

# Pemanfaatan Media *Wordwall* Berbantuan Anagram dalam Meningkatkan Imajinasi Keterampilan Menulis Teks Fantasi

Nurul Hikma<sup>1</sup>

Anang Santoso<sup>2</sup>

Azizatuz Zahro<sup>3</sup>

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

<sup>1</sup> nurul.hikma.2302118 @students.um.ac.id

<sup>2</sup> anang.santoso.fs@um.ac.id

<sup>3</sup> azizatuz.zahro.fs@um.ac.id

## Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi bagaimana pemanfaatan media *Wordwall* dengan dukungan anagram dalam meningkatkan imajinasi dan keterampilan menulis teks fantasi di era digital. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk memberikan deskripsi dan penjelasan yang komprehensif terkait penggunaan media *Wordwall*. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, yang melibatkan pengumpulan materi penelitian dari berbagai sumber termasuk buku, jurnal ilmiah, literatur, dan publikasi lain yang dianggap relevan. Pendapat beberapa ahli menjadi dasar dalam mendeskripsikan dan menjelaskan data yang dikumpulkan selama proses rincian. Variabel penelitian mencakup segala bentuk yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis, memastikan penelitian mencapai kedalaman pemahaman dan kesimpulan yang tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, terutama melalui media *Wordwall*, dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan imajinasi keterampilan menulis teks fantasi. Dengan bantuan *Wordwall*, pembelajaran menjadi lebih efisien dan membantu baik guru maupun siswa. Kesimpulan dari penulisan ini adalah pembaca dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang berbagai media yang dapat digunakan untuk mengajar teks fantasi.

**Kata kunci:** *Menulis, Teks Fantasi, Wordwall*

## Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kemajuan individu dan kemasyarakatan. Belajar menjadi suatu proses krusial bagi manusia guna memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang bersifat positif. Perubahan perilaku yang umumnya terjadi pada peserta didik cenderung bersifat positif, dipengaruhi oleh interaksi mereka dengan lingkungan sekitar dan proses kognitif yang mereka alami. Transformasi ini dilakukan oleh individu berdasarkan usaha, niat, dan semangat pribadi mereka untuk terus belajar.

Harahap, (2019) mengungkapkan bahwa pendidik berperan sebagai fasilitator yang membangun suasana belajar yang kondusif untuk belajar-mandiri. Fasilitator ini tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga mencakup aspek afektif, psikomotorik, dan konatif. Pendidik yang baik mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung belajar secara mandiri dan menjadikan pembelajaran sebagai eksplorasi diri, sesuai dengan pandangan Galileo tentang membantu peserta didik menemukan dan mengaktualisasikan dirinya (Nasution & Casmini, 2020).

Salah satu komponen penting dalam pendidikan adalah keterampilan menulis. Menulis bukan hanya tentang berbagi pemikiran dan cerita, tetapi juga merupakan

keterampilan kunci yang mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis. Meskipun menulis terletak di urutan terakhir dalam empat keterampilan berbahasa, namun untuk menguasainya seseorang harus melalui tahapan keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca. Oleh karena itu, integrasi keterampilan menulis menjadi suatu aspek penting dalam pendidikan, memperkaya kemampuan berkomunikasi dan mengekspresikan ide serta imajinasi peserta didik (Priastari & Devi, 2021).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keahlian menulis memiliki signifikansi yang besar, terutama karena menulis merupakan bagian integral dari kurikulum merdeka pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP. Keterampilan menulis menjadi elemen krusial dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Meskipun peserta didik telah menerima pengajaran menulis sejak Sekolah Dasar, namun di Sekolah Menengah, mereka masih menghadapi tantangan dalam mengekspresikan ide, gagasan, pemikiran, dan perasaan melalui tulisan.

Pada tingkat menengah pertama, Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang menerapkan kurikulum merdeka belajar. Terdapat permasalahan dalam pembelajaran bahasa, terutama pada kegiatan menulis kreatif. Menulis kreatif adalah suatu proses menggambarkan ide yang terkait dengan imajinasi sehari-hari peserta didik (Gunawan & Aziz, 2018; Aprilia et al., 2022). Hasil pemantauan yang telah dilakukan oleh pendidik tentang pembelajaran menulis kreatif menunjukkan beberapa masalah yang dihadapi siswa. Ini termasuk kekurangan ide dan gagasan untuk membangun cerita fantasi, pendapat siswa bahwa menulis adalah tugas yang tidak menarik dan membosankan, dan kekurangan kemampuan imajinasi siswa untuk menciptakan karakter unik (Pradana et al., 2023). Hal ini serupa dengan hasil observasi penelitian Sudiyati, (2021) yang menemukan bahwa peserta didik menghabiskan banyak waktu mencari ide cerita dan mengalami kesulitan menulis dan menyampaikan ide atau ide ceritanya secara tulisan.

Peran pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran diuji oleh fakta bahwa beberapa siswa mengalami kesulitan menulis teks karena tidak memiliki imajinasi. Untuk membuat proses pembelajaran menarik, efektif, dan efisien, media harus digunakan. Ini berarti bahwa pendidik harus kreatif saat membuat materi untuk memenuhi kebutuhan siswa. Mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi adalah salah satu cara untuk mencapai hal ini. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran mereka, guru harus dapat menggunakan berbagai pendekatan, taktik, dan media pembelajaran (Febrita & Ulfah, 2019; Cipondoh et al., 2021). Dalam era digital seperti sekarang, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting.

Teknologi telah menjadi bagian menarik dan efektif, membawa inovasi yang menarik dan efektif dalam dunia pendidikan. Menurut Putra et al., (2018) bahwa kemajuan teknologi saat ini memiliki dampak signifikan pada sektor pendidikan, memengaruhi baik aspek pembelajaran maupun substansi serta metode penyampaian materi. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran merupakan sarana utama yang harus dipenuhi untuk merangsang aktivitas belajar siswa (Atin et al., 2023; Rohman et al., 2019).

Pada tingkat pendidikan sekolah menengah pertama, siswa cenderung lebih tertarik dengan permainan atau game yang tidak hanya mudah dimainkan tetapi juga menawarkan tantangan yang unik. Siswa di kelas VII biasanya lebih tertarik pada pelajaran yang melibatkan benda fisik atau materi tulisan, baik dalam format digital maupun buku, asalkan kombinasi warna dan bentuk yang menarik dan menyenangkan. Game dengan kombinasi warna, gambar, dan animasi menarik perhatian mereka.

Salah satu bentuk implementasi yang menonjol adalah melalui pengembangan game edukasi. Game edukasi adalah jenis media yang digunakan untuk mengajar dan meningkatkan pengetahuan dengan cara yang menarik dan unik (Ma'ruf, 2021). Game edukasi digital menjadi langkah strategis untuk memberikan pengalaman baru pembelajaran (Setiawan et al., 2019). Game edukasi tidak hanya mampu memotivasi siswa dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga dapat merangsang imajinasi mereka.

Media *Wordwall* adalah *game* edukasi yang menonjol, dengan beragam fitur yang dirancang untuk mendukung pembelajaran menulis dan merangsang kreativitas siswa. *Wordwall* menyediakan *platform* yang interaktif dan menantang di mana siswa dapat mengekspresikan ide dan cerita mereka melalui tulisan. Bentuk implementasi Kurikulum Merdeka juga ditandai dengan adanya perubahan signifikan pada muatan teks dalam buku ajar bahasa Indonesia (Nur et al., 2023). Mengembangkan keterampilan menulis teks termasuk menulis cerita fantasi merupakan suatu aspek penting. Keterampilan ini memberi siswa kesempatan untuk melatih diri mereka dalam menyampaikan dunia fantasi mereka ciptakan ke dalam pikiran para pembaca (Putri et al., 2018).

Teks fantasi adalah salah satu bentuk menulis yang memungkinkan siswa untuk melibatkan diri dalam proses kreatif yang tinggi, berupa cerita imajinatif yang memuat konten terkait dengan hal-hal yang luar biasa atau ajaib. Dengan menciptakan dunia baru, karakter fiksi, dan petualangan tak terlupakan, siswa dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan imajinasi mereka. Penting bagi guru untuk menggunakan metode yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan minat dan keterampilan menulis imajinasi siswa (Ati et al., 2018). Penggunaan media interaktif seperti *game* edukasi dapat menjembatani kesenjangan antara kegiatan klasikal dan minat siswa terhadap teknologi.

Berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penelitian yang berkenaan. Pertama, penelitian Priastari & Devi, (2021) yang meneliti tentang menulis teks fantasi menggunakan metode PJBL berbantuan media bontang. Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada produk yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya mengembangkan produk dengan berbantuan bontang, sedangkan penelitian ini akan memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menggunakan media edukasi *Wordwall*.

Kedua, penelitian Noprianti, et al., (2021) yang meneliti tentang pembelajaran teks fantasi dengan memanfaatkan media komik. Perbedaan penelitian ini dan penelitian sebelumnya terletak pada media yang dikembangkan. Penelitian sebelumnya menggunakan media komik sebagai alat bantu dalam pembelajaran teks fantasi, dengan memanfaatkan gambar dan narasi visual untuk mendukung pemahaman dan imajinasi peserta didik. Sedangkan penelitian ini menggunakan media *Wordwall* berbantuan anagram sebagai pendekatan baru. *Wordwall* menawarkan format interaktif berbasis teks dan anagram, yang dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda.

Berdasarkan tinjauan literatur yang telah dilakukan, belum terdapat penelitian yang secara khusus mendekati pengembangan strategi untuk meningkatkan imajinasi dan keterampilan menulis teks fantasi melalui pemanfaatan media *Wordwall* berbantuan anagram. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi dan efektivitas penggunaan strategi *Wordwall* berbantuan anagram dalam merangsang imajinasi dan meningkatkan keterampilan menulis teks fantasi. Strategi ini didesain untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang kondusif, memungkinkan peserta didik untuk secara aktif terlibat dalam proses kreatif menulis teks fantasi melalui interaksi dengan media *Wordwall* dan teknik anagram yang digunakan. Dengan

demikian, penelitian ini akan dijadikan wawasan baru terkait pengembangan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan imajinasi dan keterampilan menulis dalam pembelajaran teks fantasi.

## **Metode**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk menjelaskan dan menguraikan penggunaan media *Wordwall*. Pendekatan untuk menjelaskan dan menguraikan data ini dilakukan dengan merinci beberapa pandangan dari para ahli. Dalam penulisan ini, teknik penelitian yang digunakan adalah studi pustaka. Menurut Ayu & Amelia, (2020) studi pustaka adalah metode penelitian yang melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber referensi, termasuk buku dan hasil penelitian sebelumnya yang relevan. Sumber data yang dianalisis dalam penelitian ini melibatkan buku, jurnal, dan situs internet. Untuk mengatasi masalah yang muncul, penelitian ini menggunakan literatur atau referensi yang relevan secara menyeluruh. Metode penulisan yang diterapkan dalam penelitian ini mencakup pengumpulan data dari berbagai sumber yang berkaitan dengan variabel, termasuk catatan, jurnal, dan buku.

## **Hasil**

### **Pembelajaran Digital**

Pembelajaran digital adalah istilah yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang menjadikan teknologi digital digunakan sebagai alat utama dalam proses pembelajaran (Siregar & Marpaung, 2020; Hanik et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan yang sangat krusial dalam mencapai target pembelajaran karena variasi dalam penggunaannya dapat meningkatkan motivasi siswa dan memberikan makna yang lebih dalam tentang apa yang mereka pelajari. Sebagai pendidik, kita harus menggunakan perangkat pintar dengan baik karena sebagian besar siswa telah menggunakannya di era modern saat ini.

Guru yang kreatif dapat membuat kegiatan pembelajaran yang menarik untuk anak-anak mereka dan memiliki efek positif pada perkembangan mereka di usia dini. Dengan menggunakan pendekatan kontekstual untuk membuat materi ajar digital interaktif, guru dapat menjadi lebih kreatif dalam menyusun pembelajaran di era digital. Sebagaimana dalam penelitian Nurjanah & Mukarromah, (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital juga dapat membantu anak-anak mempersiapkan diri untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka, sambil mengurangi dampak negatif dari perkembangan teknologi digital yang sedang berlangsung. Pemanfaatan materi pembelajaran digital yang bersifat interaktif memiliki dampak berpotensi pada pemahaman dan prestasi belajar peserta didik.

### **Karakteristik Media *Wordwall* sebagai Media Pembelajaran**

Karakteristik yang perlu diperhatikan dari media berbasis *Wordwall* mencakup aspek berikut: (1) Tingkat Kesulitan, yang berkaitan dengan tingkat kesulitan pada setiap permainan; jika siswa memilih permainan dengan tingkat kesulitan tinggi, maka tingkat kesulitan juga akan tinggi, dan sebaliknya. Tingkat ini dapat diatur oleh guru dan dapat ditempatkan di awal atau akhir permainan. (2) Menarik dan Menghibur, mampu menarik minat siswa sehingga mereka termotivasi untuk menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan, membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kemampuan mereka. (3) Pengembangan Keterampilan, walaupun siswa mungkin menghadapi kegagalan dalam permainan, mereka diberikan kesempatan untuk

mengulang dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menyelesaikan masalah. (4) Fleksibilitas dalam Permainan, bisa dimainkan secara individu atau dalam kelompok. Fitur-fitur ini membuat siswa lupa bahwa mereka sedang belajar, sehingga mereka lebih tertarik dan menikmati pembelajaran, terutama ketika mereka terlibat dalam latihan soal yang disajikan (Farhaniah et al., 2021).

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

Fauqannuri, (2022); & Sahanata et al., (2022) mengungkapkan bahwa media berbasis media *Wordwall* bisa diakses melalui Android maupun laptop, dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Guru akan memberi murid tautan ke tugas/ atau mengarahkan siswa untuk mengetik pada tab pencarian <https://:Wordwall.net>, dan mereka akan membuka tautan tersebut dan mengisi nama mereka di kolom identitas. (2) Kemudian mereka dapat mengeklik tombol "mulai" di tampilan. (3) Permainan dimulai, dan siswa mengisi instruksi atau pertanyaan, dengan *timer* yang terus berjalan (jika opsi *timer* diaktifkan). (4) Setelah tugas selesai, siswa dapat meninjau skor mereka. (5) Jika instruktur mengaktifkan opsi pengumuman, siswa dapat melihat skor mereka. (6) Guru dapat menekan tombol "*My Result*" (hasil saya) untuk melihat skor siswa di akun *Wordwall* mereka. Pendidik dapat melihat nilai siswa dari yang tertinggi hingga yang terendah dari sana.

### **Keefektifan Pembelajaran Teks Fantasi dengan *Wordwall***

Efektivitas pembelajaran teks fantasi dengan media *Wordwall* dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: (1) Aspek pemahaman materi Media *Wordwall*, dapat memudahkan peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran teks fantasi dengan lebih cepat dan efektif. Hal ini dikarenakan media *Wordwall* dapat menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan interaktif. Siswa akan lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran teks fantasi jika disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. (2) Aspek motivasi belajar Media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Situasi ini disebabkan oleh kenyataan bahwa pembelajaran menggunakan media *Wordwall* dapat menjadi lebih menghibur dan tidak monoton. Jika materi pelajaran disampaikan dengan cara yang menghibur, para peserta didik akan merasa lebih terdorong dan termotivasi untuk belajar. (3) Komponen evaluasi pembelajaran pada *Wordwall* dapat meningkatkan pencapaian akademis siswa. Ini karena *Wordwall* membantu para siswa untuk memahami materi lebih efektif. Selain itu, siswa dapat memanfaatkan sumber daya yang disediakan oleh *Wordwall* untuk meningkatkan kemampuan kreatif dan kritis mereka. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan (Oktaviani et al., 2023; Wildan et al., 2023; Wardani, 2016) mengungkapkan bahwa penerapan platform *Wordwall* dalam proses pembelajaran terbukti berhasil dalam meningkatkan pemahaman materi dan semangat belajar, dan hasil belajar siswa.

### **Pembelajaran Menulis Teks Fantasi untuk Meningkatkan Imajinasi dengan Pemanfaatan *Wordwall***

Pengembangan materi pembelajaran menulis teks fantasi juga membutuhkan penyusunan bahan ajar yang komprehensif (Larasati, 2022). Pemanfaatan *Wordwall* berbantuan anagram dapat menjadi pilihan yang tepat karena dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas mereka. Dalam hal ini, pemanfaatan *Wordwall* dianggap sebagai alat bantu yang cocok untuk memfasilitasi peserta didik dalam melatih kemampuan menulis teks fantasi. *Wordwall* dengan fitur anagram dapat memberikan variasi tugas dan tantangan yang memacu imajinasi peserta

didik, sehingga membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan menulis teks fantasi dengan lebih kreatif.

Pemanfaatan *Wordwall* berbantuan anagram dalam pembelajaran menulis teks fantasi juga dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Dengan beragam kata dan frasa yang disajikan oleh *Wordwall*, peserta didik dapat memperluas kosakata dan menemukan hubungan antarkata yang kreatif. Pemanfaatan anagram juga dapat memberikan tantangan tersendiri yang melatih kemampuan peserta didik dalam memecahkan teka-teki kata. Dengan demikian, pemanfaatan *Wordwall* berbantuan anagram bukan hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi suatu metode yang menyenangkan dan efektif dalam membangun kemampuan menulis teks fantasi dengan imajinasi yang kaya.

Proses pembelajaran teks fantasi disesuaikan dengan capaian pembelajaran teks fantasi dengan tahapan-tahapan berikut, (1) menulis pengembangan ide (2) Menulis pengembangan unsur-unsur pembangun teks fantasi (3) Menulis pengembangan struktur teks fantasi. Berikut dipaparkan table berupa indikator dan subindikator dalam meningkatkan imajinasi keterampilan menulis teks fantasi.

**Tabel 1.** Indikator dan Subindikator Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Fantasi

<b>Sintak</b>	<b>Indikator</b>	<b>Subindikator</b>
1) Menulis pengembangan Ide	a. Menentukan topik dengan menyesuaikan genre	(1) Menentukan elemen keajaiban (2) Menentukan elemen supranatural (3) Menentukan penggunaan elemen keanehan
	b. Menentukan Topik Fantasi kreatif	(1) Memastikan topik memiliki unsur magis (2) Menentukan kreasi dunia imajinatif (3) Menentukan penguatan suasana misterius
	c. Menulis pengembangan topik Teks fantasi menarik berupa judul	(1) Menentukan penggunaan kata menarik dan mengejutkan (2) Menentukan pencermatan inti cerita (3) Mengelaborasi apakah topik dapat memunculkan konflik dan tantangan yang menarik dalam plot cerita seiring dengan perkembangannya
2) Menulis pengembangan unsur-unsur pembangun teks fantasi	a. Menulis Pengembangan Imajinasi Pengembangan Karakter	(1) Siswa mampu mengembangkan karakter-karakter utama dalam cerita fantasi dengan ciri khas yang unik dan menarik. (2) Siswa mampu menggambarkan karakter-karakter pendukung dalam cerita fantasi dengan rincian yang memperkaya cerita. (3) Siswa mampu membuat dialog dan interaksi antara karakter-karakter dalam cerita fantasi yang memperkuat plot.
	b. Menulis Pengembangan imajinasi Penggunaan Setting	(1) Siswa mampu menciptakan setting atau latar belakang cerita fantasi yang mendukung imajinasi pembaca. (2) Siswa mampu menciptakan gambaran suasana elemen supranatural (3) Siswa mampu menciptakan lokasi magis ke dalam setting cerita fantasi
3) Menulis pengembangan dalam menyusun struktur teks fantasi untuk siswa kelas VII	a. Menulis pengembangan dalam menyusun struktur teks fantasi berdasarkan orientasi.	(1) Siswa mampu menyusun teks fantasi berdasarkan orientasi, seperti pengenalan karakter. (2) Siswa mampu menyusun orientasi yang menggambarkan dunia fantasi yang

- mereka ciptakan secara jelas
- (3) Siswa mampu menentukan Orientasi dengan artefak magis
- b. Menulis pengembangan dalam menyusun struktur teks fantasi berdasarkan konflikasi.
- (1) Siswa mampu mengidentifikasi konflik utama dalam cerita fantasi yang mereka tulis
- (2) Siswa mampu menyusun konflik dengan menggambarkan perubahan atau ketegangan dalam cerita yang memicu perjalanan karakter.
- (3) Siswa mampu mengembangkan Konflikasi perjalanan misterius
- c. Menulis pengembangan dalam menyusun struktur teks fantasi berdasarkan resolusi.
- (1) Siswa mampu menyusun resolusi yang mengungkapkan pesan atau makna yang ingin disampaikan.
- (2) Siswa mampu menyusun resolusi yang memperjelas nasib karakter
- (3) Siswa mampu menyusun resolusi yang memberikan pembaca rasa penyelesaian yang memuaskan dan membuat mereka berpikir tentang cerita tersebut.

Berdasarkan tabel 1, terdapat sintak dalam mencapai tujuan pembelajaran. Adapun strategi dalam penerapan sintak pada proses pembelajaran yakni (1) **Stimulus:** Guru dapat memutar audio cerita fantasi pendek yang menarik seperti "Petualangan Sang Pangeran dalam Kerajaan Ajaib" melalui platform SoundCloud. Siswa dapat mendengarkan cerita ini dan memvisualisasikan isi cerita tersebut dalam pikiran mereka. (2) **Inti Pembelajaran:** Guru dapat menggunakan platform Media *Wordwall* fitur Anagram Guru dapat menggunakan *Template* "anagram" pada *Wordwall* untuk membuat latihan merancang kata-kata yang berhubungan dengan teks fantasi. Siswa harus mengurutkan huruf-huruf yang acak untuk membentuk kata-kata yang ada dalam konteks teks fantasi, sehingga mereka dapat berlatih dalam menggunakan kosakata yang sesuai dengan teks yang sedang dipelajari. (3) **Asesmen:** Guru dapat menggunakan *platform Flipgrid* untuk mengajak siswa berpartisipasi dalam diskusi tentang teks fantasi. Guru dapat menugaskan siswa untuk penggambaran visual tokoh fantasi favorit mereka dengan alat lukis digital atau menulis resensi singkat tentang novel fantasi yang mereka sukai. Siswa dapat mengunggah video mereka ke *Flipgrid* dan membagikan pemikiran dan ide mereka. Guru dapat memberikan umpan balik positif kepada siswa untuk menghargai kreativitas dan pemahaman mereka tentang teks fantasi.

## Rancangan Pembelajaran Teks Fantasi dengan *Wordwall*



**Gambar 1. Meningkatkan Imajinasi Menentukan Ide**

Guru dapat menggunakan *Template* "Anagram" pada *Wordwall* untuk menentukan pilihan kata yang dapat digunakan sebagai acuan siswa dalam menulis teks fantasi berupa judul. Selain itu, Guru dapat menggunakan *Template* "anagram" pada *Wordwall* untuk membuat latihan merancang kata-kata yang berhubungan dengan teks fantasi. Siswa harus mengurutkan huruf-huruf yang acak untuk membentuk kata-kata yang ada dalam konteks teks fantasi, sehingga mereka dapat berlatih dalam menggunakan kosakata yang sesuai dengan teks yang sedang dipelajari.

*Template* anagram juga dapat membantu dalam membuat Sinopsis Teks Fantasi Guru untuk membuat latihan membuat sinopsis teks fantasi. Siswa harus mengurutkan huruf-huruf yang acak untuk membentuk kata-kata yang ada dalam teks fantasi, sehingga mereka dapat berlatih dalam memahami isi teks fantasi. Menjawab Pertanyaan tentang Teks Fantasi Guru dapat menggunakan *Template* anagram pada *Wordwall* untuk membuat latihan menjawab pertanyaan tentang teks fantasi. Siswa harus mengurutkan huruf-huruf yang acak untuk membentuk jawaban yang tepat, sehingga mereka dapat berlatih dalam memahami isi teks fantasi dan menerapkan pengetahuan mereka tentang teks fantasi.

Menggunakan *Template* anagram pada *Wordwall* dapat menyusun Dialog Teks Fantasi Guru untuk membuat latihan menyusun dialog teks fantasi. Siswa harus mengurutkan huruf-huruf yang acak untuk membentuk kata-kata yang sesuai dengan konteks dialog, sehingga mereka dapat berlatih dalam menggunakan kosakata dan kalimat yang sesuai dengan teks fantasi. Rancangan pembelajaran yang dipilih dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## Simpulan

Teknologi telah membawa inovasi yang menarik dan efektif dalam dunia pendidikan. Salah satunya dengan adanya pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik. Media *Wordwall* merupakan game edukasi yang dapat digunakan siswa dalam memahami pembelajaran teks fantasi serta mengekspresikan ide dan cerita. Selain itu, dengan beragam fitur yang dirancang dapat digunakan guru untuk mendukung pembelajaran teks fantasi dan merangsang kreativitas siswa. Fitur yang digunakan pada penelitian ini yaitu Anagram untuk meningkatkan imajinasi keterampilan menulis teks fantasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan teknologi, terutama melalui media *Wordwall*, efektif diterapkan dalam meningkatkan imajinasi keterampilan menulis teks fantasi.

## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan rasa syukur dan penghargaan yang tulus kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penelitian ini. Penghargaan yang mendalam penulis haturkan kepada Ibu Azizatul Zahro dan Bapak Anang Santoso selaku pembimbing. Bimbingan, masukan, serta saran berharga yang beliau berikan sangat membantu dalam mengarahkan dan menyempurnakan penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Aprilia, F., Neisyah, N., Yanti, C. H., & Syaputri, K. D. (2022). Peningkatan Literasi Menulis Kreatif melalui Gelar Wicara Daring. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(1), 15–23. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i1.1352>
- Ati, Aster Pujaning Ati, Sigit Widyarto, N. S. (n.d.). 887-4211-1-Pb. 30–36.
- Atin, S., Fajriyani, N. A., Ningsih, E. P., Fitriyati, I., & Malahati, F. (2023). Keaktifan belajar siswa menggunakan aplikasi live board pada pembelajaran bahasa Jawa madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 16(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v16i1.52296>
- Ayu, D. P., & Amelia, R. (2020). Penggunaan teknologi bahasa Indonesia di era digital. *Proceedings*, 1(2), 56–61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SAMASTA/article/view/7145>
- Cipondoh, J., Raya, M., Rw, R. T., & Makmur, C. (2021). 111436-59703-1-Pb.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Gunawan, H. M., & Aziz, R. (2018). Mengapa Kepercayaan Diri Mempengaruhi Kemampuan Menulis Kreatif Siswa? *Psikoislamika : Jurnal Psikologi Dan Psikologi Islam*, 15(2), 7. <https://doi.org/10.18860/psi.v15i2.6738>
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.97>
- Harahap, L. A. (2019). Konsep Pembelajaran Blended Learning Di Sekolah Dasar: Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Desa Terpencil. *Jurnal Ekonomi & Bisnis*, 3(3), 940–944.
- Ma'ruf, F. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Flash Sebagai Sarana Belajar Siswa PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM ...* <http://journal.ainarapress.org/index.php/ainj/article/view/68>
- Noprianti, Destia; Fujiastuti, A. (2021). Media Pembelajaran Teks Cerita Fantasi Berbasis Komik. *FKIP E-PROCEEDING*, 17–37.
- Nur, S., Nurhadi, N., & Pratiwi, Y. (2023). Revolusi Buku Ajar Bermuatan Teks Multimodal Terintegrasi Media: Kurikulum Merdeka. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 377–396. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11769>
- Nurjanah, N. E., & Mukarromah, T. T. (2021). Pembelajaran Berbasis Media Digital pada Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0 : Studi Literatur. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 6(1), 66–77.
- Oktaviani, P. S., Hadiana, O., Heriyana, T., Nurhayati, T., & Cirebon, U. M. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Dan. 9(2), 125–136.

- Pradana, M. F. A., Zahro, A., & Widyardono, D. (2023). Desain Pembelajaran Model ASSURE dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Media Plotagon di Era Merdeka Belajar. *Alinea: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajaran*, 12(1), 13. <https://doi.org/10.35194/alinea.v12i1.2852>
- Priastari, M., & Devi, W. S. (2021). Peningkatan Menulis Teks Fantasi Menggunakan Metode Pjbl Berbantuan Media Bontang. *Metafora: Jurnal Pembelajaran ....* <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/METAFORA/article/view/10276>
- Putra, A. P., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2018). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Tentang Keragaman Masakan Khas Daerah-daerah di Indonesia Untuk Kelas V SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1, 299–306.
- Putri, F. R., Thahar, H. E., & Arief, E. (2018). Struktur dan Kebahasaan teks cerita fantasi karya siswa kelas VII SMP Pembangunan Laboratorium. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan ....* <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs/article/view/9538>
- Rohman, M., Sudjimat, D. A., Sugandi, M., & Nurhadi, D. (2019). Developing an interactive digital book to improve the technical drawing abilities of mechanical engineering students. *Global Journal of Engineering Education*, 21(3), 239–244.
- Sahanata, M., Widia Asiani, R., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *LOKOMOTIF ABDIMAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Sudiyati. (2021). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Cerpen dengan Media Multiliterasi Menulis Imajinatif Berbasis Media Film Animasi. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 1(005), 100–113.
- Wardani, W. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Permainan *Wordwall* Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin Pada Siswa Kelas X Sma Giki 2 Surabaya. *Mandarin UNESA*, 1(1), 1–8.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi *Wordwall*) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>