

Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi

Adinda Erdiana ^{1*}, Ngatmini ², Sri Winarni ³

^{1, 2, 3}, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

* Adindaerdiana15@gmail.com <mailto:authors@email-address.com>

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan sintak metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dan mengetahui respons serta hasil belajar peserta didik terhadap penerapan gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi di kelas X SMK. Metode yang digunakan pada penelitian adalah metode deskriptif kualitatif. Sumber data dari penelitian ini, meliputi peserta didik kelas X di salah satu SMK di kota Semarang. Sampel pada penelitian ini terdiri dari 25 peserta didik. Objek pada penelitian ini adalah penerapan metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi, meliputi sintak pembelajaran menggunakan metode gamifikasi dan respons serta hasil belajar peserta didik terhadap pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Data dikumpulkan melalui studi pustaka, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Dari penelitian tersebut dihasilkan bahwa terdapat 6 sintaks pembelajaran menggunakan metode gamifikasi yaitu: (1) kenali tujuan pembelajaran, (2) tentukan ide besarnya, (3) buat skenario permainan, (4) buat desain aktivitas pembelajaran, (5) bangun kelompok-kelompok, (6) terapkan dinamika permainan. Penelitian ini menunjukkan hasil data berupa respons positif dan hasil belajar yang rata-rata melebihi 75 atau di atas KKTP pada pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi.

Keywords: *Metode Gamifikasi, Media Wordwall, Pembelajaran Kaidah Kebahasaan; Teks Biografi*

Pendahuluan

Kebutuhan global menuntut berbagai bidang agar selalu beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan mutunya, termasuk bidang pendidikan. Tren perubahan dan inovasi dalam dunia pendidikan pada abad ke-21 telah membawa perubahan-perubahan, antara lain kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang pesat, termasuk perubahan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik (Sindi et al., 2023). Perkembangan (IPTEK) ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan pada banyak aspek dan guru harus mampu beradaptasi, termasuk perubahan karakteristik pada peserta didik. Karakteristik peserta didik pada abad ini juga memiliki perubahan karena sejak lahir mereka sudah terbiasa dengan teknologi (Anugrah et al., 2022). Di era abad ke-21, guru juga harus membekali peserta didik dengan kemampuan membaca, menulis, dan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi tantangan global yang semakin kompleks. Pembelajaran teks biografi di kelas X memiliki peran penting dalam pengembangan kemampuan literasi peserta didik, terutama dalam memahami kaidah kebahasaan dalam teks tersebut (Kristiawati et al, 2023). Namun, banyak guru menghadapi tantangan dalam menarik minat peserta didik terhadap materi ini.

Salah satu masalah empiris yang mendasar adalah kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi, yang sering kali dianggap monoton dan kurang menarik karena hanya mempelajari tentang kalimat-kalimat. Sejalan dengan hal tersebut, peneliti melakukan observasi pada salah satu SMK di Kota Semarang untuk mengetahui kebutuhan peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi di kelas. Pada saat melakukan observasi kelas, peneliti mengamati tanda-tanda kurang baik oleh peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, seperti ekspresi wajah bingung, tidak merespons guru saat diberi pertanyaan, dan meletakkan kepala di meja. Permasalahan ini menuntut guru untuk menemukan inovasi dalam menentukan metode pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran, agar peserta didik bisa aktif dan terlibat dalam pembelajaran secara optimal sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan ditunjukkan pada hasil belajar yang baik (Ariyanto et al, 2023).

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menerapkan metode pembelajaran gamifikasi berbantuan media interaktif berbasis teknologi. Gamifikasi merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang sangat unik dan dapat merangsang rasa ingin tahu peserta didik karena metode pembelajaran ini akan memunculkan banyak visual yang dapat menarik perhatian peserta didik (Sindi et al., 2023). Metode gamifikasi juga dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis teknologi, salah satunya adalah *wordwall*. Pemanfaatan media *wordwall* dapat digunakan sebagai sumber belajar, alat bantu pengajaran, dan juga sebagai alat penunjang penilaian pembelajaran bagi guru dan peserta didik. Aplikasi ini berisi gambar, suara, animasi dan permainan, sehingga dapat memicu minat dan keinginan untuk belajar peserta didik (Salsabila et al., 2023).

Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi dapat meningkatkan peserta didik dalam berpartisipasi lebih aktif pada kegiatan pembelajaran (Srimuliyani, 2023). Penelitian gamifikasi juga terbukti melibatkan peserta didik pada kegiatan pembelajaran meliputi persiapan peserta didik dalam menyerap pelajaran, kemampuan memahami materi, dan kemampuan berperan aktif dalam kerja sama kelompok (Purba et al., 2024). Kajian pembelajaran berbasis permainan juga pernah diteliti dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan efektif diterapkan pada peserta didik di abad-21 (Sindi et al., 2023). Penelitian mengenai pemanfaatan media *wordwall* juga telah dibahas oleh peneliti terdahulu. Penelitian terdahulu membahas tentang pemanfaatan media *wordwall* melalui penelitian tindakan kelas dengan hasil terjadi peningkatan penguasaan kosakata peserta didik baik pada siklus I maupun siklus II, pada pembelajaran kosakata bahasa Inggris (Aziz et al, 2021). Penelitian lain membahas efektivitas penggunaan media *wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *wordwall* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik di sekolah dasar (Agusti et al, 2022).

Meski demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada mata pelajaran umum atau diterapkan pada jenjang SD, dengan sedikit penelitian yang mengkaji penggunaannya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama kaidah kebahasaan teks biografi. Selain itu, penelitian yang ada cenderung kurang memberikan analisis mendalam tentang bagaimana sintak metode pembelajaran gamifikasi berbantuan media *wordwall* yang dapat diintegrasikan secara efektif dalam konteks pembelajaran teks biografi dengan membuktikan keberhasilan penerapan yang didukung dengan hasil belajar yang baik oleh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berbasis teknologi pendidikan melalui kuis interaktif pada salah satu aplikasi bernama *wordwall* dengan penerapan sintak gamifikasi pada pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi (Hardeliska et al, 2023). Dengan format pembelajaran yang menyerupai permainan, peserta didik diharapkan lebih tertarik dan bersemangat untuk terlibat, sehingga

menumbuhkan keaktifan mereka selama pembelajaran berlangsung (Jannah et al, 2024). Bentuk kuis yang kompetitif dan menyenangkan diharapkan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk mengerjakan soal yang diberikan dengan hasil maksimal.

Berdasarkan pemaparan mengenai penelitian yang telah dilakukan tersebut, penelitian dengan judul “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kaidah Kebahasaan Teks Biografi” belum pernah dilakukan dan penting untuk dilakukan guna mengetahui penerapan sintaks pembelajaran metode gamifikasi berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Penelitian ini juga dapat digunakan untuk mengetahui keaktifan, minat serta hasil belajar peserta didik. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan sintak pembelajaran gamifikasi menggunakan media *wordwall*. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus spesifiknya pada pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan menggunakan sintak pembelajaran gamifikasi serta mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran tersebut yang didukung oleh hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di kelas X, serta menawarkan wawasan baru bagi para pendidik dalam memanfaatkan teknologi untuk menumbuhkan respons positif dari peserta didik berupa keaktifan dan hasil belajar yang baik.

Metode

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif bermaksud membuat deskripsi atau gambaran untuk mengetahui tentang motivasi, nilai, atau persepsi dari subjek penelitian (Sari et al, 2024). Dalam penelitian ini digunakan metode deskriptif kualitatif karena penelitian deskriptif dalam bidang pendidikan bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena pada berbagai jenis kegiatan pendidikan (Gainau, 2016). Dengan demikian metode deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan sintak metode pembelajaran gamifikasi berbantuan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Metode ini dipilih karena sesuai untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana proses penerapan gamifikasi dilakukan dan bagaimana respons serta hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi menggunakan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall*.

Data yang digunakan untuk mengetahui sintak metode gamifikasi merupakan data yang diperoleh dari hasil studi pustaka. Sedangkan, data yang diperlukan untuk mengetahui bagaimana respons peserta didik dalam mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi menggunakan penerapan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall* adalah data yang dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarkan dalam bentuk *link* pada *google form*. Data berupa hasil belajar peserta didik juga turut disertakan guna sebagai data pendukung untuk mengetahui keberhasilan penerapan metode gamifikasi pada pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas X di salah satu SMK di kota Semarang. Sampel dipilih secara purposive *sampling* untuk memastikan subjek yang dipilih memiliki karakteristik yang sesuai dengan kebutuhan penelitian (Gainau, 2016). Jumlah sampel terdiri dari 25 peserta didik yang akan mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi menggunakan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall*.

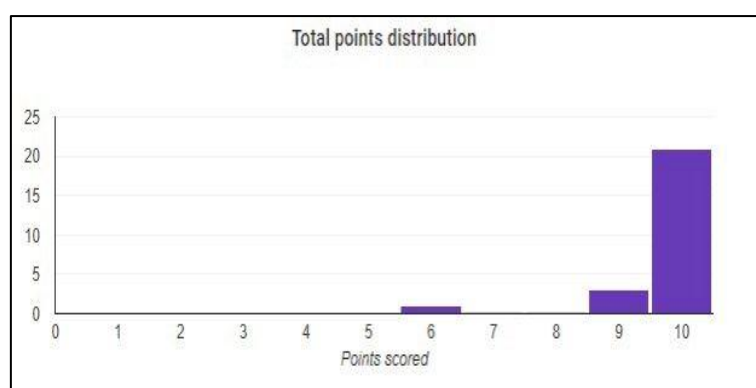
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi, studi pustaka, observasi, kuesioner dan dokumentasi. Metode studi pustaka digunakan untuk mendapatkan data sintak atau langkah-langkah penerapan metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran

kaidah kebahasaan teks biografi. Metode observasi digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan peserta didik di kelas pada saat mengikuti pembelajaran sebelumnya. Metode observasi juga digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi menggunakan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall*. Metode kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai repons peserta didik terhadap pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi menggunakan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall*. Metode dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data respons pesera didik berupa gambar dari hasil kuesioner.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa 1) *human instrument* atau peneliti sendiri untuk mendeskripsikan data yang telah diperoleh dari hasil studi pustaka untuk menelaah sintak metode gamifikasi. 2) Instrumen pertanyaan kuesioner yang ditautkan pada *google form*. 3) Diagram hasil kuesioner untuk mengetahui respons peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan. 4) Tabel hasil belajar peserta didik untuk mengetahui nilai rata-rata yang diperoleh setelah mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi menggunakan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall*. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menganalisis data pada penelitian ini, yaitu 1) Menganalisis hasil data berupa sintak metode pembelajaran gamifikasi dan diintegrasikan pada pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan menggunakan media *wordwall*. 2) Menganalisis diagram hasil kuesioner respons peserta didik dan menyimpulkan hasil tersebut berdasarkan presentase yang diperoleh. 3) Menganalisis hasil nilai rata-rata peserta didik dan mendeskripsikan dalam bentuk kalimat untuk menentukan keberhasilan penerapan metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi (Ambawani et al, 2024).

Hasil

Langkah-langkah pembelajaran dengan sintak metode gamifikasi diperoleh melalui studi pustaka. Istilah gamifikasi dikenalkan oleh Nick Pelling pada tahun 2002 dalam acara TED (Technology, Entertainment, Design). Berikut adalah langkah-langkah penerapan menggunakan sintaks gamifikasi dalam pembelajaran, (1) menentukan tujuan pembelajaran, (2) menentukan ide besarnya, (3) buat skenario permainan, (4) buat desain aktivitas pembelajaran, (5) bangun kelompok-kelompok, (6) terapkan dinamika permainan (Devi et al, 2023).



Gambar 1. Total Perolehan Respons Peserta Didik pada Kuesioner

Data skor dari kuesioner respons peserta didik terhadap penerapan metode gamifikasi dan pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi di kelas X SMK dengan jumlah peserta didik 25, yaitu diketahui dalam gambar 1. Berdasarkan gambar tersebut, diketahui *jumlah* responden, yaitu 25 peserta didik dengan perolehan skor 10 atau skor maksimal sebanyak 21 peserta didik, skor 9 sebanyak 3 peserta didik, dan skor 6 sebanyak 1

peserta didik. Pada gambar berikut disajikan sampel beberapa hasil diagram mengenai presentase hasil perolehan jawaban dari peserta didik.



Gambar 2. Metode Gamifikasi (Memahami Materi Kaidah Kebahasaan Teks Biografi)

Berdasarkan diagram yang ditunjukkan pada gambar 1, peserta didik memberikan respons sangat setuju 28%, respons 72% setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju dan sangat tidak setuju. Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan penerapan metode gamifikasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kaidah kebahasaan teks biografi. Hal ini dibuktikan dengan tidak adanya respons yang menunjukkan tidak setuju maupun sangat tidak setuju.



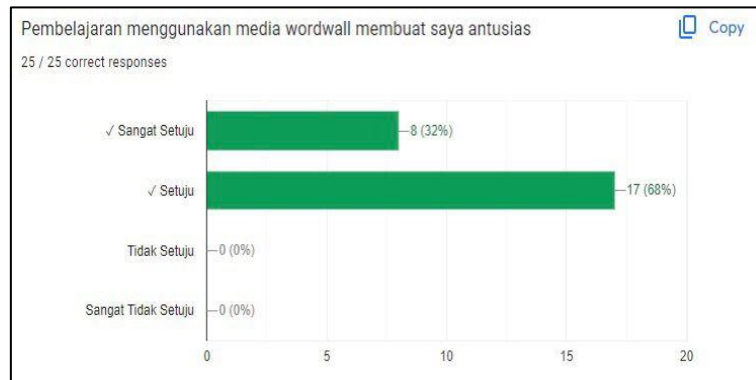
Gambar 3. Metode Gamifikasi (Peserta Didik Senang dalam Mengikuti Pembelajaran)

Berdasarkan diagram yang ditunjukkan pada gambar 2, terdapat 48% peserta didik yang merespons setuju, 52% peserta didik yang merespons sangat setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik senang mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall* yang diterapkan oleh guru.



Gambar 4. Pemanfaatan Media Wordwall Menjadikan Peserta Didik Lebih Semangat

Berdasarkan gambar 4 mengenai pemanfaatan media *wordwall* dapat membuat peserta didik lebih semangat mengerjakan soal-soal kaidah kebahasaan teks biografi, 68% peserta didik merespons setuju, 32% peserta didik merespons sangat setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik merasa lebih bersemangat mengerjakan soal-soal kaidah kebahasaan teks biografi dengan memanfaatkan media *wordwall*.



Gambar 5. Pemanfaatan Media Wordwall Menjadikan Peserta Didik Antusias

Berdasarkan gambar 5, terdapat 68% peserta didik merespons setuju, 32% peserta didik merespons sangat setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi.

Data dari kuesioner tersebut mendukung hasil belajar peserta didik. Hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan penerapan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall* di kelas X SMK dengan jumlah 25 peserta didik memiliki kategori baik atau di atas KKTP. Berdasarkan dari daftar nilai yang sudah dianalisis oleh peneliti, terdapat 11 peserta didik yang mendapatkan nilai 100, namun terdapat 3 peserta didik yang mendapatkan nilai 75 atau sama dengan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Sehingga diperoleh hasil rata-rata nilai 93,92 dari keseluruhan peserta didik setelah penerapan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall*.

Pembahasan

Penerapan Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru untuk menerapkan rencana yang telah dibuat ke dalam kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurmelati, 2022). Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu metode gamifikasi. Penerapan metode gamifikasi dalam bidang pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjadi landasan peningkatan sumber daya manusia yang andal. Seiring berjalannya waktu, seorang guru didorong untuk menciptakan inovasi-inovasi dalam pembelajaran agar lingkungan belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik (Purba et al., 2024). Metode gamifikasi merupakan metode pembelajaran melalui penggunaan elemen permainan dan model pemikiran permainan yang diintegrasikan dalam materi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar penyajian materi pembelajaran bersifat seperti permainan (Ariani, 2020). Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat diketahui penerapan gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan

teks biografi. Berikut adalah langkah-langkah pembelajaran dengan metode gamifikasi menggunakan media *wordwall*.

Langkah pertama yang dilakukan guru adalah membuka kegiatan pembelajaran atau kegiatan pendahuluan, meliputi mengucapkan salam, doa, melakukan presensi dan apersepsi. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti meliputi sintak pembelajaran dengan metode gamifikasi (1) Guru memilih game yang terdapat pada media *wordwall* yang diintegrasikan dengan materi kaidah kebahasaan teks biografi. (2) Peserta didik mendapatkan pengarahan mengenai konsep awal terkait dengan *game* yang akan dimainkan, tujuan dan tantangan yang harus diselesaikan. (3) Peserta didik mendapatkan penjelasan *game* yang akan dimainkan. (3) Setiap kotak pada papan *wordwall* akan berisi tantangan yang harus diselesaikan kelompok atau pertanyaan yang harus dijawab. (4) Peserta didik dibagi menjadi 5 kelompok. (5) Peserta didik duduk berkelompok sesuai dengan kelompoknya masing-masing. (6) Peserta didik memilih satu orang untuk menjadi kapten *team*. (7) Setiap kelompok akan mendapatkan giliran untuk membuka kotak. (8) Setiap kelompok berunding untuk memilih satu kotak yang berisi misi, baik tantangan maupun pertanyaan. (9) Kelompok yang menjawab pertanyaan benar akan mendapat 1 skor, sedangkan yang tidak bisa menjawab pertanyaan atau menjawab pertanyaan namun salah, maka tidak mendapat skor. (10) Peserta didik bermain *game* sesuai dengan aturan yang telah disampaikan guru. (11) Peserta didik merangkum pengetahuan, pengalaman, dan hal-hal yang didapatkan dari *game* yang telah dimainkan. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan kegiatan penutup, meliputi kegiatan refleksi, penyampaian tujuan pembelajaran pada pertemuan selanjutnya, doa dan salam penutup. Peserta didik diberikan LKPD berupa pertanyaan mengenai materi kaidah kebahasaan teks biografi yang akan dikerjakan di rumah. LKPD tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran tersebut (Jannah et al, 2024).

Peserta didik juga diminta untuk mengisi kuesioner tentang tanggapan terhadap penerapan metode gamifikasi dan pemanfaatan media *wordwall* untuk pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Pemanfaatan media *wordwall* dilaksanakan pada kegiatan inti dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan tujuan agar peserta didik lebih memahami materi dari kaidah kebahasaan teks biografi serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik. Selain bisa ditampilkan secara langsung melalui layar LCD, guru juga dapat membagikan kuis melalui *link* sehingga dapat dioperasikan dengan mudah oleh guru dan peserta didik secara bersama-sama serta dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media *wordwall* dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pembelajaran (Rosmana et al., 2023).

Respons Peserta Didik

Data skor dari kuesioner respons peserta didik terhadap metode pembelajaran gamifikasi dan pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi yang dibagikan di kelas X SMK dengan jumlah peserta didik 25 pada saat selesai melakukan pembelajaran atau di luar jam belajar. Dari hasil diagram yang didapat melalui kuesioner tersebut, dapat diketahui bahwa secara keseluruhan peserta didik merespons baik terhadap penerapan metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Berdasarkan diagram pada hasil penelitian, tidak ada peserta didik yang merespons negatif terhadap kuesioner tersebut sehingga langkah pembelajaran atau sintak pembelajaran gamifikasi dan pemanfaatan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dapat diterapkan dengan baik.

Berdasarkan hasil kuesioner dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode gamifikasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kaidah kebahasaan teks biografi. Hal ini sejalan dengan pendapat penelitian yang membahas tentang efektivitas metode gamifikasi dalam pembelajaran (Nurjannah et al., 2021). Hasil diagram pada kuesioner respons minat atau senang, terdapat 48% peserta didik yang merespons setuju, 52% peserta didik yang merespons sangat setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik senang mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall* yang diterapkan oleh guru. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian yang membahas media *wordwall* dapat digunakan untuk menarik minat dan keaktifan peserta didik (Praptomo et al, 2024).

Pemanfaatan media *wordwall* juga terbukti menjadikan peserta didik lebih antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi. Hal ini terbukti dari hasil kuesioner yang menunjukkan 68% peserta didik merespons setuju, 32% peserta didik merespons sangat setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju maupun sangat tidak setuju pada kuesioner yang menanyakan tentang antusiasme dan semangat dalam mengikuti pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan memanfaatkan media *wordwall*. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang membahas bahwa pemanfaatan media *wordwall* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan antusiasme peserta didik (Zulfah, 2023). Sehingga keseluruhan hasil kuesioner membuktikan bahwa penerapan metode gamifikasi sangat cocok diterapkan menggunakan media *wordwall* untuk pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi.

Pengaruh Metode Gamifikasi Menggunakan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar

Hasil kuesioner yang telah dianalisis menunjukkan bahwa metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dapat diterapkan di kelas X SMK. Hal ini terbukti juga dengan hasil belajar peserta didik yang menunjukkan nilai rata-rata di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) atau berkategori baik dengan perolehan nilai rata-rata kelas 87. Rata-rata nilai tersebut dapat menunjukkan bahwa secara keseluruhan, peserta didik memahami materi kaidah kebahasaan teks biografi dari penerapan metode gamifikasi berbantuan media *wordwall*. Hasil tersebut didukung pula oleh perolehan hasil kuesioner mengenai pemanfaatan media *wordwall* terhadap semangat mengerjakan soal-soal kaidah kebahasaan teks biografi pada peserta didik. Dari hasil tersebut 68% peserta didik merespons setuju, 32% peserta didik merespons sangat setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik merasa lebih bersemangat mengerjakan soal-soal kaidah kebahasaan teks biografi dengan memanfaatkan media *wordwall*. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang membahas pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik (Sukma et al, 2022).

Berdasarkan kuesioner tentang pengaruh penerapan metode gamifikasi terhadap pemahaman peserta didik, ditunjukkan 28% respons sangat setuju, respons 72% setuju dan tidak ada peserta didik yang merespons tidak setuju dan sangat tidak setuju. Berdasarkan hasil tersebut, pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dengan penerapan metode gamifikasi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi kaidah kebahasaan teks biografi. Berdasarkan pernyataan tersebut, peserta didik lebih mudah memahami materi dan mengerjakan soal kaidah kebahasaan teks biografi, sehingga diperoleh nilai atau hasil belajar yang baik.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode gamifikasi menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi di kelas X SMK terbukti dapat diterapkan serta menunjukkan respons positif dan hasil belajar peserta didik yang baik. Sintak metode gamifikasi yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu (1) kenali tujuan pembelajaran, (2) tentukan ide besarnya, (3) buat skenario permainan, (4) buat desain aktivitas pembelajaran, (5) bangun kelompok-kelompok, (6) terapkan dinamika permainan. Penerapan metode gamifikasi menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi dapat membantu peserta didik lebih aktif dan semangat dalam belajar. Data dari kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merespons positif terhadap pembelajaran dengan metode ini, tanpa ada yang merespons negatif dan didukung oleh hasil belajar peserta didik yang menunjukkan nilai rata-rata kelas sebesar 93,92 atau di atas KKTP. Dengan demikian, penerapan metode gamifikasi berbantuan *wordwall* dalam pembelajaran kaidah kebahasaan teks biografi terbukti dapat diterapkan dan layak digunakan sebagai inovasi dalam pengajaran kaidah kebahasaan teks biografi.

Acknowledgment

-

Daftar Pustaka

- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi wordwall terhadap hasil belajar ipa siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794-5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Ambawani, C. S. L., Kusuma, T. M. M., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif Connectivisme Terhadap Penggunaan Media Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *PROFICIO*, 5(1), 636-644. <https://doi.org/10.36728/jpf.v5i1.3134>
- Anugrah, M., Astuti, I., & Afandi, A. (2022). Analisis Karakter Pelajar Abad 21 Dalam Studi Kasus di SMA Kristen Makedonia. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 13(2), 123-126.
- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Ariyanto, M. P., Nurcahyandi, Z. R., & Diva, S. A. (2023). Penggunaan gamifikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 1-10. <https://doi.org/10.33365/jm.v5i1.2080>
- Aziz, A., & Gantara, P. (2021). Penggunaan Media Wordwall Dwi Bahasa Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Peserta Didik di SMPN Satap 3 Hanau Desa Paring Raya. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 4(3), 627-634. <https://doi.org/10.30605/jsqp.4.3.2021.1401>
- Devi, A. A. K., & Solihat, I. (2023). Gamifikasi Wordwall Bagi Guru Bahasa Indonesia SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19. *Amal Ilmiah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 102-112. <https://doi.org/10.36709/amalilmiah.v5i1.123>
- Gainau, M. B. (2016). Pengantar metode penelitian. PT Kanisius.
- Hardeliska, T. Y., & Landong, A. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Gamifikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Pada Tema Benda Hewan dan Tanaman Kelas 1 SD Negeri 101911 Sidodadi Batu 8 Deli Serdang. *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 5(3), 879-886. <https://doi.org/10.47467/jdi.v5i3.4343>

- Jannah, M., & Masnawati, E. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(4), 173-183. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i4.2241>
- Kristiawati, K., & Wibawa, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Arrange berbantu media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Bejarum. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 650-656. <https://doi.org/10.32923/kjimp.v6i2.4073>
- Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Kasim, E. W. (2021). Efektifitas gamifikasi dalam pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 189-193. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2492>
- Nurmelati, M. (2022). Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor Di Smkn 1 Purwasari. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 2(4), 339-345. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i4.1844>
- Prapto, S., Rianingsih, H. H., & Dewi, A. K. (2024). Peran Gamifikasi Dalam Meningkatkan Pengalaman Pendidikan Di Era Digital. *Scientica: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 2(1), 212-220. <https://doi.org/10.572349/scientica.v2i1.761>
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi Dalam Pendidikan: Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya Dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Sari, A. N., Kholida, A., Firdaus, D. N., & Trisnawati, P. (2023). Penggunaan Media Wordwall sebagai Evaluasi Pembelajaran Organ Pernapasan pada Hewan Kelas V di SDN 3 Nagri Kaler. *Journal on Education*, 5(2), 1965-1973. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.838>
- Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 3(2), 42-51. <https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716>
- Sari, P. I., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Implementasi Pembelajaran Menulis Kolaborasi Melalui Media Flipbook Biodata Pahlawan Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(1), 293-303. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7282>
- Sindi, S. L. B., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Optimalisasi Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar. *Jurnal Lensa Pendas*, 8(1), 9-16. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2504>
- Srimuliyani, S. (2023). Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 1(1), 29-35. <https://doi.org/10.31004/jedu.v1i1.2>
- Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1020-1028. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2767>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11-11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>