



Pengembangan Media *Wordwall* dengan Pendekatan *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII MTsN 2 Deli Serdang

Errika Febi Lusianti¹, Faridah², Rina Devianty³

¹⁻³Prodi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan, Indonesia

E-mail: errika0314211004@uinsu.ac.id¹, faridahyafizham@uinsu.ac.id²,
rinadevianty@uinsu.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII di MTsN 2 Deli Serdang. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan kemampuan siswa dalam menulis, serta terbatasnya penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan mengacu pada model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Subjek uji coba melibatkan ahli materi, ahli bahasa, ahli media, guru serta peserta didik kelas VII yang dibagi ke dalam dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 32 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta tes keterampilan menulis. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa (1) media *wordwall* yang dikembangkan tergolong sangat valid dan layak berdasarkan penilaian para ahli yang memperoleh skor rata-rata sebesar 96,66%; (2) Hasil klasifikasi N-Gain menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,2574 atau 25,74% dengan kategori rendah, sementara kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 0,7269 atau 72,69% dengan kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* berbasis gamifikasi cukup efektif; (3) Hasil angket kepraktisan menunjukkan bahwa media *wordwall* memperoleh persentase kepraktisan sebesar 98% dari guru dan 84,6% dari siswa, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini mengindikasikan bahwa media tersebut menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung pembelajaran menulis teks cerita fantasi.

Kata Kunci: *Wordwall*, *Gamifikasi*, Keterampilan Menulis, Cerita Fantasi

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi di Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang penting di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan munculnya mata pelajaran di setiap jenjang pendidikan. Dimulai dari jenjang TK, SD, SMP hingga SMA. Hal ini juga dijelaskan pada pasal 37 ayat 1 dan 2 tentang kurikulum pendidikan nasional dengan mewajibkan bahasa Indonesia untuk diajarkan pada Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, dan Perguruan Tinggi (Masrin, 2020: 58).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses penanaman rasa kebersamaan antarsiswa. Melalui proses tersebut diharapkan siswa mampu memahami fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan informasi tentang sesuatu atau mengungkapkan pikiran, gagasan ide, pendapat, dan persetujuan baik secara lisan maupun tertulis. Dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki empat keterampilan berbahasa yang selalu muncul setiap kompetensi dasar, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca dan keterampilan menulis (Akhyar, 2019: 78).

Materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang membangun keempat keterampilan tersebut adalah teks cerita fantasi. Menulis teks cerita fantasi adalah menulis teks cerita yang isinya bernuansa keajaiban dengan pemunculan tokoh-tokoh unik seperti robot, pohon, ataupun batu yang bisa berbicara atau berperilaku seperti manusia. Interaksi yang terjadi antara tokoh memunculkan hal-hal di luar pemahaman logika manusia. Ciri utama cerita fantasi dapat dilihat dari tokoh-tokoh dan tempatnya yang merupakan hasil fantasi yang tidak ada di kehidupan nyata (Kapitan, dkk, 2018: 101).

Berdasarkan pengamatan di lapangan, pembelajaran menulis teks cerita fantasi masih menghadapi beberapa kendala, terutama dalam hal minat dan kreativitas siswa. Rendahnya keterampilan siswa dalam menulis teks cerita fantasi menunjukkan adanya tantangan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII MTsN 2 Deli Serdang. Hasil wawancara dengan Winda Sriani, seorang guru di sekolah tersebut pada hari Kamis tanggal 14 November 2024 di MTsN 2 Deli Serdang mengungkapkan bahwa kemampuan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII masih kurang. Hal ini tercermin dari hasil tugas harian yang menunjukkan rendahnya tingkat keberhasilan siswa dalam menulis teks cerita fantasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Diketahui siswa belum mampu menjabarkan teks cerita fantasi berdasarkan kelengkapan isi setiap struktur (orientasi, komplikasi, resolusi), dan membuat amanat dalam teks yang dibuat.

Adapun masalah yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu terletak pada lemahnya proses pembelajaran. Secara teoritis, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia, diantaranya adalah kurikulum, tujuan, materi, strategi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Terlebih lagi, media pembelajaran yang digunakan oleh guru seringkali masih bersifat konvesional, seperti ceramah dan buku teks. Pemilihan media yang tepat merupakan salah satu prinsip kurikulum (Devianty, dkk, 2023: 128). Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan, dengan berbagai jenis media pembelajaran yang diberikan oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa.

Fenomena ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang interaktif menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, sehingga tercapai tujuan Pendidikan yang diharapkan. Dalam bahasa Arab, media disebut dengan "وسائل" (*wasa'il*), yang berarti sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan siswa. Dalam hal ini, peneliti telah mengidentifikasi solusi potensial berupa media pembelajaran yang memanfaatkan media *wordwall* yang memungkinkan guru untuk menyusun berbagai jenis permainan edukatif yang sesuai dengan kompetensi dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, seperti permainan mencocokkan kata, menjawab kuis, dan menyusun kalimat. Melalui penggunaan *wordwall*, guru dapat mengubah pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih mudah dan aktif terlibat dalam proses belajar.

Pendekatan yang dapat diadopsi dalam pengembangan media pembelajaran *wordwall* adalah *gamifikasi*. *Gamifikasi* merupakan pendekatan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan, seperti pemberian skor, tantangan, dan penghargaan, untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendalam. Dengan demikian, diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar dan termotivasi untuk menguasai materi yang diajarkan. *Gamifikasi*



adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran (Sari dan Alfiyan, 2023: 257).

Peneliti merujuk pada lima penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pengembangan media pembelajaran *wordwall*. Pertama, penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Wordwall* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih” yang dilakukan oleh Zhenith Surya Pamungkas, dkk. (2021) Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Siti Imroatul Khoriyah (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Gamifikasi Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 2 Jember”.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Rosmaini, dkk (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Teks Cerpen Siswa Kelas XI MAS Proyek Univa Meda”. Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Miya Nurmelati (2022) dengan judul “Penerapan Gamifikasi Menggunakan Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bisnis Sepeda Motor di SMKN 1 Purwasari”. Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Syaifatul Amna Roudlotul Firdaus dan Jamila Wijayanti (2024) yang berjudul “Implementasi Gamifikasi Media Pembelajaran *Wordwall* dalam Pembelajaran Teks Hikayat pada Siswa SMA”.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah fokus pada pengembangan media pembelajaran *wordwall* berbasis gamifikasi untuk meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas VII MTsN 2 Deli Serdang. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak fokus pada penggunaan media *wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam berbagai mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila, teknik bisnis sepeda motor, serta teks cerpen dan teks hikayat. Penelitian ini juga menekankan pada penerapan gamifikasi, dengan tujuan tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga untuk mendorong penguasaan materi menulis teks cerita fantasi.

Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran *wordwall* berbasis *gamifikasi* yang berfokus pada keterampilan menulis cerita fantasi untuk meningkatkan keterampilan menulis pada siswa kelas VII yang berjudul “Pengembangan Media *Wordwall* dengan Pendekatan *Gamifikasi* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi Kelas VII MTsN 2 Deli Serdang”. Diharapkan dengan adanya pengembangan media ini, proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih menarik dan efektif, serta mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa sesuai dengan kompetensi dasar yang diharapkan.

KAJIAN PUSTAKA

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan proses sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi kondisi aktual dan yang diharapkan, serta menetapkan prioritas tindakan. Analisa kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran yang digunakan serta harapan terhadap media pembelajaran yang akan dibuat (Tambunan, 2021: 24).

Setelah melakukan analisis kebutuhan, pengembang dapat menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan spesifik. Tujuan ini akan menjadi panduan dalam merancang media pembelajaran dan memastikan bahwa media yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan yang telah diidentifikasi. Terakhir, penting untuk memprioritaskan kebutuhan yang telah diidentifikasi. Dengan memfokuskan pada aspek-aspek yang paling mendesak dan

relevan, pengembang dapat melakukan pengembangan media secara efisien dan efektif. Analisis kebutuhan yang komprehensif akan memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya relevan tetapi juga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:124) merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun *noncetak* sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Media adalah sesuatu yang berfungsi sebagai pembawa pesan yang disampaikan oleh sumber misalnya manusia atau sumber lain kepada penerima pesan dalam hal ini adalah siswa. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Kristanto 2016: 4).

Konsep media pembelajaran memiliki dua segi yang satu dengan yang lainnya saling menunjang, yakni perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*). Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera. Media pembelajaran memiliki pengertian non-fisik yang dikenal sebagai *sofrware* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa (Jennah, 2009: 3).

Pengertian Media Wordwall

Wordwall yakni salah satu media yang bisa dipakai untuk membuat pembelajaran yang interaktif. Media berbasis *website* ini bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan sebagainya. Menurut Ninawati dalam (Permana & Kasriman, 2022), *wordwall* yakni alat yang bisa dipakai untuk menilai pembelajaran murid. Fungsi penilaian media *wordwall*, yang meliputi pengelompokan, esai cepat, menjodohkan, dan kuis, masing-masing mempunyai kualitas yang unik, sedangkan menurut (Kurniasih, 2021: 47) *Wordwall* yakni salah satu program web yang ditawarkan untuk mendukung aktivitas di dalam kelas seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif, merupakan salah satu program online yang ditawarkan Sebagai upaya peningkatan kegiatan pendidikan seperti permainan untuk menciptakan lingkungan yang interaktif di dalam kelas.

Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan inovatif dalam pendidikan yang memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pencapaian siswa dalam proses pembelajaran(Novita Sari, 2023). Dalam konteks pendidikan, *gamifikasi* mengubah pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan dengan memasukkan elemen seperti poin, tingkat, hadiah, kompetisi, dan tantangan ke dalam materi pembelajaran (Salsabila, 2022: 688). Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif, mengatasi rintangan, dan merasakan prestasi, yang semuanya dapat meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar (Mattawang & Syarif, 2023)

Pengertian Keterampilan Menulis Teks Cerita Fantasi

Keterampilan menulis cerita fantasi adalah salah satu keterampilan menulis yang sangat penting dilakukan oleh siswa dan termasuk ke dalam jenis keterampilan aktif, karena penulis aktif mengelola pesan (informasi) yang disampaikan kepada pembaca (Indriani, 2019: 57). Dalam menulis teks cerita fantasi, orientasi ditujukan pada penyajian berbagai kemungkinan penafsiran tentang kehidupan, menceritakan sesuatu yang bukan sebagaimana terjadi di bumi ini, tetapi sebagaimana dibayangkan atau dihayalkan untuk terjadi. Selain itu, dibutuhkan imajinasi atau khayalan penulis. Dengan pembelajaran menulis cerita fiksi, menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengetahui cara mengembangkan imajinasi dan menuangkannya dalam bahasa tulis yang berbentuk sebuah teks cerita fantasi.

METODOLOGI PENELITIAN

Tempat penelitian ini adalah di MTsN 2 Deli Sedang. Jl. Karya Agung Kawasan Pemda Deli Serdang, Paluh Kemiri, Kecamatan Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Jenis penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini adalah pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Jenis data pada penelitian pengembangan ini ialah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari masukan dan saran dari para ahli validator pengembangan media serta observasi dan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik serta guru kelas di sekolah. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari angket yang diberikan kepada ahli validator, peserta didik dan guru untuk menilai kelayakan dan kefektifan dari media aplikasi *wordwall* ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan (*Development*)

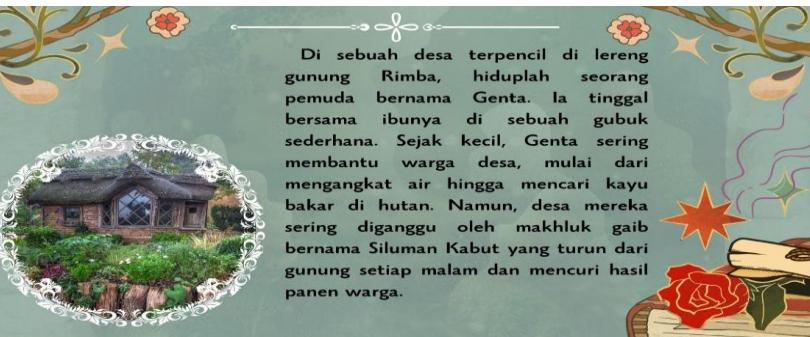
Pembuatan materi ajar

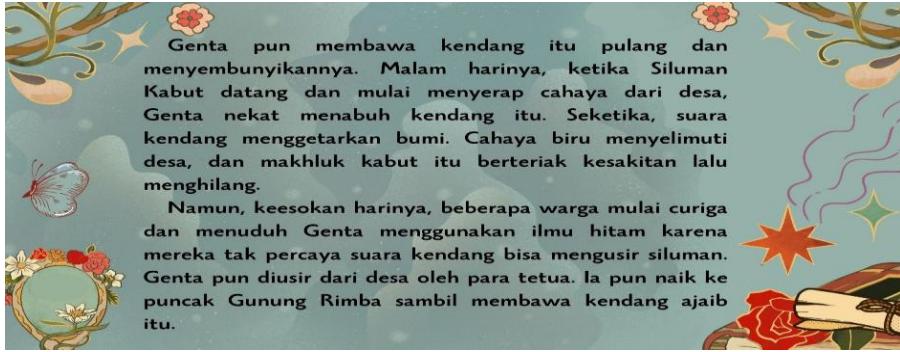
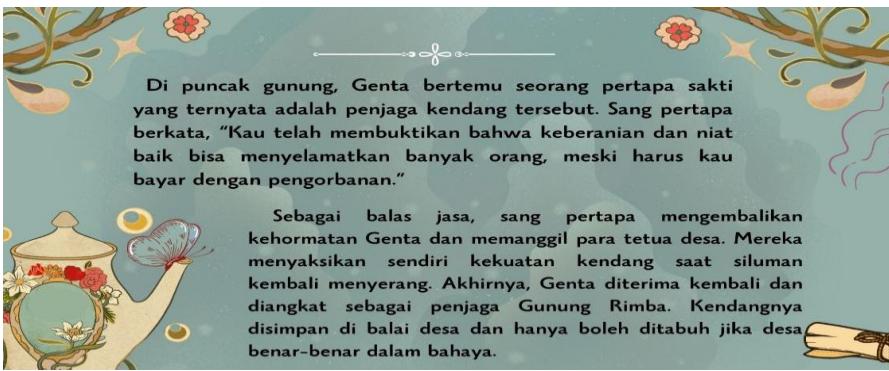
Materi pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya kemudian dikembangkan dalam bentuk modul ringkas yang berisi penjelasan tentang teks cerita fantasi, meliputi pengenalan teks cerita fantasi, struktur, ciri-ciri, serta langkah-langkah menulis teks cerita fantasi. Materi tersebut kemudian disusun dalam bentuk *PowerPoint* untuk mempermudah penyampaian dalam proses pembelajaran di kelas. Tampilan visual yang menarik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Desain visual cerita fantasi dengan *canva*

Pada tahap ini, peneliti membuat potongan cerita fantasi yang nantinya digunakan sebagai bahan latihan interaktif melalui media *wordwall*. Potongan-potongan cerita ini disusun secara singkat namun tetap mencerminkan unsur-unsur cerita fantasi, seperti tokoh dengan kekuatan ajaib, latar dunia imajinatif, dan konflik yang unik. Cerita-cerita mini ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami struktur dan ciri khas teks cerita fantasi secara lebih kontekstual. Berikut hasil desain visual cerita fantasi dengan *canva*.

Tabel 1. Desain cerita fantasi dengan *canva*

Desain <i>Canva</i>	Bagian
	Judul
 <p>Di sebuah desa terpencil di lereng gunung Rimba, hiduplah seorang pemuda bernama Genta. Ia tinggal bersama ibunya di sebuah gubuk sederhana. Sejak kecil, Genta sering membantu warga desa, mulai dari mengangkat air hingga mencari kayu bakar di hutan. Namun, desa mereka sering diganggu oleh makhluk gaib bernama Siluman Kabut yang turun dari gunung setiap malam dan mencuri hasil panen warga.</p>	Orientasi

 <p>Suatu hari, saat sedang mencari kayu, Genta menemukan sebuah kendang tua di bawah akar pohon besar. Saat disentuh, kendang itu mengeluarkan suara gaib: "Jika kau tabuh dengan niat baik, aku akan melindungi desamu dari kegelapan."</p>	Komplikasi
 <p>Genta pun membawa kendang itu pulang dan menyembunyikannya. Malam harinya, ketika Siluman Kabut datang dan mulai menyerap cahaya dari desa, Genta nekat menabuh kendang itu. Seketika, suara kendang menggetarkan bumi. Cahaya biru menyelimuti desa, dan makhluk kabut itu berteriak kesakitan lalu menghilang.</p> <p>Namun, keesokan harinya, beberapa warga mulai curiga dan menuduh Genta menggunakan ilmu hitam karena mereka tak percaya suara kendang bisa mengusir siluman. Genta pun diusir dari desa oleh para tetua. Ia pun naik ke puncak Gunung Rimba sambil membawa kendang ajaib itu.</p>	Komplikasi
 <p>Di puncak gunung, Genta bertemu seorang pertapa sakti yang ternyata adalah penjaga kendang tersebut. Sang pertapa berkata, "Kau telah membuktikan bahwa keberanian dan niat baik bisa menyelamatkan banyak orang, meski harus kau bayar dengan pengorbanan."</p> <p>Sebagai balas jasa, sang pertapa mengembalikan kehormatan Genta dan memanggil para tetua desa. Mereka menyaksikan sendiri kekuatan kendang saat siluman kembali menyerang. Akhirnya, Genta diterima kembali dan diangkat sebagai penjaga Gunung Rimba. Kendangnya disimpan di balai desa dan hanya boleh ditabuh jika desa benar-benar dalam bahaya.</p>	Resolusi

Pembuatan soal di wordwall

Tabel 2. Tahapan-tahapan pembuatan soal di wordwall

No	Tahapan	Gambar
1.	Mendaftarkan akun di https://wordwall.net/ klik daftar lalu isikan nama, alamat email, kata sandi dan lokasi.	

2.	<p>Pilih “Membuat Aktivitas” lalu pilih salah satu fitur aktivitas yang disediakan.</p>	
3.	<p>Tuliskan judul dan deskripsi permainan.</p>	
4.	<p>Ketikkan soal-soal sesuai dengan fitur permainannya. Pada beberapa fitur, bisa mengunggah gambar dan suara. Jika sudah siap klik selesai.</p>	

5.	Jika sudah selesai, klik bagikan untuk mengatur penugasan.	
6.	Mulai mengatur jadwal penugasan.	
7.	Jika sudah selesai, link dapat dibagikan kepada siswa.	

Peneliti menggunakan berbagai fitur permainan yang tersedia di *wordwall*, berikut hasil produknya:

<https://wordwall.net/play/86500/039/833>

<https://wordwall.net/play/92436/983/896>

<https://wordwall.net/play/92436/006/446>



Uji Validasi oleh para ahli

Sebelum media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, peneliti melakukan uji validasi terhadap materi ajar, potongan cerita fantasi, desain visual, serta soal-soal yang telah dimasukkan ke dalam *wordwall*. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh komponen media layak digunakan dari segi isi, tampilan, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Peneliti menggunakan tiga uji validasi ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

1) Ahli materi

Validasi materi dilakukan oleh Ibu Raudahtul Lubis, M.Pd., seorang guru yang ahli dalam bidang pendidikan bahasa Indonesia. Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kesesuaian materi yang dikembangkan dengan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, serta keterkaitan antara isi materi dengan tujuan pembelajaran menulis teks cerita fantasi. Berikut hasil dari penilaian ahli materi:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{49}{50} \times 100\%$$

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Ibu Raudahtul Lubis, M.Pd., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 98% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”.

2) Ahli bahasa

Validasi kebahasaan dilakukan oleh Bapak Budiman, S.Pd.I., M.Pd., seorang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang pembelajaran bahasa Indonesia dan sastra. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa bahasa yang digunakan dalam media *wordwall* telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang berlaku, serta dapat dipahami dengan mudah oleh peserta didik kelas VII. Berikut hasil dari penilaian ahli bahasa:

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Budiman, S.Pd.I., M.Pd., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 96% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”.

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96 \%$$

3) Ahli media

Validasi media dilakukan oleh Bapak Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd., seorang dosen yang memiliki latar belakang keahlian dalam bidang teknologi pendidikan. Validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media *wordwall* dari aspek desain, tampilan visual, interaktivitas, serta kesesuaian teknis dengan karakteristik peserta didik. Berikut hasil dari penilaian ahli media:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

$$= \frac{48}{50} \times 100\%$$

$$= 96 \%$$

Hasil validasi di atas diperoleh dari validator Bapak Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPd., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 96% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”

Berdasarkan hasil validasi ketiga ahli, yaitu ahli materi, bahasa dan media maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi hasil validasi

No.	Ahli	Presentase	Kriteria
1.	Materi	98%	Sangat layak
2.	Bahasa	96%	Sangat layak
3.	Media	96%	Sangat layak
Rata-rata= 96,66%		Sangat layak	

Hasil Implementasi (*Implementasian*)

a. Kelas kontrol

Tabel 4. Hasil perhitungan uji N-Gain kelas kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	32	-.43	1.00	.2574	.29068
Ngain_persen	32	-42.86	100.00	25.7365	29.06831
Valid N (listwise)	32				

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas kontrol yang ditampilkan dalam Tabel 4, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,2574 atau 25,74% dengan standar deviasi 0,29068. Nilai ini termasuk dalam kategori rendah menurut kriteria interpretasi Sukarelawan (2024:11), yang menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan menulis siswa setelah pembelajaran pada kelas kontrol kurang signifikan. Selain itu, nilai minimum N-Gain mencapai -0,43 (atau -42,86%), yang menunjukkan adanya siswa yang mengalami penurunan keterampilan menulis, sementara nilai maksimum sebesar 1,00 (100%) menunjukkan adanya peningkatan sempurna pada beberapa siswa. Dengan demikian, secara keseluruhan, pembelajaran pada kelas kontrol belum memberikan dampak yang optimal dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa.

b. Kelas eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang menerima pembelajaran menggunakan media *wordwall* berbasis gamifikasi yang telah dikembangkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, kelas VII-3 di MTsN 2 Deli Serdang yang berjumlah 32 siswa dijadikan sebagai kelas eksperimen. Proses pembelajaran dalam kelas ini diawali dengan penjelasan materi oleh guru menggunakan media presentasi *PowerPoint* untuk membantu siswa memahami struktur, ciri kebahasaan, dan langkah-langkah penulisan teks cerita fantasi. Setelah pemaparan materi, siswa kemudian mengerjakan latihan soal yang telah disusun dalam bentuk permainan edukatif di *platform wordwall*.

Tabel 5. Hasil perhitungan uji N-Gain kelas eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	32	.38	1.00	.7269	.18316
Ngain_persen	32	38.46	100.00	72.6904	18.31570
Valid N (listwise)	32				



Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain pada kelas eksperimen yang ditampilkan dalam Tabel 5, diperoleh rata-rata nilai N-Gain sebesar 0,7269 atau 72,69% dengan standar deviasi 0,18316. Nilai ini termasuk dalam kategori tinggi menurut kriteria Sukarelawan (2024:11), yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan menulis siswa yang signifikan setelah mengikuti pembelajaran di kelas eksperimen. Rentang skor N-Gain berada antara 0,38 hingga 1,00, yang berarti seluruh siswa mengalami peningkatan keterampilan menulis, tanpa ada yang mengalami penurunan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di kelas eksperimen efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa secara menyeluruh.

Hasil Evaluasi (*Evaluation*)

Tabel 6. Rekapitulasi respon kepraktisan

No.	Responden	Presentasi	Kriteria
1	Guru	98%	Sangat Praktis
2.	Siswa	84,6%	Sangat Praktis
Rata-rata		91,3%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada Tabel 6, tingkat kepraktisan media *wordwall* berbasis *gamifikasi* dinyatakan dalam kategori sangat praktis. Hal ini diperoleh melalui penyebaran angket kepraktisan kepada guru Bahasa Indonesia dan 32 siswa kelas VII. Guru memberikan skor kepraktisan sebesar 98%, sedangkan siswa memberikan skor sebesar 84,6%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 91,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, baik oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis teks cerita fantasi. Dengan demikian, media *wordwall* berbasis *gamifikasi* dinilai tidak hanya menarik secara tampilan dan interaktif, tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Pembahasan

Kelayakan Media

Kelayakan media di dapat dari hasil validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Ahli materi divalidasi Ibu Raudah tul Lubis, M.Pd., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 98% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”.

Ahli bahasa divalidasi oleh Bapak Budiman, S.Pd.I., M.Pd., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 96% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”. Ahli media divalidasi oleh Bapak Awal Kurnia Putra Nasution, M.TPD., Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 96% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak atau dapat digunakan tanpa revisi”.

Dengan demikian berdasarkan hasil validasi ketiga ahli, yaitu ahli materi, bahasa dan media maka dapat disimpulkan bahwa media *wordwall* dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase kelayakan sebesar 96,66% dari masing-masing validator.

Keefektifan Media

Keefektifan media dilihat pada tahap implementasi yang dilakukan pada dua kelas, yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas kontrol memperoleh pembelajaran dengan metode konvensional, sedangkan kelas eksperimen menggunakan media *wordwall* berbasis *gamifikasi*. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain, kelas kontrol memperoleh rata-rata

sebesar 0,2574 atau 25,74% dengan kategori rendah, sedangkan kelas eksperimen memperoleh rata-rata sebesar 0,7269 atau 72,69% dengan kriteria cukup efektif.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wordwall* secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan menulis siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Seluruh siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar, tanpa ada yang mengalami penurunan. Hal ini membuktikan bahwa media *wordwall* tidak hanya menarik dari segi tampilan dan interaktif, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami dan menulis teks cerita fantasi.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rosmaini, dkk (2024: 80) bahwa media *wordwall* merupakan salah satu sumber yang sangat layak dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memahami teks cerpen. Kesamaan temuan ini memperkuat bahwa Wordwall sebagai media berbasis digital interaktif dapat diterapkan secara luas dalam pembelajaran sastra di sekolah, termasuk pada jenis teks lain seperti teks cerita fantasi.

Kepraktisan Media

Hasil penelitian juga menunjukkan kepraktisan media yang dikembangkan dengan memberikan angket kepada guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket, guru memberikan skor kepraktisan sebesar 98%, sedangkan siswa memberikan skor sebesar 84,6%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 91,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, baik oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis teks cerita fantasi. Dengan demikian, media *wordwall* berbasis gamifikasi dinilai tidak hanya menarik secara tampilan dan interaktif, tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai pengembangan media *wordwall* berbasis gamifikasi dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi siswa kelas VII MTsN 2 Deli Serdang, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kelayakan media pembelajaran *wordwall* yang dikembangkan dalam materi teks cerita fantasi dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi dari ahli materi, bahasa, dan media yang memperoleh skor rata-rata sebesar 96,66%, yang masuk dalam kategori sangat layak/valid.
2. Keefektifan media *wordwall* berbasis gamifikasi terbukti cukup efektif meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi. Hal ini ditunjukkan oleh perbandingan nilai N-Gain antara kelas kontrol dan eksperimen, kelas eksperimen mencapai rata-rata 72,69% (kategori tinggi), sementara kelas kontrol hanya 25,74% (kategori rendah). Seluruh siswa di kelas eksperimen mengalami peningkatan tanpa penurunan.
3. Kepraktisan media *wordwall* dilihat berdasarkan hasil angket, guru memberikan skor kepraktisan sebesar 98%, sedangkan siswa memberikan skor sebesar 84,6%, dengan rata-rata keseluruhan mencapai 91,3%. Hasil ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mudah digunakan, baik oleh guru dalam menyampaikan materi maupun oleh siswa dalam memahami pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menulis teks cerita fantasi. Dengan demikian, media *wordwall* berbasis gamifikasi dinilai tidak hanya menarik secara tampilan dan interaktif, tetapi juga praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.



Saran

Berdasarkan kendala yang dihadapi selama proses penelitian, peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya dilakukan dengan perencanaan waktu yang lebih matang, mengingat keterbatasan waktu menjadi salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan pengumpulan data dan analisis. Kendala teknis seperti koneksi internet yang kurang stabil saat penggunaan media digital juga menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, kesiapan fasilitas teknis, termasuk perangkat dan jaringan, perlu dipastikan sebelum pelaksanaan. Di samping itu, proses validasi instrumen memerlukan waktu yang cukup lama karena keterbatasan waktu para ahli. Untuk itu, komunikasi yang lebih intensif dengan validator sangat disarankan agar proses tersebut berjalan lebih efisien. Terakhir, meskipun media wordwall berbasis gamifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks cerita fantasi, peneliti berharap media ini dapat dikembangkan dan diterapkan pula pada keterampilan berbahasa lainnya seperti membaca, berbicara, atau menyimak agar pemanfaatannya lebih luas dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar. (2019). *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa dalam Kurikulum 2013 Sekolah Dasar*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. STKIP PGRI Bandar Lampung.
- Devianty, dkk. (2023). "Kurikulum berparadigma Wahdatul 'Ulum pada Prodi Tadris Bahasa Indonesia Universitas Islam Negeri Sumatera Utara". *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. Vol. 9, No. 1, 213 – 222.
- Devianty. (2020). *Bahasa Indonesia untuk Perguruan Tinggi*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan.
- Jennah, Rodhatul. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kapitan, dkk. (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerita Fantasi Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter di Kelas VII". *Jurnal Pendidikan Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 3 Nomor: 1
- Kurniasih, S. R. (2021). *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi*-Edisi 1. Bandung: Cerita Guru Belajar & Media Merdeka Belajar.
- Masrin. (2020). "Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool Jakarta". *Jurnal Ilmiah Telaah*. Vol.5, No.1.
- Mattawang, M. R., dan Syarif, E. (2023). "Dampak Penggunaan Kahoot Sebagai Platform Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran". *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5843>
- Mudlofir, A., & Rusdyiyah, E. F. (2019). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Novita, Erina dan Nursaid. (2020). "Struktur, Unsur dan Tipe Teks dalam Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang". *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, Vol. 9 No. 3.
- Novita. (2020). Struktur, Unsur dan Tipe Teks Cerita Fantasi Karya Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Padang.
- Pamungkas, dkk. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri Gunung Sugih". *Sosial Pedagogy Jurnal Of Sosial Science Education*, 2(2).
- Permana, S, dan Karisman. (2022). "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV". *Jurnal Basecedu*, Vol. 6 No. 5.
- Salsabila, S., L, E. N., & Muhamram, M. R. W. (2022). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Pendekatan Gamification Berbasis Marczewski's

- Framework Di Sekolah Dasar". *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(4), 688–702.
- Sari, D. dan Alfiyan, A. (2023). "Peran Adaptasi Game (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Menguatkan Literasi Digital: Systematic Literature Review". *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(1), 3021–7067. <https://doi.org/10.30812/upgrade.v0i0.3157>
- Sari, Ramadi dan Ragil, V. (2021). "Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas 1a Sd Negeri Gandaria Utara 03". *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Lppm Umj*, 1(1).
- Sukarelawa, dkk. (2024). *N-Gain vs Stacking*. Yogyakarta: Surya Cahya.
- Tambunan. (2021). *Manajemen Pembelajaran*. Bandung: CV Media Sains.