

# ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA *WORDWALL* PADA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI KELAS VIII MTS. SIROJUL ATHFAL KABUPATEN BOGOR

Putri Alpina Pauziah<sup>1</sup>, Yeni Raini<sup>2</sup>, Maimunah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Ibn Khaldun Bogor

Jl Sholeh Iskandar KM 2, Kedung Badak, Kota Bogor, Jawa Barat

[1putrialpinapzh@gmail.com](mailto:putrialpinapzh@gmail.com), [2yeniraini0989@gmail.com](mailto:yeniraini0989@gmail.com), [3maimunah.tp16@gmail.com](mailto:maimunah.tp16@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan *wordwall* pada mata pelajaran Bahasa Inggris, Jenis Penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) menggunakan model ADDIE. Dengan tahapan : Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Jenis data kualitatif dan kuantitatif subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII di Mts. Sirojul Athfal yang berjumlah 27 siswa dengan instrumen pengumpulan data studi literatur, observasi, wawancara, angket validasi, angket respon siswa dan dokumentasi. Yaitu uji validitas ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media. Dan dilaksanakan evaluasi kelas dengan tahapan, one to one dan small group discussion. Dari hasil analisis didapatkan bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Wordwall, ADDIE, Bahasa Inggris*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam kehidupan Bangsa dan Negara. Salah satu faktor yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas hidup bangsa Indonesia adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan sangat menentukan kualitas kehidupann Bangsa dan Negara. Dengan dapat meningkatkan kemampuan bangsa dalam berbagai aspek, seperti kemampuan teknologi, kemampuan bisnis, dan kemampuan untuk memahami budaya lain. Hal ini dapat meningkatkan kemajuan bangsa dan negara dengan cara meningkatkan kemampuan mereka dalam menghadapi tantangan global dan memecahkan masalah, Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada perkembangan setiap individu. Hal ini berarti bahwa pendidikan berlangsung selama sepanjang hayat (*long life education*).

Media Pembelajaran saat ini sangat dibutuhkan guru yang sekolahnya sudah menerapkan kurikulum baru para guru di setiap sekolah dituntut untuk membuat media pebelajaran yang menarik dan bisa meningkatkan semangat belajar siswa juga bisa meningkatkan hasil belajar yang sebelumnya hanya menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa) saja dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini sedangkan menurut (Andini & MintoHari, 2023) Secara umum pembelajaran merupakan kegiatan penting yang terdapat dalam sekolah. Pembelajaran adalah sebuah proses pemberian ilmu dari guru kepada peserta didik. Dalam pembelajaran akan terjadi sebuah interaksi antara guru dan peserta didik yang timbul karena proses transfer ilmu. Pada praktiknya guru akan menerapkan teknik, strategi, model, serta metode yang mendukung dan sesuai dengan mata pelajaran yang diberikan, sehingga peserta didik dapat memahami materi mata pelajaran yang diberikan. Dalam hal ini berlaku juga dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Pada era 4.0 yang ditandai dengan digitalisasi dan otomatisasi ini Bahasa Inggris menjadi sangat penting, Mempelajari Bahasa termasuk Bahasa Inggris meliputi empat kemampuan yaitu berbicara (*speaking*), menyimak (*listening*), membaca (*reading*), dan

menulis (*writing*). Untuk dapat mempelajari empat keterampilan berbahasa tersebut maka peserta didik harus menguasai kosakata bahasa Inggris dalam jumlah yang cukup sesuai tingkatannya. Kosakata merupakan bagian yang penting di dalam semua bahasa yang mana pembelajar atau siswa harus terus menerus mempelajari kata-kata pada saat pembelajar atau siswa itu juga mempelajari tata bahasa (*grammar/structure*) dan juga pengucapan (*pronunciation*). (Aziz & Gantara, 2021).

Sedikitnya kemampuan guru dalam membuat media merupakan faktor paling utama yang menyebabkan rendahnya capaian prestasi belajar siswa, juga dari kurangnya keterampilan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam pengelolaan media pembelajaran. Dan (Siswanto et al., 2020) berpendapat bahwa Media pembelajaran yang mudah untuk dibuat tentunya akan sangat diperlukan guru saat ini, agar dalam pembuatannya tidak memerlukan waktu yang lama dan mudah untuk dibuat dan digunakan. Hal tersebut membuat peran guru bukan hanya menyampaikan materi pelajaran saja, namun guru juga mampu memanfaatkan teknologi menjadi sebuah media pembelajaran.

Berdasarkan hasil yang dilakukan melalui observasi, menyebarkan angket responden siswa dan wawancara pada guru Bahasa Inggris di Mts. Sirojul Athfal diperoleh bahwa dalam proses pembelajaran sekolah memberikan standar nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) dengan nilai 77 dan total jumlah nilai 79 dari semua indikator pada semester 1 yang didapatkan dari nilai tugas dan ujian dengan media pembelajaran yang digunakan PPT dan LKS (Lembar Kerja Siswa), sehingga dilihat dari kegiatan KBM Bahasa Inggris siswa yang aktif hanya 26%. Hal ini mengakibatkan proses pembelajaran menjadi tidak optimal hingga pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, pendidik perlu kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media dan strategi pembelajaran agar dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna dan mampu mengkolaborasikan berbagai materi pembelajaran yang relevan berdasarkan materi yang diberikan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu menurut (Pranata et al., 2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penyebab kurangnya minat belajar siswa adalah kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan akan menjadikan anak malas dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan dari penjelasan di atas peneliti menganggap perlu menggunakan media pembelajaran *wordwall* sebagai media belajar yang menarik untuk meningkatkan semangat belajar dan hasil belajar siswa yang nilai rata-ratanya belum menyampai jumlah KKM yang sesuai diinginkan guru. *Wordwall* merupakan sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat, Media ini bisa didesain buat meningkatkan aktivitas grup belajar serta jua dapat melibatkan siswa pada pembuatannya secara aktif. Media *wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan peserta didik.

Media ini dapat dirancang buat menaikkan kegiatan kelompok belajar serta pula bisa melibatkan siswa dalam pembuatannya serta kegiatan penggunaannya. hal ini dibuktikan dari hasil penelitian berdasarkan (Sari & Yarza, 2021) *Wordwall* merupakan suatu perangkat lunak yg bisa dipergunakan menjadi media pembelajar maupun alat evaluasi yang menarik bagi peserta didik dalam pembelajaran. Beberapa kelebihan *wordwall* yaitu free buat pilihan basic dengan pilihan beberapa template. perangkat lunak ini menunjukkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) serta masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang sudah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan, (Fanny, 2020) yang menyatakan bahwa *wordwall* bisa memudahkan siswa tahu materi pelajaran melalui daring, dan praktis dipergunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar peserta didik..

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan pendekatan kualitatif dan kuantitatif model ADDIE yang dilakukan dalam rangka mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Dengan model pengembangan ADDIE. Dengan tahapan : Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Jenis data kualitatif dan kuantitatif subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII di Mts. Sirojul Athfal yang berjumlah 27 siswa dengan instrumen pengumpulan data studi literatur, observasi, wawancara, angket validasi, angket respon siswa dan dokumentasi. Yaitu uji validitas ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media. Dan dilaksanakan evaluasi kelas dengan tahapan, *one to one dan small group discussion*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Inggris ada 50% peserta didik yang merasa bahwa pembelajaran menggunakan buku tak bisa diserap dengan baik. sebab menurut mereka proses pembelajaran tersebut cenderung menjenuhkan serta terkadang materi yg ada didalam buku cenderung sulit untuk dipahami bila pengajar tidak menyebutkan secara lebih jelasnya terlebih dahulu, metode pembelajaran guru dan peserta didik sifatnya masih satu arah dimana pengajar lebih aktif pada kelas dibandingkan siswanya yang pasif, nilai Bahasa Inggris peserta didik secara umum dikuasai masih rendah. sehingga nilai rata-rata akibat belajar siswa ialah 50 dengan nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) Bahasa Inggris yaitu dengan nilai 77.

Merekapun berharap dapat melakukan pembelajaran secara langsung memakai metode yang dirasa bisa meningkatkan semangat peserta didik seperti memakai media pembelajaran wordwall yang akan dijadikan penelitian, berdasarakan pada hasil wawancara dan observasi maka dapat diketahui bahwa kemampuan pemahaman siswa kelas VIII di Mts. Sirojul athfal tersebut ada sebagian siswa yang masih belum dikembangkan dengan baik dikarenakan proses pembelajaran yang dilakukan masih melakukan metode pemahaman melalui audio visual atau gambar serta juga deskripsi yang terdapat didalam buku. sesuai langkah –langkah sistem pada pembelajaran dengan pendekatan model ADDIE, maka prosedur dan tahap pengembanganya sebagai berikut:

### A. Analisis (*Analysis*)

Melakukan analisis kebutuhan yang berfungsi untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti melakukan studi pendahuluan untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris. melakukan observasi yang dilakukan baik kepada siswa maupun guru mata pelajaran Bahasa Inggris, dengan menggunakan kuesioner analisis kebutuhan dan wawancara. Analisis kebutuhan siswa dalam penelitian ini menggunakan sampel satu kelas yang terdiri dari 27 peserta didik:

### B. Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, dilanjutkan pada tahap kedua, yaitu tahap desain (*Design*). Tahap pembuatan draft naskah, *flowchart*, *storyboard* dan gambar ini dilakukan untuk mendesain media pembelajaran, dengan membuat rancangan awal untuk media pembelajaran Bahasa Inggris. Rancangan awal media pembelajaran dibuat terlebih dahulu dan dirancang melalui Aplikasi Canva untuk mendesain gambar atau kata yang akan dimasukkan ke dalam salah satu frame template yang ada di *wordwall*.

### C. Pengembangan (*Development*)

Prosedur yang dilakukan pada tahap pengembangan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mendesain Produk awal media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian berupa Media permainan yang ada di salah satu template wordwall contohnya *wordsearch*, *missing word*, *quiz* dan *random cards* Bahasa Inggris dengan menggunakan aplikasi Canva untuk desainnya lalu dimasukkan ke dalam template tersebut.
- b. Selanjutnya menyusun instrumen validasi media pembelajaran harus dilakukan validasi oleh ahli terlebih dahulu sebelum uji coba ke lapangan. Oleh sebab itu, peneliti menyusun instrumen validasi seperti lembar validasi untuk seluruh media pembelajaran.
- c. Melakukan Validasi Ahli merupakan tahapan yang dimana seorang peneliti meminta bantuan ahli untuk menilai produk awal berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Validasi ahli suatu media dapat melibatkan 1 orang ahli materi dari guru Bahasa Inggris kelas VIII, 1 orang ahli media dari dosen, dan 1 orang ahli desain dari dosen. setelah dilakukannya validasi oleh ahli ini akan diketahui apakah instrumen yang kita telah buat sudah layak untuk diuji coba atau belum. Jika belum kita harus melakukan revisi sesuai dengan saran dari ahli, dan sebaliknya jika sudah dapat kita uji coba produk tersebut.

#### **D. Implementasi (*Implementasi*)**

Pada tahap ini, Uji coba produk yang telah di validasi oleh ahli dan telah di revisi akan di gunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Inggris siswa di kelas VIII sesuai dengan saran dari ahli untuk dapat kita uji cobakan produk tersebut. Maksud dari ujicoba tersebut dilakukan agar dapat mengetahui apakah produk yang dihasilkan bisa digunakan dalam pembelajaran atau tidak. Jika bisa digunakan, maka produk tersebut siap diimplementasikan.

#### **E. Evaluasi (*Evaluation*)**

Fase evaluasi media berdasarkan validasi dan evaluasi kelas ditambah, evaluasi hasil assessment terdiri atas dua bagian yaitu formatif dan sumatif. Evaluasi formatif terjadi disetiap tahapan proses ADDIE. Evaluasi sumatif terdiri atas test yang dirancang untuk domain yang terkait kriteria tertentu dan memberikan peluang umpan balik dari pengguna. Evaluasi adalah suatu proses yang dilakukan secara berkelanjutan. Yang artinya di dalam pelaksanaan tahap evaluasi ini bisa saja tidak cukup dilakukan satu kali saja, apabila ditemukan proyek pengembangan yang dilakukan terdapat berbagai hal yang belum memenuhi kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, dapat dilakukan langkah-langkah ADDIE selanjutnya sehingga tujuan yang diinginkan dapat tercapai.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran *wordwall* memerlukan informasi dasar yang bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan agar dapat menghasilkan produk; 2) Peneliti menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE, yang dimana model ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi; 3) Penelitian ini hanya sampai pada tahap analisis kebutuhan. Informasi yang telah didapatkan harus dilanjutkan ke tahap selanjutnya; 4) Pengembangan serta evaluasi dan revisi sehingga dapat dijadikan media pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan nilai hasil belajar siswa bisa sesuai dengan KKM dan mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Andini, R., & Mintohari. (2023). Pengembangan Media Wordwall Gasper Wuza Dalam Pembelajaran IPA Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(10), 2117–2129. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/55287/44000>.
- 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/jsgp.4.3.2021.1401>.
- Fanny. (2020). Fanny Mestyana Putri. *Evektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring {online} Matetmatika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*.
- Pranata, I. P. W., Pendidikan, P. T., Ilmu, J., Psikologi, P., Bimbingan, D. A. N., Pendidikan, F. I., & Ganesha, U. P. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ARTICULATE STORYLINE SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN SINGARAJA DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK*.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>.
- Siswanto, S., Ilyasa Aghni, R., Noorma Novida Siregar, M., & Normalitasari Purnama, D. (2020). Efektivitas penggunaan media pembelajaran audio-visual. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 8(2).