

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL DALAM
PEMBELAJARAN “MENGIDENTIFIKASI KALIMAT FAKTA DAN
OPINI” TEKS ARGUMENTASI SISWA KELAS XI MA ALMAARIF
SINGOSARI**

SKRIPSI

OLEH:

DZAKKI FAIQ ARRIZAL

NPM 222.01.07.1.025



UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FEBRUARI 2026

ABSTRAK

Arrizal, Dzakki Faiq. 2026. Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Kalimat Fakta dan Opini Teks Argumentasi Siswa Kelas XI MA Almaarif Singosari. Skripsi. Bidang Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Malang. Pembimbing I: Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II: Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Kata kunci: Media pembelajaran wordwall, teks argumentasi, hasil belajar

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang menengah atas mengharuskan literasi kritisi, khususnya terhadap kemampuan dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi. Namun, pembelajaran di kelas masih cenderung menggunakan pendekatan konvensional yang menyebabkan hasil belajar belum optimal dan keterlibatan siswa rendah. Keterbaruan penelitian ini adalah pemanfaatan media pembelajaran wordwall berbasis permainan edukatif dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi.

Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen dengan model *quasi-experimental design*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah populasi yaitu 57 siswa, dengan teknik *purposive sampling*. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas XI MA Almaarif Singosari. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan tes, kuesioner, dan dokumentasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder. Penelitian ini menggunakan tes (*pretest-posttest*). Teknik analisis data yang digunakan peneliti untuk menguji prasyarat terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya uji *t*- (*Independent Samples t-test*) dan uji *N-Gain score* dengan bantuan SPSS versi 26.

Hasil penelitian dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat dari rata-rata. Hasil nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 64,84 dan *posttest* 67,34 sedangkan hasil nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,60 dan *posttest* 79,60. Hasil nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi daripada nilai *posttest* kelas kontrol ($79,60 > 67,34$). Hal ini dapat dibuktikan juga melalui hasil pengujian hipotesis uji-*t* (*independent samples t-test*) dan uji *N-Gain score*. Hasil pengujian hipotesis uji-*t* (*independent samples t-test*) diketahui nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, dan uji *N-Gain Score* memperoleh nilai rata-rata (*mean*) sebesar 0,5657 yang termasuk kategori sedang dengan persentase 56,5687% yang artinya termasuk dalam kategori cukup efektif. Dengan demikian dari hasil uji hipotesis menyatakan bahwa media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran mengidentifikasi kalimat fakta dan opini teks argumentasi efektif terhadap hasil belajar siswa kelas XI MA Almaarif Singosari.

ABSTRACT

Arrizal, Faiq Arrizal. 2026. The Effectiveness of Wordwall Learning Media in Learning to Identify Sentences, Facts and Opinions of Argumentative Texts of Grade XI Students of MA Almaarif Singosari. Thesis. Field of Indonesian Language and Literature Education, Faculty of Teacher Training and Education, Islamic University of Malang. Supervisor I: Frida Siswiyanti, S.Pd., M.Pd. Supervisor II: Elva Riezky Maharany, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Wordwall learning media, argumentative text, learning outcomes.*

Indonesian language learning at the upper secondary level requires critical literacy, especially the ability to identify factual and opinion sentences in argumentative texts. However, classroom learning still tends to use conventional approaches which cause learning outcomes to be not optimal and student involvement is low. The novelty of this research is the use of wordwall learning media based on educational games in identifying sentences, facts and opinions in argumentation texts.

This research is a quantitative type with an experimental approach with a quasi-experimental design model. The sample used in this study is the entire population, namely 57 students, with purposive sampling technique. This research was conducted on grade XI students of MA Almaarif Singosari. Data collection techniques are carried out by tests, questionnaires, and documentation. The data sources used in this study are primary data and secondary data. In this study used a test (pretest-posttest). The data analysis techniques used by the researcher to test the prerequisites consisted of a normality test and a homogeneity test. Next, the t-test (Independent Samples t-test) and the N-Gain score test with the help of SPSS version 26.

The results of the research from the pretest and posttest can be seen from the average. The average score of the control class pretest was 64.84 and the posttest was 67.34 while the average score of the experimental class pretest was 49.60 and the posttest was 79.60. The results of the experimental class posttest average score were higher than the control class posttest score ($79.60 > 67.34$). This can also be proven through the results of the t-test hypothesis (independent samples t-test) and the N-Gain score test. The results of the t-test hypothesis test (independent samples t-test) were known to have a sig (2-tailed) value of $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 was rejected and H_a was accepted, and the N-Gain Score test obtained an average value (mean) of 0.5657 which is included in the medium category with a percentage of 56.5687% which means that it is included in the category of quite effective. Thus, the results of the hypothesis test state that the wordwall learning media in learning identifies sentences, facts and opinions, argumentative texts are effective on the learning outcomes of grade XI students of MA Almaarif Singosari.

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini dipaparkan beberapa sub bab mencakup: (1) latar belakang, (2) rumusan masalah, (3) tujuan penelitian, (4) asumsi, (5) ruang lingkup dan keterbatasan, (6) kegunaan penelitian, dan (7) penegasan istilah

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan sebuah usaha untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui suasana belajar yang menyenangkan. Pendidikan juga merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensinya, baik dari aspek kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan kehidupan (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003). Tetapi, faktanya Indonesia masih menempati posisi yang rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lainnya di dunia ini. Indonesia menempati peringkat ke-54 dari 78 negara dalam hal sistem dan kualitas pendidikan. Posisi ini masih berada di bawah beberapa negara Asia Tenggara seperti Singapura yang menduduki peringkat ke-21, Malaysia peringkat ke-38, dan Thailand peringkat ke-46. Adapun sepuluh negara dengan kualitas pendidikan tertinggi di dunia didominasi oleh Amerika Serikat, Britania Raya, Jerman, Kanada, Prancis, Swiss, Jepang, Australia, Swedia, dan Belanda (*World Population Review*, 2021).

Pendidikan formal di Indonesia kini diarahkan untuk menguatkan pengalaman pembelajaran yang mendalam (*deep learning*), siswa tidak hanya menerima materi secara pasif melainkan aktif membangun pemahaman berpikir

kritis, dan menerapkannya dalam konteks kehidupan nyata. Konsep pembelajaran mendalam ini, sebagaimana diuraikan oleh 3 elemen utama (*meaningful learning*, *mindful learning*, dan *joyful learning*) menawarkan solusi atas pembelajaran yang terlalu dangkal dan kurang kontekstual. Menurut kajian-kajian terbaru, pendekatan pembelajaran mendalam tidak sekadar menambah konten, melainkan merombak strategi pedagogis sehingga siswa menjadi pusat pembelajaran dengan guru berperan sebagai fasilitator yang memandu proses refleksi dan pemecahan masalah kompleks (Rauf dkk., 2022; Dewi, 2025).

Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang menengah atas menuntut penguatan literasi kritis, salah satunya kemampuan siswa dalam menyusun, menganalisis, serta mengevaluasi teks argumentasi. Sebab, teks argumentasi adalah bentuk teks yang memuat pendapat penulis yang disertai alasan dan bukti faktual, sehingga di dalamnya terdapat klaim dan dukungan bukti yang harus dianalisis oleh pembaca (Janarti, 2025). Hal ini menandakan bahwa kemampuan siswa dalam mengidentifikasi bagian-bagian dari teks argumentasi khususnya kalimat yang bersifat fakta dan kalimat yang bersifat opini menjadi penting untuk mengembangkan kompetensi literasi mereka.

Teks argumentasi merupakan jenis tulisan yang bertujuan untuk memengaruhi dan meyakinkan pembaca melalui serangkaian pernyataan yang logis dan didukung oleh bukti faktual. Menurut Keraf (2010) teks argumentasi berfungsi untuk mempertahankan pendapat dengan menggunakan data, fakta, dan penalaran rasional agar pembaca dapat menerima kebenaran yang dikemukakan penulis. Dalam konteks ini, kemampuan untuk mengidentifikasi kalimat fakta dan opini menjadi keterampilan esensial bagi pembaca tingkat menengah.

Pembelajaran teks argumentasi tersebut tidak terlepas dari pemahaman yang tepat terhadap perbedaan antara fakta dan opini. Pemahaman terhadap perbedaan antara fakta dan opini merupakan aspek mendasar dalam pembelajaran teks argumentasi karena kedua unsur tersebut menjadi dasar dalam membangun dan mengevaluasi kekuatan argumen. Fakta, menurut Dalman (2014) adalah pernyataan yang dapat dibuktikan kebenarannya melalui observasi atau data nyata yang bersifat objektif dan tidak dipengaruhi oleh pandangan pribadi penulis. Sebaliknya, opini merupakan pendapat atau penilaian yang bersifat subjektif dan belum tentu memiliki dasar pembuktian empiris (Keraf, 2010). Dalam konteks teks argumentasi, fakta berfungsi sebagai bukti konkret untuk memperkuat klaim penulis, sementara opini mencerminkan sikap, keyakinan, atau sudut pandang penulis terhadap isu yang dibahas (Slamet, 2018).

Salah satu faktor yang menghambat perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa di Indonesia adalah pendekatan pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Guru cenderung mengontrol seluruh aktivitas pembelajaran dan kurang memberi ruang bagi siswa untuk bereksplorasi serta mengembangkan pemikiran mandiri (Rohim dkk., 2020). Selain itu, model pembelajaran yang diterapkan sering kali belum mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis karena kurikulum masih berfokus pada penyelesaian materi yang luas, sementara pemahaman guru terhadap model pembelajaran yang inovatif masih terbatas (Mukhlisoh dkk., 2023). Kemampuan berpikir kritis sendiri merupakan keterampilan berpikir yang melibatkan tindakan dan keyakinan berdasarkan alasan yang logis dan rasional (Aiman dkk., 2023). Kemampuan berpikir kritis ditandai dengan kemampuan memberikan penjelasan yang jelas, menguasai

keterampilan dasar, mengambil keputusan yang tepat, mengembangkan argumen lebih lanjut, serta menyusun rencana tindakan secara sistematis.

Penggunaan media pembelajaran di sekolah merupakan salah satu upaya penting untuk menciptakan proses belajar yang menyenangkan dan bermakna. Melalui media, peserta didik dapat lebih mudah memahami materi karena disajikan dengan cara yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran yang berbasis teknologi atau multimedia kini dinilai lebih efektif dibandingkan metode konvensional karena mampu menumbuhkan minat, meningkatkan partisipasi, serta mempermudah guru dalam menjelaskan konsep yang abstrak (Siregar dkk., 2022). Media interaktif memungkinkan terjadinya hubungan timbal balik antara peserta didik dan materi pembelajaran melalui tampilan visual, suara, maupun animasi yang menarik. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media interaktif berbasis komputer atau perangkat digital juga membantu peserta didik beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa di era digital saat ini.

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (ICT) terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran karena mampu menghadirkan visualisasi konsep yang sulit dipahami melalui cara konvensional. Namun, kenyataannya pemanfaatan media berbasis teknologi di berbagai satuan pendidikan masih belum optimal. Banyak guru yang masih kesulitan dalam mengintegrasikan media digital karena keterbatasan pengetahuan

teknis, kurangnya pelatihan, atau keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah. Salah satu inovasi yang dapat menjadi solusi atas permasalahan tersebut adalah penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran interaktif. Wordwall merupakan *platform* berbasis *web* yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan materi pelajaran. Melalui tampilan visual yang menarik dan sistem interaktif yang memberikan umpan balik langsung, wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sekaligus menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Media ini sangat relevan digunakan dalam konteks pendidikan modern karena menggabungkan unsur teknologi, interaksi, dan kreativitas guru dalam satu *platform* pembelajaran yang mudah diakses. Dengan demikian, pemanfaatan wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, tetapi juga membantu guru mengembangkan pembelajaran yang adaptif terhadap tuntutan zaman (Ma'rifah dan Mawardi, 2022; Lestari, 2021).

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran di sekolah tersebut masih memerlukan inovasi media untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemberian media pembelajaran dalam penelitian ini dipandang sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Rendahnya kemampuan siswa kelas XI MA Al-Ma'arif Singosari dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi yang masih berada di bawah KKM menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum optimal karena masih bersifat konvensional, kurang interaktif, dan belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi, padahal kemampuan membedakan fakta dan opini merupakan bagian penting dari literasi kritis dan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi

(HOTS) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Wordwall dipandang sebagai solusi inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik dan interaktif melalui permainan edukatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konseptual siswa.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap kemampuan siswa dalam pembelajaran mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi. Kemampuan membedakan fakta dan opini merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, karena berkaitan dengan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan memahami informasi secara objektif. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam menentukan perbedaan antara fakta yang bersifat objektif dan opini yang bersifat subjektif, terutama ketika disajikan dalam teks argumentatif yang kompleks. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif dan menarik agar siswa lebih mudah memahami konsep tersebut.

Media pembelajaran wordwall, sebagai media berbasis permainan edukatif digital, diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Melalui interaksi langsung dengan media, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dilatih untuk berpikir logis, kritis, dan reflektif terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran empiris mengenai sejauh mana penggunaan media wordwall berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini secara efektif.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, peneliti menetapkan untuk meneliti efektivitas penggunaan media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran mengidentifikasi kemampuan mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi siswa kelas XI MA Al-Maarif Singosari. Penelitian ini akan menelaah proses penerapan media wordwall mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berfokus pada keterampilan memahami perbedaan antara fakta dan opini. Melalui penelitian ini, peneliti berupaya mengetahui sejauh mana penggunaan media wordwall dapat membantu siswa memahami konsep fakta dan opini secara lebih mendalam. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa di era digital.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi sebelum menggunakan media pembelajaran wordwall?
- 2) Bagaimana kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi setelah menggunakan media pembelajaran wordwall?
- 3) Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap kemampuan mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi siswa kelas XI MA Al-Maarif Singosari?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi sebelum menggunakan media pembelajaran wordwall.
- 2) Mendeskripsikan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi setelah menggunakan media pembelajaran wordwall.
- 3) Mendeskripsikan efektivitas penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap kemampuan mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi siswa kelas XI MA Al-Maarif Singosari.

1.4. Asumsi

Penelitian ini berfokus pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, peran media pembelajaran, penggunaan wordwall sebagai media interaktif, serta pengaruhnya terhadap kemampuan siswa mengidentifikasi kalimat fakta dan opini.

- 1) Proses pembelajaran di sekolah

Proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah, khususnya pada materi teks argumentasi, didominasi oleh pendekatan konvensional yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut mengakibatkan rendahnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar, sehingga kemampuan membedakan kalimat fakta dan opini belum berkembang secara optimal.

2) Peran media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. Pemanfaatan media berbasis teknologi informasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media interaktif dianggap mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena menyajikan materi dalam bentuk permainan edukatif yang menumbuhkan keaktifan, rasa ingin tahu, dan kompetensi siswa.

3) Penggunaan wordwall sebagai media interaktif

Media pembelajaran wordwall sebagai *platform* pembelajaran digital dapat membantu guru dalam mengelola pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih efektif. Melalui fitur-fitur kuis, permainan, dan latihan interaktif, wordwall dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep kalimat fakta dan opini.

4) Pengaruh wordwall terhadap hasil belajar siswa

Penggunaan media wordwall secara sistematis dan terencana dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, khususnya dalam kemampuan mengidentifikasi kalimat fakta dan opini. Melalui peningkatan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep serta kemampuan analisis setelah penerapan media wordwall.

1.5. Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Ruang lingkup dan keterbatasan penelitian disusun untuk memperjelas fokus kajian, batasan subjek, serta ruang generalisasi hasil agar penelitian tetap terarah dan relevan.

- 1) Ruang lingkup penelitian
 - a) Penelitian difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi.
 - b) Penelitian menelaah perbedaan kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan media wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
 - c) Subjek penelitian adalah siswa kelas XI.4 dan XI.5 MA Al-Ma'arif Singosari.
 - d) Objek penelitian mencakup kemampuan siswa membedakan kalimat fakta dan opini sesuai konteks teks argumentatif.
- 2) Keterbatasan penelitian
 - a) Penelitian hanya dilakukan di satu sekolah dan melibatkan dua kelas, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas.
 - b) Penelitian hanya berfokus pada kemampuan mengidentifikasi fakta dan opini, belum mencakup keterampilan menyusun atau menulis teks argumentasi secara menyeluruh.
 - c) Pengukuran efektivitas wordwall dilakukan dalam skala terbatas, sehingga kemungkinan terdapat perbedaan hasil jika diterapkan pada konteks dan lingkungan belajar yang berbeda.

1.6. Kegunaan Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yang keduanya diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia dan pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran.

1) Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah mengenai efektivitas penggunaan media pembelajaran digital, khususnya wordwall, dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan literasi argumentatif siswa. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi tambahan bagi pengembangan teori-teori pembelajaran berbasis teknologi, terutama dalam konteks peningkatan kemampuan mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi.

2) Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa. Melalui penggunaan wordwall, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta mempermudah penyampaian materi secara efektif dan menyenangkan.

b) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan membantu peserta didik memahami konsep fakta dan opini dengan lebih baik melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbasis interaksi digital. Penggunaan media wordwall juga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi, minat belajar, serta mengasah kemampuan berpikir kritis siswa dalam menganalisis teks argumentasi.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Hasilnya bisa menjadi bahan

evaluasi bagi sekolah untuk menyusun kebijakan serta mendorong pemanfaatan media digital sebagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

d) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengkaji media pembelajaran digital. Temuan yang dihasilkan diharapkan memberi dasar empiris dan membuka peluang penelitian lanjutan pada berbagai jenjang, subjek, atau keterampilan bahasa.

1.7. Penegasan Istilah

Agar istilah yang digunakan dalam penelitian ini memiliki makna yang jelas dan tidak menimbulkan perbedaan penafsiran, berikut disajikan definisi operasional dari beberapa konsep utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu efektivitas, pemanfaatan, media pembelajaran, wordwall, teks argumentasi, serta kalimat fakta dan opini

1) Efektivitas

Efektivitas adalah tingkat keberhasilan suatu kegiatan atau metode dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Dalam konteks penelitian ini, efektivitas adalah sejauh mana penggunaan media pembelajaran wordwall mampu memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi.

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau teknologi yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan informasi dari guru kepada peserta

didik agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan efektif. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah wordwall, sebuah *platform* digital berbasis permainan edukatif.

3) Media pembelajaran wordwall

wordwall merupakan media pembelajaran berbasis *web* yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan, dan latihan soal yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran. Media ini dimanfaatkan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia guna meningkatkan partisipasi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

4) Teks argumentasi

Teks argumentasi adalah jenis teks yang bertujuan meyakinkan pembaca mengenai suatu pendapat atau pandangan dengan menyajikan alasan dan bukti yang logis. Dalam penelitian ini, teks argumentasi digunakan sebagai bahan ajar utama untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini.

5) Kalimat fakta dan opini

Kalimat fakta adalah pernyataan yang kebenarannya dapat dibuktikan secara objektif melalui data atau peristiwa nyata, sedangkan kalimat opini merupakan pernyataan yang bersifat subjektif dan mengandung pendapat atau penilaian pribadi. Dalam penelitian ini, kemampuan mengidentifikasi fakta dan opini mengacu pada keterampilan siswa dalam membedakan kedua jenis kalimat tersebut dalam teks argumentasi.

BAB V

PENUTUP

Pada bab V sekaligus bab terakhir ini terdapat 2 hal yang akan dibahas, yaitu (1) simpulan dan (2) saran.

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data *pretest*, dapat diketahui bahwa kemampuan peserta didik kelas XI MA Al-Maarif Singosari dalam mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi sebelum penerapan media pembelajaran wordwall masih berada pada kategori rendah. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran wordwall. Nilai rata-rata *pretest* pada kelas kontrol sebesar 64,84 dan nilai rata-rata pada *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,60.

Setelah penerapan media pembelajaran wordwall, hasil *posttest* pada kelas kontrol dan eksperimen menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan siswa mengidentifikasi kalimat fakta dan opini pada teks argumentasi. Hal ini bisa dilihat dari hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran wordwall. Nilai rata-rata *posttest* pada kelas kontrol sebesar 67,34 sedangkan nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 79,60.

Respons siswa terhadap media pembelajaran wordwall dapat dilihat dari kuesioner yang diperoleh dengan skor total sebesar 1.022 dari skor maksimum total 1.250. Skor tersebut jika dihitung sesuai dengan rumus setara dengan persentase sebesar 81,76%, sehingga berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran wordwall efektif dalam meningkatkan

hasil belajar peserta didik pada materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* siswa pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol yaitu ($79,60 > 67,34$).

5.2. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian, simpulan peneliti serta keterbatasan masalah penelitian, maka saran dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Bagi guru

Bagi guru agar dalam pembelajarn Bahasa Indonesia disarankan untuk mengajar dengan menggunakan media pembelajaran wordwall dimana media pembelajaran wordwall ini memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa dan dapat menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia.

2) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengalaman baru bagi siswa dengan adanya media pembelajaran wordwall, membuat siswa lebih semangat dalam belajar, serta dapat lebih mengulas materi yang telah disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran Bahasa Indoensia.

3) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk menjadi langkah baik untuk menigkatkan hasil belajar siswa dengan adanya modia pembelajaran wordwall yang berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

4) Bagi peneliti lain

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini, seperti menerapkan media pembelajaran wordwall pada jenjang pendidikan yang berbeda dengan materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbeda. Selain itu, penelitian lanjutan dapat menggunakan desain penelitian yang berbeda, misalnya eksperimen dengan kontrol yang lebih ketat atau pendekatan campuran (*mixed methods*) guna memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas media pembelajaran wordwall terhadap aspek kognitif, afektif, dan keterampilan berpikir kritis siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2022). *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* , Vol . XVI , No . 1 , Tahun 2018. May. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ali, A., Fenica, S. D., dan Noviyanti, S. (2024). *Hakikat Bahasa Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. 07(01), 7225–7239.
- Annisa, S. (2025). *Meningkatkan Kemampuan Identifikasi Fakta dan Opini Melalui Media Mind Map “ Periksa Fakta dan Opini ” pada Peserta didik Kelas 5-B SDN Putat Jaya IV / 380 Surabaya*. 2, 145–148.
- Aripin, S. (2025). *DEEP LEARNING : ARAH BARU KURIKULUM PENDIDIKAN*. 10, 273–283.
- Arsyillah, N. T., Widiyaningtyas, T., dan Pratama, S. P. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Wordwall pada Elemen Dampak Sosial Informatika Kelas VII SMP*. 5, 1197–1207.
- Arta, G. Y., Wulandari, P., dan Handayani, D. F. (2024). *Menganalisis Keefektifan Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Video Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di SMA 6 Padang*. 4(3), 295–309.
- Dwijananti, P., dan Yulianti, D. (2010). *PEMBELAJARAN PROBLEM BASED INSTRUCTION PADA MATA KULIAH*. 6, 108–114.
- Fadilah, A., dan Kanya, N. A. (2023). *Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fadilah, N., dan Kuswandi, I. (2025). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL*. 12,

56–66.

Fanny, A. (2024). *Peningkatan Kemampuan Analisis Fakta dan Opini Peserta Didik Kelas XI TEK 2 SMK Negeri 5 Surabaya dengan Model Pembelajaran Kooperatif*. 4.

Guru, P. (2023). *Bahasa indonesia*.

Hariyati, M., Arianto, F., dan Agusti, F. R. (2024). *Lentera Pustaka : Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan , Informasi dan Kearsipan Analisis Strategi Peningkatan Literasi Dasar pada Siswa Sekolah Dasar di Surabaya untuk Mendukung Peningkatan Nilai Pisa Lentera Pustaka : Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan , Informasi dan Kearsipan*. 10(2), 213–224.

Igrisa, F. J., Abdillah, T., dan Tuloli, M. S. (2021). *Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis*. 1(2).

Jannah, H. R., dan Mataram, U. M. (2026). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 08(1), 270–287.

Kalibagor, S. M. P. N. (2021). *Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor Analysis of Objective and Subjective Test Questions for Reading Understanding Skills on 7 th*. 8(1), 99–109. <https://doi.org/10.30595/mtf.v8i1.8501>

Kritis, K. B. (2025). *Pengembangan Media Kartu Interaktif Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SDN Naganuri Sape*. 5, 805–815.

Kusnadi Edi, A. S. A. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif*

Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. 12(2).

Lawotan, Y. E., Leping, M. M., dan Hero, H. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Kantong Doraemon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Perkalian Kelas III SDI Belang.* 05(03), 6483–6491.

Lubis, T. R. (2025). *The Effect of Wordwall-Based Interactive Learning Media on.* 9(3), 1558–1569.

Maulana, M. I., Suprihatini, G., dan Guru, P. (2024). *Analisis tingkat Pemahaman Peserta Didik terhadap Materi Fakta dan Opini (Studi pada : Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar).* 5, 172–176.

Mukhlis, A., Septyanti, E., Mustika, T. P., Riau, U., Riau, U., Riau, U., dan Argumentasi, T. (2025). *PENGARUH STRATEGI KNOW WANT LEARNED TERHADAP.* 8(1), 326–335.

Nissa, S. F., dan Renoningtyas, N. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar.* 3(5), 2854–2860.

Noor, T., Azizah, A., Arifin, S., Puspitasari, I., Surabaya, U. M., Universitas, D., dan Surabaya, M. (2023). *Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Menunjang Pemahaman Konsep Siswa.* 6(Nurkholis 2013), 3168–3175.

Nurjiah, M., dan Marna, J. E. (2025). *Pengaruh Game-Based Learning Berbantu Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa.* 5(2), 1–13.

Ode, W., Mecriyani, D., Yusnan, M., dan Cahyani, S. (2025). *Praktik Media*

Interaktif Dalam Meningkatkan Kondisi Kelas Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis dalam membentuk. 1(6), 1–13.

Permansari, D., Atika, E., dan Salsabilla, M. P. (2024). *Penalaran Argumen Siswa dalam Teks Argumentatif untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Berpikir Kritis. 2–3. <https://doi.org/10.52217/ksatra.v6i1.1476>*

Pranandsa, H., Istiqomah, C., Sarastri, F. A., dan Utami, S. (2025). *Peningkatan Kemampuan Membedakan Fakta , Opini , dan Asumsi dalam Teks Rekon melalui Model Role Playing. 9, 17055–17060.*

Putra Lovandri Dwanda, Arlinsyah Nabilah Dwi, Ridho Fahmi Rosyad, Syafiqah Ashila Najma, A. K. (2024). *Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. 12(1), 81–95.*

Rahayu, S., Arfiningsih, Y., Artarina, F. P., Pendidikan, P., dan Guru, P. (2024). *Perbedaan Model Pembelajaran Konvensional dengan Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Mlatiharjo 01 Semarang. 4, 456–465.*

Rahmadita, A., Angelyva, C., Banjanahor, B., dan Ayu, M. S. (2025). *Penerapan Game Interaktif Berbasis Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Question Words Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. 9, 17855–17859.*

Ramadhani, D. S., Purnomo, H., dan Lukitoaji, B. D. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Website Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V. 11(1), 31–39.*

- Rosa, D., dan Suastra, I. W. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. 7(3), 443–450.
- Saptaaji, A. B. (2023). *Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Desain Pembelajaran Blended Learning dengan Wordwall*. 4(3), 1503–1512.
- Sari, A. P., Hasanah, S., dan Nursalman, M. (2024). *Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik*. 8(2012), 51329–51337.
- Sari, M. N., dan Sari, P. (2024). *Distinguishing Facts And Opinions : Enhancing Students ' Critical Reading Skills Using Pair Checks Method*. 3783(November), 12–25.
- Sari Siti Mayang, Kasmini Lili, Dianatami Vola, M. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. 5, 2520–2528.
- Siswa, A., Mata, P., Ipa, P., Sulistianingsih, M., dan Yanto, F. (2024). *Studi Literatur : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Argument Driven Inquiry (ADI) Terhadap Keterampilan Program Studi Pendidikan IPA , Universitas Negeri Padang*. 8, 18944–18954.
- Sitanggang, R. R., Tegeh, I. M., dan Simamora, A. H. (2023). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis Bermuatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. 7(1), 68–74.
- Suarmini, N. K., dan Nurjaya, I. G. (2023). *Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia*. 6, 328–339.
- Supriyadi Arif, O. (2024). *Pengaruh Kemampuan Membaca dan Minat Belajar*

Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. 19, 45–52.

Syaifudin, A., dan Pratama, H. (2013). *PENGEMBANGAN BUKU TEKS MENULIS ARGUMENTASI. 30, 1–10.*

Usmadi. (2020). *PENGUJIAN PERSYARATAN ANALISIS (UJI HOMOGENITAS DAN UJINORMALITAS). 7(1), 50–62.*

Viona, S., Utami, S., dan Mansur, H. (n.d.). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. 5(4), 6081–6089.*

Yanuarti, A., dan Sobandi, A. (2016). *model pembelajaran quantum teaching (Efforts to improve student learning through application of models of quantum learning teaching). 1(1), 11–18.*

Yulianti Hani, Rachman Aditya, S. A. (2025). *ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA INTERAKTIF WORDWALL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD. 10(3).*

