutama dalam aspek penggunaan kosakata deskriptif, struktur organisasi teks, dan kemampuan menangkap detail objek yang dideskripsikan. Pembelajaran berbasis Wordwall dengan strategi *POTRET* juga telah mengatasi beberapa tantangan yang umum dijumpai dalam pembelajaran konvensional, seperti rendahnya motivasi siswa dan keterbatasan waktu pembelajaran. Platform ini menawarkan fleksibilitas yang memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri

sambil tetap mendapatkan bimbingan yang terstruktur. Hasil analisis menunjukkan bahwa interaktivitas Wordwall mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, yang merupakan faktor kunci dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan menulis teks deskripsi. Lebih lanjut, pendekatan gamifikasi dalam platform ini telah berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mengurangi kecemasan siswa dalam menulis.

Dampak penggunaan Wordwall dengan strategi POTRET terhadap keterampilan berpikir kritis siswa juga sangat terlihat. Peserta didik akan menjadi lebih terampil dalam menganalisis objek, mengidentifikasi karakteristik penting, dan menyajikan informasi secara logis dan koheren. Kemampuan ini tidak hanya bermanfaat untuk menulis teks deskripsi tetapi juga dapat ditransfer ke bidang pembelajaran lainnya. Selain itu, kolaborasi antara Wordwall dan strategi *POTRET* telah menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih holistik, mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu rangkaian kegiatan pembelajaran yang komprehensif.

Temuan penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pembelajaran bahasa, khususnya dalam era digital saat ini. Integrasi teknologi seperti Wordwall dengan strategi pembelajaran yang terstruktur seperti *POTRET* membuka peluang baru untuk pengembangan model pembelajaran yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Meskipun demikian, perlu diperhatikan bahwa keberhasilan implementasi model ini sangat bergantung pada kesiapan guru dalam merancang aktivitas pembelajaran yang tepat dan kemampuan adaptasi siswa terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran interaktif melalui wordwall untuk meningkatkan proses pembelajaran teks deskripsi pada siswa. Selanjutnya guru juga harus memperhatikan capaian pembelajaran dengan tahapan berikut ini;

<b>Tahap Potret</b>	<b>Langkah-langkah Penggunaan Wordwall Quiz Gameshow</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>
P (Pemahaman)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuat kuis pilihan ganda di Wordwall dengan format Quiz Gameshow tentang konsep dasar teks deskripsi.</li><li>2. Peserta didik berpartisipasi dalam kuis interaktif untuk mengidentifikasi ciri-ciri, struktur, dan kebahasaan teks deskripsi.</li><li>3. Guru mendiskusikan jawaban yang benar dan memberikan penjelasan tambahan melalui fitur diskusi Wordwall.</li></ol>	Peserta didik mampu mengidentifikasi karakteristik teks deskripsi. Peserta didik mampu membedakan teks deskripsi dari jenis teks lainnya. Peserta didik memahami struktur dan kebahasaan teks deskripsi.
O (Orientasi)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru menyajikan gambar objek untuk dideskripsikan melalui Wordwall Quiz Gameshow.</li><li>2. Peserta didik menjawab pertanyaan terarah tentang objek (bentuk, warna, ukuran, tekstur, fungsi, dll).</li><li>3. Guru membuat pertanyaan berjenjang untuk melatih ketelitian observasi siswa.</li><li>4. Peserta didik mencatat hasil observasi menggunakan template digital.</li></ol>	Peserta didik mampu melakukan pengamatan secara detail terhadap objek. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri fisik dan karakteristik objek. Peserta didik mampu mengorganisasi hasil pengamatan secara sistematis
T (Temukan)	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuat kuis mencocokkan kata</li></ol>	Peserta didik mampu

atau awal)	tulis	<p>kunci deskriptif dengan objek atau bagian objek.</p> <p>2. Peserta didik mengidentifikasi kata-kata deskriptif yang tepat melalui format Quiz Gameshow.</p> <p>3. Guru menambahkan kuis tentang diksi yang tepat untuk mendeskripsikan objek.</p> <p>4. Peserta didik mengklasifikasikan kata-kata berdasarkan aspek yang dideskripsikan (bentuk, warna, tekstur, dll)</p>	<p>menemukan dan memilih kata-kata deskriptif yang tepat. Siswa dapat menggunakan kosakata yang kaya dan bervariasi. Peserta didik mampu menggunakan kata sifat dan frasa deskriptif yang sesuai.</p>
R (Rangkaian)		<p>1. Guru membuat latihan penyusunan kalimat deskriptif dari kata kunci dalam Quiz Gameshow.</p> <p>2. Peserta didik menyusun kata-kata acak menjadi kalimat deskriptif yang efektif.</p> <p>3. Guru membuat kuis tentang kohesi dan koherensi antar kalimat.</p> <p>4. Peserta didik mengidentifikasi urutan kalimat yang logis untuk membangun paragraf deskripsi.</p>	<p>Peserta didik mampu menyusun kalimat deskriptif yang efektif. Peserta didik dapat mengorganisasi kalimat menjadi paragraf yang koheren. Peserta didik mampu menggunakan penghubung antar kalimat dengan tepat.</p>
E (Ekspresikan)		<p>1. Guru membuat template penulisan teks deskripsi dengan panduan terstruktur.</p> <p>2. Peserta didik menulis draf teks deskripsi berdasarkan hasil observasi dan rangkaian kalimat.</p> <p>3. Guru menyajikan kuis tentang strategi membuat paragraf pembuka dan penutup yang menarik.</p> <p>4. Peserta didik melakukan self-assessment melalui checklist kualitas teks deskripsi di Wordwall.</p>	<p>Peserta didik mampu mengekspresikan hasil pengamatan dalam bentuk teks deskripsi utuh. Peserta didik dapat menulis paragraf pembuka dan penutup yang menarik. Peserta didik mampu mengembangkan ide secara rinci dan sistematis.</p>
T (Tulis Akhir)		<p>1. Guru membuat kuis tentang kriteria teks deskripsi yang baik untuk evaluasi mandiri.</p> <p>2. Peserta didik mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan teks melalui pertanyaan reflektif.</p> <p>3. Guru menyiapkan latihan perbaikan aspek kebahasaan spesifik (ejaan, tanda baca, struktur kalimat).</p> <p>4. peserta didik merevisi dan memfinalisasi teks deskripsi berdasarkan umpan balik.</p> <p>5. Guru membuat kuis final untuk mengukur pemahaman keseluruhan.</p>	<p>Peserta didik mampu melakukan evaluasi dan revisi terhadap teks yang dihasilkan. Peserta didik dapat mengidentifikasi kesalahan kebahasaan dan memperbaikinya. Peserta didik mampu menghasilkan teks deskripsi final yang memenuhi kriteria.</p>

## Simpulan

Pemanfaatan media pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall dalam pemahaman teks deskripsi telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran siswa. Melalui implementasi media interaktif ini, siswa

menunjukkan peningkatan motivasi belajar yang tercermin dari tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Fitur gamifikasi yang tersedia pada Gameshow Quiz Wordwall berhasil menciptakan suasana kompetitif yang sehat dan menyenangkan, sehingga mengurangi kejenuhan yang seringkali timbul dalam pembelajaran konvensional. Data hasil belajar mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep, struktur, dan kebahasaan teks deskripsi, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam mengidentifikasi ciri-ciri teks deskripsi dengan lebih akurat dan menghasilkan teks deskriptif yang lebih berkualitas. Integrasi Gameshow Quiz Wordwall dalam pembelajaran juga mendukung diferensiasi pembelajaran yang mengakomodasi beragam gaya belajar peserta didik. Kombinasi elemen visual, audio, dan kinestetik dalam platform ini memungkinkan siswa untuk memproses informasi melalui modalitas yang sesuai dengan preferensi belajar mereka. Kemampuan platform untuk memberikan umpan balik secara instan menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran, karena siswa dapat segera mengetahui tingkat pemahaman mereka dan melakukan perbaikan yang diperlukan tanpa harus menunggu evaluasi dari guru. Hal ini mendorong kemandirian belajar dan meningkatkan kesadaran metakognitif siswa tentang kekuatan dan kelemahan mereka dalam memahami teks deskripsi.

Dari perspektif pedagogis, Gameshow Quiz Wordwall telah berhasil menjembatani kesenjangan antara konsep teoretis dan aplikasi praktis dalam pembelajaran teks deskripsi. Melalui berbagai aktivitas seperti pencocokan kata kunci, pengurutan struktur teks, dan identifikasi ciri kebahasaan, siswa tidak hanya memahami konsep secara abstrak tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks yang bermakna. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan ini juga telah memperkuat retensi pengetahuan siswa, sebagaimana terlihat dari kemampuan mereka untuk mengingat dan mengaplikasikan konsep dalam jangka waktu yang lebih panjang dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

Lebih lanjut, hasil observasi mengungkapkan bahwa penggunaan Gameshow Quiz Wordwall telah mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Melalui pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dengan cermat dan berjenjang, siswa dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan teks deskripsi dengan pemikiran yang lebih kritis dan kreatif. Keberhasilan penerapan media pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh fleksibilitasnya yang memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten dan tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa. Dengan demikian, Gameshow Quiz Wordwall sudah sebagai alat pedagogis yang efektif dalam meningkatkan pemahaman teks deskripsi, sekaligus mempersiapkan peserta didik dengan keterampilan digital yang relevan untuk menghadapi tuntutan pembelajaran di era digital.

## **Daftar Pustaka**

- A. Chaedar Alwasilah. (2015). *Pokoknya Studi Kasus (Pendekatan Kualitatif)*. PT. Dunia Pustaka Jaya.
- Ahmad Syukron. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Berbasis Kearifan Lokal untuk SMP di Jember [Thesis]*. Universitas Negeri Malang.
- Ahmad, R., & Setiawan, H. (2023). Transformasi pembelajaran bahasa Indonesia di era digital: Tantangan dan solusi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 45-59.

- Anditasari, R., & Andajani, K. (2018). Pengembangan Media Berbasis Permainan Edukatif pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Ariyana, A. dkk. (2020). Merdeka Belajar melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 3(2), 356–370.
- Aulia Darman Ak, R. S., & Rahman Rahim, A. (2023). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Animasi dalam Memproduksi Teks Prosedur Sederhana pada Siswa Kelas VII SMPN 1 Sendana. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 9, Issue 1). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>.
- Budiman, A., Suryani, N., & Rukayah. (2021). Pemanfaatan multimedia interaktif dalam pembelajaran teks deskripsi untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(2), 78-92.
- Dahlan, M. (2021). Penggunaan Media Flash Player bagi Meningkatkan Keterampilan Berpidato Murid Kelas X SMA Negeri 1 Sinjai Tengah Kabupaten Sinjai. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 7, Issue 2). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>.
- Damayanti, S. (2021). Efektivitas multimedia pembelajaran interaktif terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 45-57.
- Daryanto. (2023). Literasi Digital dalam Pembelajaran . Penerbit Pendidikan.
- Dhika, O. H., & Destiwati, F. (2022). Workshop Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7). <http://bajangjournal.com/index.php/J-ABDI>.
- Fauziah, N., Suryadi, A., & Syahputra, E. (2022). Pengaruh game edukasi digital terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 112-127.
- Fauzan, A., Zaim, M., & Refnaldi. (2023). Penerapan game-based learning dalam pembelajaran bahasa: Studi meta-analisis. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 67-82.
- Gunawan, R., & Arini, F. D. (2024). Hubungan implementasi Wordwall dengan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 3(1), 56-71.
- Hikma, N., Santoso, A., & Zahro, A. (2024). Pemanfaatan Media Wordwall Berbantuan Anagram dalam Meningkatkan Imajinasi Keterampilan Menulis Teks Fantasi. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 10, Issue 4). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>.
- Hidayat, T., & Rahmawati, A. (2023). Pendekatan multimodal berbasis digital untuk meningkatkan pemahaman teks deskripsi. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 56(1), 45-59.
- Khalizha, F. N. (2024). Peningkatan Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game pada Materi Teks Deskripsi. In *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 5, 19–22.
- Kurniawan, B., & Dewi, F. (2021). Implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(1), 23-38.
- Larasati, P. , dkk. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall.net sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia.*, 3(3), 395–412.
- Mujahidin, A. A. dkk. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeli. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.

- Muslimah, M., & Kuntoro, K. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Menulis Teks Deskripsi dengan Media Video Wisata Lokal di Kabupaten Banjarnegara. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 29. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.10991>.
- Mustika, R., & Lestari, P. (2022). Pengembangan kosakata dalam pembelajaran teks deskripsi melalui media interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 189-204.
- Nurhadi. (2017). *Handbook of Writing (Panduan Lengkap Menulis)* (Riza Dwi Aningtyas dan Restu Damayanti, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Nurhidayati NPM, N. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Deskripsi Dengan Media Bagan Berbasis Kontekstual Untuk Smp Kelas Vii Kota Semarang Tesis Disusun oleh*.
- Oktavia, D., Djuanda, D., & Iswara, P. D. (2024). Pengembangan E-Flashcard Berbasis Metode Kata Lembaga sebagai Media Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. In *Bahasa dan Sastra (Vol. 10, Issue 3)*. Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>.
- Oktaviani, L., Sumarwati, & Rakhmawati, A. (2022). Pengaruh penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar teks deskripsi siswa kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 78-92.
- Ratih, M., & Adi Nugroho, R. (2024). Media Digital Storytelling pada Pembelajaran Menulis Cerpen Siswa SMP di Bandung. In *Bahasa dan Sastra (Vol. 10, Issue 3)*. Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>.
- Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Kencana.
- Sitohang, Y., Syahfitri, D., & Siburian, P. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Siswa Kelas Vii-C Smpnegeri 3 Pancur Batu Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Darma Agung*, 27(2), 942. <https://doi.org/10.46930/ojsuda.v27i2.266>
- Surya, P., & Putri, D. (2020). Penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 19(2), 143-156.
- Yasmar, R. , & A. D. R. (2024). Keberhasilan Aplikasi Wordwall dalm Pembelajaran Teks Deskriptif pada Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arabian*, 16(2).