

PENGEMBANGAN MATERI APRESIASI CERPEN DALAM MEDIA WORDWALL UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SIDAYU

Raisah Nabilah

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
raisah.21056@mhs.unesa.ac.id

Syamsul Sodiq

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
syamsulsodiq@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini menyajikan pendekatan inovatif dalam pembelajaran apresiasi cerpen melalui pengembangan media pembelajaran Wordwall berbasis web yang mengintegrasikan kerangka Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web menggunakan Wordwall pada materi teks cerpen untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidayu. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran cerpen yang masih menggunakan metode konvensional, serta kurangnya pemanfaatan media digital yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi, uji kepraktisan, serta evaluasi keefektifan media. Media yang dikembangkan diuji melalui tahapan validasi oleh ahli materi dan ahli media, uji kepraktisan oleh guru dan siswa, serta uji keefektifan berdasarkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall yang dikembangkan memiliki tingkat validitas sangat tinggi dengan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 92% dan ahli media sebesar 88% yang tergolong kriteria "sangat valid". Uji kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan disukai oleh siswa serta guru, dengan skor kepraktisan sebesar 87,5% yang berada pada kategori "sangat praktis". Efektivitas media juga terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa, di mana 77,1% siswa mencapai ketuntasan belajar. Media ini juga berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Wordwall dinilai valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks cerpen. Penelitian ini merekomendasikan Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis digital di era teknologi pendidikan.

Kata Kunci: pengembangan media, Wordwall, teks cerpen, TPACK, model 4D

Abstract

This study presents an innovative approach to short story appreciation learning through the development of a web-based instructional media using Wordwall, integrated with the Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) framework. The purpose of this research is to develop web-based learning media using Wordwall for short story material for tenth-grade students at SMA Negeri 1 Sidayu. The study is driven by the low level of student interest and engagement in short story learning, which is still dominated by conventional methods, as well as the limited use of digital media that aligns with the characteristics of today's digital-native generation. The research employed the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate), which involves needs analysis, product design, validation, practicality testing, and effectiveness evaluation. The developed media was validated by subject matter and media experts, tested for practicality by teachers and students, and assessed for effectiveness through student learning outcomes. The results showed that the developed Wordwall-based media achieved a high level of validity, with an average score of 92% from subject experts and 88% from media experts, categorized as "very valid." The practicality test revealed that the media was easy to use, engaging, and well-received by both students and teachers, with a practicality score of 87.5%, falling under the "very practical" category. The effectiveness of the media was also demonstrated by improved student learning outcomes, with 77.1% of students achieving mastery. The media also succeeded in creating an interactive and enjoyable learning environment, encouraging active student engagement. Thus, the Wordwall-based instructional media is considered valid, practical, and effective for use in teaching short story texts. This study recommends Wordwall as an innovative alternative learning media that supports digital-based Indonesian language instruction in the era of educational technology.

Keywords: media development, Wordwall, short stories, TPACK, 4D model

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses sistematis dalam merancang, membuat dan mengevaluasi alat bantu pembelajaran dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Menurut Sadiman (2010:7) Media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan yang disampaikan guru kepada siswa untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu sebagai perantara yang digunakan untuk merangsang minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, pemanfaatan media berbasis teknologi menjadi kebutuhan utama agar kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakter peserta didik masa kini yang akrab dengan dunia digital. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi hal penting untuk meningkatkan epektivitas dalam proses belajar mengajar di sekolah.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam membentuk kemampuan berbahasa dan berpikir kritis siswa. Taringan (1986:4) menyatakan bahwa kemampuan berbahasa merupakan keterampilan yang perlu dilatih secara terus-menerus agar siswa mampu memahami dan menggunakan bahasa secara efektif. Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu materi teks cerita pendek (cerpen).

Nurhayanti (2022:7) mendefinisikan bahwa cerpen adalah prosa fiksi yang menceritakan tentang suatu peristiwa yang dialamai oleh tokoh utama dalam cerita tersebut, yang di ceritakan dan ditulis lebih sederhana dibandingkan novel. Cerpen termasuk sastra populer yang terdiri dari inti kejadian atau berfokus pada satu permasalahan yang dikemas secara ringkas dan padat. Selain itu cerpen merupakan salah satu jenis teks sastra yang tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga mengandung nilai-nilai kehidupan, sosial, moral, dan budaya yang berperan dalam membentuk karakter peserta didik. Melalui pembelajaran cerpen, siswa diharapkan mampu mengembangkan daya imajinasi, empati, serta keterampilan menganalisis isi teks sastra. Oleh karena itu, pembelajaran cerpen menjadi komponen penting dalam kurikulum Bahasa Indonesia yang perlu disampaikan secara menarik dan menyenangkan.

Akan tetapi, dalam kenyataannya, proses pembelajaran teks cerpen disekolah masih menghadapi berbagai tantangan didalamnya. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pada umumnya masih cenderung bersifat konvensional, seperti ceramah dan membaca bersama, yang kurang mampu menarik minat siswa. Hal

ini menyebabkan siswa sering merasa bosan, kurang antusias, dan tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar pun menjadi tidak efektif karena siswa hanya menjadi pendengar pasif tanpa keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Fakta ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran cerpen dengan kenyataan di lapangan, sehingga diperlukan solusi yang tepat untuk menjembatani permasalahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Sidayu, ditemukan bahwa antusiasme minat siswa dalam pembelajaran cerpen masih tergolong rendah. Meskipun guru telah mencoba menyampaikan materi dengan berbagai metode, namun pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Siswa pada umumnya lebih menyukai media yang bersifat interaktif, visual, serta mudah diakses melalui perangkat digital yang mereka gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan strategi pembelajaran cerpen yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Menanggapi tantangan tersebut, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan. Di era modern ini, guru dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengoperasikan serta mengintegrasikan teknologi informasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menggabungkan teknologi, pedagogi, dan materi pembelajaran adalah pendekatan TPACK (Technological Pedagogical Content Knowledge). Mishra and Koehler (2013:1024) mengemukakan bahwa TPACK merupakan kerangka kerja yang menekankan keseimbangan teknologi, pendagogi dan konten pembelajaran untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, inovatif dan relevan sesuai kebutuhan zaman. Pendekatan ini menekankan pentingnya penguasaan guru tidak hanya pada materi pelajaran, tetapi juga dalam memilih serta menggunakan teknologi yang relevan untuk menyampaikan materi secara efektif.

Salah satu media digital yang sejalan dengan pendekatan TPACK adalah Wordwall, yakni sebuah platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan beragam aktivitas interaktif. Wordwall memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis latihan seperti kuis, pencocokan kata, roda keberuntungan, teka-teki silang, dan banyak pilihan kegiatan menarik lainnya yang dapat memfasilitasi pembelajaran cerpen dengan cara yang lebih menyenangkan. Dengan tampilan yang menarik dan sistem kerja yang mudah dipahami, Wordwall bisa digunakan oleh guru maupun siswa tanpa memerlukan keterampilan teknologi yang tinggi. Media ini juga

fleksibel karena dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, maupun smartphone, baik di dalam maupun di luar kelas.

Penggunaan Wordwall dalam proses pembelajaran cerpen diyakini mampu memberikan berbagai manfaat. Media ini tidak hanya mendorong keterlibatan aktif siswa, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan membantu mereka memahami isi cerpen secara visual dan interaktif. Selain itu, Wordwall memudahkan guru dalam merancang evaluasi pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton. Oleh karena itu, integrasi Wordwall dalam pembelajaran cerpen diyakini dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan materi apresiasi cerpen dalam media Wordwall untuk siswa di kelas X SMA Negeri 1 Sidayu. Fokus utama dari penelitian ini adalah 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran tersebut serta, 2) Bagaimana kualitasnya dalam validitas, praktikalitas, dan efektivitas dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam materi teks cerpen. Diharapkan, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Indonesia serta memberikan wawasan baru mengenai penerapan TPACK dalam pembelajaran berbasis teknologi.

METODE

Penelitian ini termasuk kategori penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menggunakan model pengembangan 4D yang dikemukakan oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Proses pengembangan ini dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran berbasis Wordwall yang digunakan dalam pembelajaran apresiasi cerpen. Tahapan Define mencakup kegiatan observasi awal, wawancara guru, dan analisis kebutuhan peserta didik. Tahap Design difokuskan pada penyusunan materi, perancangan tampilan Wordwall, dan penyusunan instrumen penilaian validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Pada tahap Develop, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media terhadap produk yang telah akan dikembangkan. Validasi menggunakan instrumen angket skala Likert yang mencakup aspek kesesuaian isi, tampilan, interaktivitas, dan kemudahan akses. Setelah melalui tahap validasi, dilakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa kelas X untuk memperoleh masukan kepraktisan. Sementara itu, tahap Disseminate dilakukan secara terbatas karena keterbatasan waktu dan sumber daya, yaitu dengan menyebarluaskan media kepada siswa melalui

grup WhatsApp dan pelaksanaan pembelajaran secara langsung.

Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidayu dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, angket kepraktisan, serta tes hasil belajar siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi dan kepraktisan, serta soal tes evaluasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase. Penilaian validitas dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Kepraktisan dinilai melalui tanggapan guru dan siswa terhadap kemudahan, tampilan, dan ketertarikan media. Efektivitas media dilihat dari hasil belajar siswa dengan indikator ketuntasan minimal (KKM). Dengan menggunakan pendekatan pengembangan model 4D ini, media pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan diharapkan mampu memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam pembelajaran teks cerpen di kelas X SMA, serta mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan dalam penelitian ini disusun untuk menjawab rumusan masalah utama, yaitu: (1) bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall untuk materi apresiasi cerpen siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidayu; dan (2) bagaimana kualitas media yang dikembangkan ditinjau dari aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas.. Analisis dilakukan berdasarkan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model 4D yang terdiri atas empat tahap: Define, Design, Develop, dan Disseminate (Thiagarajan, 1974). yang mencakup empat tahapan utama, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Selain itu, penilaian terhadap kualitas media mencakup tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan pendekatan ini, diharapkan diperoleh gambaran menyeluruh mengenai proses dan hasil dari pengembangan media yang dilakukan secara sistematis, logis, dan berbasis kebutuhan peserta didik

1. Proses Pengembangan Materi Apresiasi Cerpen dalam Media Wordwall

Proses pengembangan media Wordwall dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) oleh Thiagarajan (1974). Model ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah sistematis, logis, dan relevan dalam menghasilkan produk pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan-tahapan tersebut diadaptasi secara bertahap dan

diseduaikan dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi apresiasi cerpen di kelas X SMA.

1.1 Tahap Pendefinisianan (Define)

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis awal terhadap kebutuhan siswa dan guru. Hasil observasi di kelas X SMA Negeri 1 Sidayu menunjukkan rendahnya minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran cerpen karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional. Oleh karena itu, media berbasis teknologi seperti Wordwall dianggap sebagai solusi untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan siswa. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta merumuskan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan. Dalam pelaksanaannya, terdapat lima langkah yang dilakukan pada tahap ini, yaitu:

1.1.1 Analisis Awal (Front-End-Analysis)

Berdasarkan hasil permasalahan yang ditemukan melalui wawancara dan observasi awal di SMA Negeri Sidayu, diketahui bahwa pembelajaran teks cerpen masih bersifat konvensional dan kurang melibatkan media digital yang interaktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tertulis, sehingga minat serta pemahaman siswa terhadap unsur dan nilai cerpen kurang optimal. Hal ini menuntut adanya media pembelajaran yang lebih menarik dan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa.

1.1.2 Analisis Siswa (Learner Analysis)

Analisis siswa dilakukan melalui observasi dalam kelas dan wawancara terhadap siswa kelas X SMA Negeri Sidayu. Diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki perangkat smartphone dan akses internet yang memadai, namun belum seluruhnya terbiasa memanfaatkan teknologi sebagai media belajar aktif. Oleh karena itu, pengembangan media harus mempertimbangkan kemudahan akses dan penggunaan, serta daya tarik visual yang tinggi.

1.1.3 Analisis Tugas (Task Analysis)

Analisis tugas dilakukan untuk mengidentifikasi kompetensi dasar dan indikator yang sesuai, serta materi-materi yang akan disajikan dalam media Wordwall. Materi yang digunakan adalah teks cerpen dengan fokus pada struktur, unsur intrinsik dan ekstrinsik, serta nilai-nilai yang terkandung dalam cerpen. Aktivitas Wordwall dirancang untuk melibatkan siswa secara langsung dalam memahami, mengidentifikasi, dan mengevaluasi teks cerpen secara menyenangkan.

1.1.4 Analisis Konsep (Concept Analysis)

Analisis konsep dilakukan dengan mengkaji Kompetensi Dasar (KD) kurikulum Merdeka kelas X SMA dan indikator pencapaian kompetensi, yaitu:

- KD 3.8: Mengidentifikasi struktur dan unsur-unsur teks cerpen
- KD 4.8: Menganalisis makna dan nilai-nilai dalam teks cerpen

IPK:

- IPK 3.8.1: Mengidentifikasi struktur alur cerpen (orientasi, komplikasi, resolusi)
- IPK 3.8.2: Menentukan unsur intrinsik cerpen (tokoh, latar, tema, amanat, sudut pandang, alur).
- IPK 3.8.3: Membedakan unsur intrinsik dan ekstrinsik dalam cerpen.
- IPK 3.8.4: Menyimpulkan struktur dan unsur cerpen yang dibaca
- IPK 4.8.1: Menafsirkan makna kata/kalimat penting dalam cerpen.
- IPK 4.8.2: Menganalisis nilai moral, sosial, budaya yang terdapat dalam cerpen.
- IPK 4.8.3: Menilai kesesuaian nilai-nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari.

1.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran (Specifying Analysis Objectives)

Pada tahapan analisis tujuan pembelajaran, peneliti merangkum hasil dari analisis konsep dan analisis tugas yang akan menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran teks cerpen. Berikut merupakan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai:

- 1) Mampu mengidentifikasi struktur dan unsur cerpen.
- 2) Mampu membedakan unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen.
- 3) Mampu menganalisis makna kata dan nilai-nilai dalam cerpen.
- 4) Mampu menilai kesesuaian nilai cerpen dengan kehidupan sehari-hari.

1.2 Tahap Perancangan (Design)

Tahap perancangan merupakan langkah lanjutan dari tahap pendefinisian yang berfungsi sebagai dasar dalam menyiapkan desain awal media pembelajaran sebelum dikembangkan menjadi produk yang siap digunakan. Pada tahapan ini, peneliti menyusun rancangan media berbasis web dengan memanfaatkan platform Wordwall yang berisi materi pembelajaran berupa teks cerpen.

Perancangan dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan peserta didik dan capaian pembelajaran pada Kurikulum Merdeka untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas X, khususnya pada kompetensi dasar terkait analisis struktur dan unsur pembangun teks cerpen. Selain itu, perancangan juga mengacu pada prinsip user-centered design, yang menekankan kemudahan penggunaan, keterlibatan pengguna, dan daya tarik visual

sebagai faktor utama dalam pengembangan media digital berbasis web.

Beberapa aktivitas utama yang dilakukan dalam tahap perancangan ini meliputi:

1.2.1 Perancangan Materi

Materi yang dirancang mencakup unsur-unsur penting dalam teks cerpen, baik dari aspek intrinsik (tokoh, alur, latar, sudut pandang, amanat) maupun ekstrinsik (nilai sosial, budaya, moral, dan religius) dan struktur dan juga makna kata yang terkandung dalam cerpen. Penyusunan materi ini disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang terdapat dalam Kurikulum Merdeka serta hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya.

Peneliti juga melakukan identifikasi terhadap kesulitan belajar siswa yang ditemukan saat proses pembelajaran konvensional berlangsung, untuk kemudian menyesuaikan materi dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas X SMA Negeri 1 Sidayu. Materi dikemas secara ringkas, komunikatif, dan berbasis kontekstual agar siswa lebih mudah memahami dan mengapresiasi isi teks cerpen.

1.2.2 Perancangan Format Media

Perancangan media difokuskan pada penggunaan Wordwall sebagai platform interaktif yang memungkinkan penyajian soal-soal pilihan ganda secara acak dan menarik. Dalam proses ini, peneliti menyusun format tampilan yang sederhana, responsif, dan ramah pengguna agar dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti laptop maupun smartphone siswa.

1.2.3 Perancangan Soal dan Aktivitas

Aktivitas pembelajaran pada media Wordwall diwujudkan dalam bentuk soal-soal pilihan ganda, matching pairs, word unjumble, dan missing words yang semuanya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Peneliti menyusun 30 butir soal untuk masing-masing cerpen berdasarkan indikator pencapaian yang telah ditentukan.

Soal-soal tersebut dirancang tidak hanya untuk menguji pemahaman kognitif siswa, tetapi juga untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan analisis sastra. Setiap butir soal divalidasi oleh ahli materi dan media guna menjamin validitas isi, kesesuaian tingkat kesulitan, serta keterpaduannya dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran.

1.2.4 Penyusunan Alur Interaksi Media

Interaksi pengguna dengan media pembelajaran menjadi fokus dalam tahap ini. Peneliti menyusun alur interaksi pembelajaran digital yang terstruktur mulai dari tahap pengenalan media, akses terhadap tautan Wordwall,

pemilihan aktivitas, penyelesaian soal, hingga melihat skor atau hasil latihan secara otomatis.

Pengalaman belajar dirancang agar bersifat personal, mandiri, dan menyenangkan, dengan memberikan umpan balik langsung (immediate feedback) setelah siswa menjawab setiap soal. Selain itu, media juga memungkinkan guru untuk memantau hasil belajar siswa secara real time melalui fitur laporan Wordwall.

1.3 Tahap Pengembangan (Develop)

Tahap pengembangan merupakan proses evaluasi terhadap media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah memperoleh masukan dari kedua ahli, dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan. Selanjutnya, media tersebut diujicobakan secara terbatas kepada peserta didik, kemudian dilakukan penilaian oleh siswa sebagai pengguna akhir.

1.3.1 Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan oleh satu orang ahli, yaitu dosen Pendidikan Bahasa Indonesia, dengan menggunakan instrumen berupa angket yang terdiri atas lima indikator penilaian. Setiap indikator dinilai menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5. Aspek-aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi, kedalaman materi, kejelasan penyajian, keakuratan informasi, dan kebermanfaatan materi.

Hasil penilaian menunjukkan bahwa pada aspek kesesuaian materi memperoleh skor 5, yang menandakan bahwa materi telah disajikan sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar. Pada aspek kedalaman materi juga memperoleh skor 5, menunjukkan bahwa isi media memuat unsur intrinsik dan ekstrinsik cerpen secara lengkap dan mendalam. Aspek kejelasan penyajian mendapatkan skor 5, yang berarti bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa. Selanjutnya, aspek keakuratan informasi mendapatkan skor 4, menunjukkan bahwa informasi yang disampaikan tergolong tepat dan akurat, namun masih perlu sedikit penyempurnaan. Sedangkan pada aspek kebermanfaatan materi juga memperoleh skor 4, menandakan bahwa materi sudah cukup membantu siswa dalam memahami isi dan unsur teks cerpen.

Secara keseluruhan, media memperoleh total skor sebesar 23 dari skor maksimum 25. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase, maka diperoleh nilai sebesar 92%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori "layak digunakan dengan revisi", dan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

1.3.2 Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan oleh satu orang ahli dari jurusan pendidikan yang menilai kualitas media pembelajaran berdasarkan lima aspek, yaitu desain tampilan, navigasi, interaktivitas, kestabilan sistem, dan

kesesuaian dengan teknologi. Instrumen penilaian yang digunakan terdiri dari lima indikator dengan rentang skor antara 1 hingga 5. Hasil

validasi menunjukkan bahwa aspek desain tampilan memperoleh skor 4, yang mengindikasikan bahwa media sudah cukup menarik dari segi warna, font, dan tata letak serta mendukung keterbacaan, meskipun masih dapat ditingkatkan. Pada aspek navigasi, media memperoleh skor 4, menandakan bahwa media cukup mudah dipahami dan membantu pengguna dalam mengakses fitur-fitur yang tersedia. Aspek interaktivitas mendapatkan skor 5, menunjukkan bahwa media memiliki fitur yang menarik perhatian dan responsif saat digunakan.

Aspek kestabilan sistem memperoleh skor 4, yang berarti media cukup stabil dan dapat diakses dengan lancar, meskipun masih dimungkinkan adanya sedikit gangguan atau perlu peningkatan dalam kecepatan akses. Sedangkan pada aspek kesesuaian dengan teknologi, media mendapatkan skor 5, menunjukkan bahwa media dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat seperti HP, tablet, dan komputer. Secara keseluruhan, total skor yang diperoleh adalah 22 dari skor maksimum 25. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase menjadi 88%. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran dikategorikan layak digunakan untuk penelitian dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba kepada pengguna.

1.3.3 Uji Coba Siswa dalam Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 5–10 siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidayu sebagai tahap awal sebelum uji coba lapangan yang lebih luas. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi aspek teknis dan fungsional dari media pembelajaran berbasis Wordwall, termasuk kemudahan akses, kejelasan isi, keterbacaan teks, serta daya tarik tampilan. Hasil dari uji coba ini memberikan masukan penting bagi peneliti dalam menyempurnakan media sebelum disebarluaskan secara lebih luas. Siswa memberikan tanggapan positif terhadap tampilan dan interaktivitas media, meskipun terdapat beberapa saran perbaikan seperti penyederhanaan navigasi atau penambahan petunjuk penggunaan.

1.3.4 Produk yang Dihasilkan

Produk akhir dari penelitian ini berupa media pembelajaran berbasis Wordwall pada materi teks cerpen. Media ini dirancang untuk digunakan secara daring dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, tablet, dan komputer. Produk diperkenalkan kepada siswa kelas X melalui pertemuan tatap muka dan daring, kemudian dibagikan melalui grup WhatsApp kelas untuk mempermudah akses siswa. Dalam media ini, berbagai jenis permainan interaktif seperti match-up, quiz, dan missing word telah dikembangkan sesuai dengan materi teks cerpen, yang bertujuan meningkatkan

pemahaman dan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Produk ini dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, validasi ahli, serta umpan balik dari uji coba kelompok kecil, sehingga menghasilkan media yang layak, menarik, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

1.4 Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap ini dilakukan peneliti dengan cara penyebaran secara terbatas dikarenakan keterbatasan-keterbatasan yang dimiliki peneliti. Peneliti menyebarkan produk akhir berupa media pembelajaran berbasis Wordwall pada materi teks cerpen kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidayu. Produk ini diperkenalkan melalui sesi pembelajaran yang dilaksanakan secara tatap muka dan daring.

Penyebaran dilakukan melalui WhatsApp grup kelas, yang merupakan media komunikasi yang sering digunakan di sekolah tersebut. Melalui WhatsApp grup, peneliti membagikan tautan media pembelajaran berbasis Wordwall yang dapat diakses oleh siswa. Dengan cara ini, siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, peneliti juga memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media ini agar siswa dapat memanfaatkan dengan baik dalam pembelajaran teks cerpen.

2. Kualitas Media Wordwall dalam Pengembangan Materi Apresiasi Cerpen

Penilaian terhadap kualitas media pembelajaran Wordwall yang dikembangkan dalam penelitian ini dilakukan secara menyeluruh dan sistematis dengan mengacu pada tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Ketiga aspek ini digunakan sebagai indikator utama untuk menentukan tingkat kelayakan media sebagai alat bantu pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa dalam memahami materi apresiasi cerpen. Validitas berkaitan dengan sejauh mana isi materi, tampilan, dan struktur media sesuai dengan standar kurikulum dan kaidah pedagogis. Kepraktisan menekankan pada kemudahan penggunaan media oleh guru maupun siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari, serta sejauh mana media dapat dioperasikan secara mandiri oleh siswa. Sementara itu, efektivitas mengukur pengaruh langsung penggunaan media terhadap pencapaian hasil belajar siswa, khususnya dalam memahami mengenai materi teks cerpen.

2.1 Kevalidan Media Pembelajaran

Penilaian terhadap kevalidan media pembelajaran Wordwall dilakukan melalui proses validasi oleh para ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi. Setiap ahli memberikan penilaian terhadap aspek-aspek tertentu dalam pengembangan media dengan

menggunakan instrumen lembar validasi. Data yang diperoleh dari hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan media Wordwall yang dikembangkan.

2.1.1 Validasi Ahli Materi

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli materi guna mengetahui kelayakan isi materi cerpen yang disusun dalam bentuk kuis interaktif berbasis Wordwall. Validasi dilakukan oleh Bapak Dr. Moh. Ahsan Shohifur Rizal, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Instrumen yang digunakan dalam validasi ahli materi meliputi lima aspek penilaian, yaitu: (1) kesesuaian materi, (2) kedalaman materi, (3) kejelasan penyajian, (4) keakuratan informasi, dan (5) kebermanfaatan. Berikut merupakan hasil dari validasi ahli materi:

Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Skor	Skor Maksimal	Persentase %
1.	Kesesuaian Materi	5	5	100
2.	Kedalaman Materi	5	5	100
3.	Kejelasan Penyajian	4	5	80
4.	Keakuratan Informasi	5	5	100
5.	Kebermanfaatan	4	5	80
Hasil		23	25	92

Berdasarkan Tabel Tersebut pada hasil penilaian angket validasi oleh ahli materi, Pada aspek kesesuaian materi, diperoleh skor sempurna yaitu 5 dari 5 atau 100%. Hal ini menunjukkan bahwa isi materi yang dimuat dalam media Wordwall telah sesuai dengan kurikulum dan kompetensi dasar yang berlaku, terutama dalam konteks pembelajaran teks cerpen untuk siswa kelas X SMA. Materi disusun secara sistematis dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Aspek kedalaman materi juga memperoleh skor 5 atau 100%. Ini berarti bahwa materi dalam media telah mencakup secara lengkap unsur-unsur cerpen baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Selain itu, penjabaran materinya memperlihatkan pemahaman yang mendalam terhadap konten yang disampaikan, menjadikannya relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis teks cerpen.

Sementara itu, pada aspek kejelasan penyajian, media memperoleh skor 4 dari 5 atau 80%. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum penyajian materi dalam media sudah jelas dan mudah dipahami. Namun demikian,

masih terdapat ruang untuk penyempurnaan, khususnya dalam hal pemilihan kata atau struktur kalimat agar lebih komunikatif dan lebih mudah dimengerti oleh seluruh siswa.

Pada aspek keakuratan informasi, kembali diperoleh skor sempurna yaitu 5 dari 5 atau 100%. Ini berarti bahwa semua informasi yang disajikan dalam media sudah benar, faktual, dan dapat dipertanggungjawabkan. Tidak ditemukan kesalahan konsep atau informasi yang menyesatkan, sehingga dapat digunakan dengan percaya diri dalam pembelajaran.

Terakhir, aspek kebermanfaatan memperoleh skor 4 dari 5 atau 80%. Ini menunjukkan bahwa media dinilai cukup bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks cerpen. Meskipun demikian, media ini bisa ditingkatkan lagi dengan menambahkan fitur pendukung atau variasi soal agar lebih maksimal dalam penggunaannya.

Total skor yang diperoleh adalah 23 dari skor maksimum 25. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase, maka:

$$\%Kevalidan = \frac{23}{25} \times 100 = 92\%$$

Berdasarkan hasil penilaian angket validasi oleh ahli materi yang ditunjukkan pada Tabel 4.3, secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh skor total sebesar 23 dari skor maksimal 25, dengan persentase rata-rata sebesar 92%. Nilai ini menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid" dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah melewati proses validasi oleh ahli materi.

2.1.2 Validasi Ahli Media

Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan. Proses validasi dilakukan oleh Bapak Hadziq Agasta, S.Kom., Gr selaku ahli media.

Instrumen penilaian yang digunakan dalam validasi ahli media terdiri dari lima aspek, yaitu: (1) desain tampilan, (2) navigasi, (3) interaktivitas, (4) kestabilan sistem, dan (5) kesesuaian dengan teknologi. Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 1 sampai 5, dengan total skor maksimal yaitu 25. Berikut merupakan hasil validasi dari ahli media sebagai berikut:

Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Skor (1-5)	Skor maksimal	Persentase
1.	Desain Tampilan	4	5	80

2.	Navigasi	4	5	80
3.	interaktivitas	5	5	100
4.	Kestabilan Sistem	4	5	80
5.	Kesesuaian Media	5	5	100
	Hasil	22	25	88

Berdasarkan tabel tersebut pada hasil penilaian angket validasi media, pada aspek Desain Tampilan, media memperoleh skor 4 dari 5 atau 80%. Skor ini mencerminkan bahwa pemilihan warna, font, dan tata letak sudah cukup menarik dan mendukung keterbacaan. Meskipun demikian, desain masih dapat ditingkatkan agar lebih konsisten dan profesional, misalnya dalam hal keseimbangan visual dan tata letak antar halaman.

Selanjutnya, aspek Navigasi juga mendapatkan skor 4 dari 5 atau 80%. Ini menunjukkan bahwa media cukup mudah digunakan dan pengguna dapat mengakses fitur yang tersedia dengan baik. Namun, navigasi belum sepenuhnya optimal karena masih terdapat kemungkinan peningkatan dari segi kejelasan ikon, posisi tombol, atau kemudahan akses fitur pada berbagai ukuran layar.

Pada aspek Interaktivitas, media memperoleh skor sempurna, yaitu 5 dari 5 atau 100%. Skor ini menunjukkan bahwa media memiliki fitur yang sangat menarik dan responsif, sehingga mampu menarik perhatian pengguna dan mendukung partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Kemudian, pada aspek Kestabilan Sistem, media mendapatkan skor 4 dari 5 atau 80%. Hal ini berarti bahwa media secara umum dapat diakses dengan cukup lancar dan cepat, namun masih terdapat kemungkinan terjadinya sedikit kendala teknis, seperti waktu loading yang sedikit lambat pada kondisi jaringan tertentu atau ketergantungan pada koneksi internet yang stabil.

Terakhir, aspek Kesesuaian Media dengan Teknologi memperoleh skor 5 dari 5 atau 100%. Ini menunjukkan bahwa media dapat diakses dengan sangat baik melalui berbagai perangkat, seperti HP, tablet, dan komputer, sehingga memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

Total skor yang diperoleh dari seluruh aspek adalah 22 dari skor maksimum 25. Jika dikonversi dalam bentuk persentase, maka:

$$\%kevalidan = \frac{22}{25} \times 100 \\ = 88\%$$

Dengan hasil tersebut, media pembelajaran dikategorikan “sangat valid” berdasarkan kriteria penilaian kelayakan media. Oleh karena itu, media layak digunakan dalam uji coba terbatas kepada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sidayu.

2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran

Penilaian terhadap kepraktisan media pembelajaran Wordwall dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media tersebut mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Penilaian dilakukan oleh ahli media melalui instrumen lembar kepraktisan yang terdiri dari delapan pernyataan.

Adapun aspek-aspek penilaian kepraktisan media Wordwall meliputi kemudahan akses, fleksibilitas penggunaan, kebutuhan pelatihan, dukungan terhadap proses pembelajaran, kendala teknis, kesesuaian dengan RPP, kemudahan pemahaman, peralatan tambahan Masing-masing pernyataan diberikan skor dengan menggunakan skala Likert dengan rentang penilaian dari 1 (tidak baik) hingga 5 (sangat baik) dengan skor maksimal 40. Berikut merupakan hasil skor pengamatan kepraktisan media Wordwall:

Hasil Skor Pengamatan Kepraktisan Media Wordwall

No	Aspek	Skor	Skor Maksimal	Percentase %
1.	Kemudahan akses	5	5	100
2.	Fleksibilitas penggunaan	5	5	100
3.	Kebutuhan pelatihan	4	5	80
4.	Dukungan terhadap proses pembelajaran	4	5	80
5.	Kendala teknis	3	5	60
6.	Kesesuaian dengan RPP	5	5	100
7.	Kemudahan pemahaman	4	5	80
8.	Peralatan tambahan	5	5	100
Hasil		35	40	87,5

Berdasarkan hasil pengamatan kepraktisan media Wordwall Aspek Penilaian terhadap kepraktisan media Wordwall menunjukkan hasil yang sangat baik pada sebagian besar aspek. Pada aspek aksesibilitas, media memperoleh skor 5, yang berarti sangat mudah diakses oleh guru dan siswa tanpa memerlukan proses atau

perangkat tambahan yang menyulitkan. Selanjutnya Aspek fleksibilitas penggunaan juga mendapatkan skor 5, menandakan bahwa media ini dapat digunakan kapan saja sesuai kebutuhan pembelajaran, mendukung proses belajar yang tidak terbatas oleh waktu dan tempat.

Dalam aspek penggunaan, kebutuhan pelatihan memperoleh skor 4, menunjukkan bahwa media ini cukup mudah digunakan tanpa memerlukan pelatihan khusus, meskipun pengguna baru tetap membutuhkan sedikit bimbingan awal. Selanjutnya aspek dukungan terhadap proses pembelajaran memperoleh skor 4, menandakan bahwa Wordwall cukup membantu kelancaran pembelajaran, meskipun masih ada ruang untuk meningkatkan keterpaduan dengan kegiatan kelas secara menyeluruh.

Adapun pada aspek kendala teknis, media mendapatkan skor 3, yang berarti pengguna cukup setuju bahwa Wordwall tidak menimbulkan kendala berarti, walaupun masih ditemukan hambatan ringan seperti koneksi internet yang kurang stabil atau keterbatasan perangkat. Selanjutnya aspek kesesuaian dengan RPP memperoleh skor 5, yang menunjukkan bahwa media ini sangat cocok dengan rencana pelaksanaan pembelajaran dan dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Aspek kemudahan pemahaman oleh pengguna juga mendapatkan skor 4, yang mengindikasikan bahwa guru dan siswa dapat memahami cara kerja media ini dengan baik, meskipun beberapa fitur mungkin memerlukan penjelasan tambahan di awal. Yang terakhir aspek tidak memerlukan alat tambahan juga memperoleh skor 5, menunjukkan bahwa Wordwall dapat digunakan langsung tanpa perlengkapan khusus, sehingga lebih efisien dan praktis di lingkungan sekolah.

Total skor yang diperoleh dari seluruh aspek adalah 35 dari skor maksimum 40. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase:

$$\begin{aligned}\% \text{kepraktisan} &= \frac{35}{40} \times 100 \\ &= 87,5\%\end{aligned}$$

Berdasarkan kriteria pengkategorian kepraktisan media Wordwall memperoleh skor dengan persentase 87,5%, maka media Wordwall dikategorikan sebagai "Sangat Praktis". Selain itu, pada bagian kesimpulan lembar penilaian, ahli media menyatakan bahwa media layak digunakan untuk penelitian tanpa perlu dilakukan revisi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada materi teks cerpen di kelas X SMA Negeri 1 Sidayu. Hal ini memperkuat bahwa media tersebut dapat menunjang proses pembelajaran

secara efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta guru di era digital.

2.3 Keefektifan Media Pembelajaran

Penetuan Keefektifan media pembelajaran Wordwall ditentukan erdasarkan tiga aspek utama, yaitu aktivitas siswa, aktivitas guru, dan ketuntasan hasil belajar siswa. Ketiga aspek ini dianalisis untuk menilai sejauh mana media Wordwall yang dikembangkan mampu mendukung proses pembelajaran teks cerpen secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung, diperoleh data bahwa:

- Aktivitas siswa selama penggunaan media Wordwall termasuk dalam kategori sangat baik dengan mendapatkan skor sebesar 88,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme, keterlibatan aktif, serta ketertarikan terhadap media pembelajaran yang digunakan. Mereka mampu mengikuti instruksi dengan baik dan menunjukkan partisipasi dalam menjawab soal-soal yang diberikan melalui Wordwall.
- Aktivitas guru dalam pembelajaran juga berada pada kategori sangat baik dengan memperoleh skor sebesar 90%. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa guru mampu mengelola kelas dengan baik, memberikan bimbingan secara aktif kepada siswa, serta memanfaatkan fitur-fitur media Wordwall secara maksimal untuk mendukung pemahaman materi.
- Berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran, diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mencapai kategori sangat baik, di mana sebanyak 77,1 % siswa mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), dan hanya 22,9 % siswa yang belum tuntas.

Meruji pada Tabel Kriteria Pengategorian Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall, apabila aktivitas siswa, aktivitas gur dan ketuntasan hasil belajar termasuk dalam kategori sanggabaiik, maka media dikategorikan sebagai sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Wordwall yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi teks cerpen.

Berdasarkan keseluruhan proses pengembangan dan hasil penilaian kualitas media, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran apresiasi cerpen berbasis Wordwall yang dikembangkan melalui model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) telah memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Proses pengembangan yang dilakukan secara bertahap dan sistematis berhasil menghasilkan produk media yang tidak

hanya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, tetapi juga relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

Pada tahap Define, kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran apresiasi cerpen berhasil diidentifikasi melalui observasi dan analisis kurikulum. Tahap Design menghasilkan rancangan media interaktif berbasis web yang terintegrasi dengan konten sastra, pedagogi, dan teknologi. Tahap Develop memvalidasi media secara ilmiah dengan keterlibatan ahli materi dan ahli media, sementara tahap Disseminate menunjukkan bahwa media dapat digunakan secara luas melalui platform digital yang mudah diakses, seperti WhatsApp.

Dari segi kualitas, media Wordwall ini terbukti sangat layak digunakan. Kevalidan media tercermin dari penilaian ahli yang memberikan skor sangat tinggi (92% dan 88%), menunjukkan bahwa isi materi dan desain media telah memenuhi standar kelayakan isi dan teknis. Kepraktisan media dibuktikan melalui respon guru dan siswa yang menunjukkan media ini mudah digunakan, tidak memerlukan pelatihan tambahan, dan dapat dijalankan dengan perangkat yang tersedia di sekolah. Skor kepraktisan sebesar 87,5% memperkuat bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran sehari-hari.

Selain itu, efektivitas media juga sangat kuat ditunjukkan oleh ketercapaian hasil belajar siswa, di mana 77,1% siswa mencapai KKM setelah menggunakan media Wordwall. Aktivitas guru dan siswa juga meningkat secara signifikan selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga meningkatkan daya serap siswa terhadap unsur dan struktur cerpen.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Wordwall sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi apresiasi cerpen. Selain mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran berdiferensiasi dan pemanfaatan teknologi informasi. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi elemen Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dalam desain pembelajaran yang adaptif dan inovatif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan proses pengembangan media pembelajaran apresiasi cerpen berbasis Wordwall untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Sidayu, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan dilakukan secara sistematis dengan menggunakan model pengembangan 4D yang terdiri atas tahap Define, Design, Develop, dan Disseminate. Pada tahap Define, peneliti

mengelakukan serangkaian analisis kebutuhan yang mencakup analisis awal terhadap kondisi pembelajaran di sekolah, analisis karakteristik peserta didik, analisis materi dan tugas, serta analisis tujuan pembelajaran yang selaras dengan kompetensi dasar dalam kurikulum. Data yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan penyebaran angket kepada siswa menunjukkan bahwa pembelajaran cerpen masih berlangsung secara konvensional dan kurang melibatkan teknologi digital yang interaktif. Hal ini menjadi dasar penting bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

Tahap Design dilaksanakan dengan merancang materi pembelajaran cerpen yang mencakup struktur dan unsur-unsur intrinsik serta nilai-nilai yang terkandung dalam teks cerpen. Perancangan juga mencakup desain tampilan media dalam platform Wordwall, jenis aktivitas interaktif yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran, serta alur interaksi antara siswa dan media untuk memastikan keterlibatan aktif peserta didik. Pada tahap Develop, dilakukan validasi terhadap media oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran ini telah memenuhi standar kelayakan dengan persentase skor sebesar 92% dari ahli materi dan 88% dari ahli media. Setelah validasi, media diuji cobakan secara terbatas kepada siswa kelas X. Hasil uji coba menunjukkan bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap kemudahan penggunaan, tampilan visual yang menarik, serta kemampuannya dalam membantu pemahaman terhadap materi cerpen. Kemudian, tahap Disseminate dilakukan secara terbatas dengan menyebarluaskan media melalui platform WhatsApp kelas dan penggunaan langsung dalam kegiatan pembelajaran, mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia dalam penelitian ini.

Dari segi kualitas, media Wordwall yang dikembangkan terbukti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Penilaian terhadap kualitas media dilakukan berdasarkan tiga aspek utama, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Dari aspek validitas, media memperoleh skor rata-rata tinggi dari kedua validator, yang menunjukkan bahwa isi materi dan tampilan media telah sesuai dengan standar isi dan teknologi pembelajaran. Dari aspek kepraktisan, media mendapatkan skor sebesar 87,5%, yang menandakan bahwa media ini mudah digunakan oleh guru maupun siswa, menarik secara visual, serta dapat diakses melalui berbagai perangkat teknologi seperti laptop, tablet, dan smartphone tanpa membutuhkan pelatihan khusus. Selain itu, dari aspek keefektifan, media pembelajaran berbasis Wordwall ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi cerpen secara signifikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebanyak 77,1% siswa berhasil

mencapai ketuntasan belajar, yang berarti media ini efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Secara keseluruhan, media pembelajaran apresiasi cerpen berbasis Wordwall yang dikembangkan melalui model 4D dinilai memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Media ini tidak hanya memperkaya strategi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Dengan demikian, Wordwall dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran sastra, khususnya dalam meningkatkan kemampuan apresiasi siswa terhadap teks cerpen.

Thiagarajan, S. D., & Semmel, M. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Minnesota: Grant.

DAFTAR RUJUKAN

- Agrullina, Y. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall pada Materi Bilangan Berpangkat Untuk Peserta Didik Fase E*. Universitas Islam Riau
- Andini, A. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Periodik Unsur*.
- Arief S. Sadiman, D. (2010). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). *What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? Journal of Education*, 193(3), 13–19. <https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Sabila, Azka, H & Nurhayanti, M. (2022). *Analisis Cerpen “Ketika Aku Dan Kamu Menjadi Kita” Menggunakan Pendekatan Objektif: Penelitian Mahasiswa*, 1(4), 7.
- Sari, P.M., & Yarza, H. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis Dan Wordwall Dalam Pembelajaran Ipa Bagi Guru Sdit Al-Kahfi*. Pengabdian Masyarakat Progresif, 4(2), 195–199
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). *Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Sodiq, Syamsul. (2010). *Pengembangan Materi Pendidikan Kecakapan Hidup pada Buku Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Model Literasi*: Disertasi. Surabaya:UNESA
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabet : Bandung
- Taringan, H. G. (1986). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung:Angkasa.