

## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Deskripsi Menggunakan Aplikasi *Wordwall* pada Siswa Kelas VIII SMP

Zakiah Humairah\*, Zahra Alwi

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni,  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Indonesia

\*Corresponding Author: [zahra\\_alwi@fkip.unsri.ac.id](mailto:zahra_alwi@fkip.unsri.ac.id)

Dikirim: 18-11-2025; Direvisi: 17-12-2025; Diterima: 23-12-2025

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pelaksanaan pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VIII SMP Setia Negara Palembang yang masih menggunakan metode konvensional dan minim pemanfaatan media digital, sehingga peserta didik kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam menyusun teks deskripsi secara terstruktur. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran interaktif menulis teks deskripsi menggunakan aplikasi *Wordwall* pada siswa kelas VIII SMP. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model Alessi dan Trollip (2001) yang meliputi tiga tahap utama, yaitu *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase hasil angket kebutuhan dan lembar validasi ahli, serta deskriptif kualitatif melalui saran dan masukan dari para ahli. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, angket kebutuhan, observasi, dan validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan dan kebutuhan yang tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif, dengan rata-rata persentase sebesar 86,55% pada kategori sangat setuju. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan tergolong sangat layak, dengan nilai kelayakan ahli media sebesar 85%, ahli materi 95%, dan ahli bahasa 97,5%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* layak digunakan sebagai media pembelajaran menulis teks deskripsi bagi siswa kelas VIII SMP.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Interaktif; *Wordwall*; Teks Deskripsi; Siswa SMP

**Abstract:** The teaching of descriptive text writing in Grade VIII at SMP Setia Negara Palembang is still predominantly conducted using conventional methods with limited use of digital learning media. This condition results in low student motivation and difficulties in organizing descriptive texts in a structured manner. Therefore, this research aims to design interactive learning media for teaching descriptive text writing by utilizing the *Wordwall* application for Grade VIII junior high school students. This study employed a Research and Development (R&D) method using the Alessi and Trollip (2001) model, which consists of three main stages: planning, design, and development. Data analysis was carried out using descriptive quantitative techniques by calculating the percentage of results from the needs analysis questionnaire and expert validation sheets, as well as descriptive qualitative analysis based on suggestions and feedback from experts. The research data were collected through interviews, needs analysis questionnaires, observations, and validations conducted by material experts, media experts, and language experts. The results of the needs analysis indicate that students have a high level of interest and need for interactive digital learning media, with an average percentage of 86.55% in the “strongly agree” category. Furthermore, the validation results show that the developed media is categorized as very feasible, with feasibility scores of 85% from media experts, 95% from material experts, and 97.5% from language experts.

Therefore, interactive learning media based on Wordwall is appropriate to be used as a learning medium for teaching descriptive text writing to Grade VIII junior high school students.

**Keywords:** Interactive Learning Media; Wordwall; Descriptive Text; Junior High School Students

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan penting dalam menyiapkan generasi muda yang memiliki kompetensi pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang seimbang. Melalui proses pendidikan, peserta didik tidak hanya diarahkan untuk menguasai materi akademik, tetapi juga dibekali kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi secara efektif, serta menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Oleh sebab itu, pelaksanaan pembelajaran yang berkualitas menjadi faktor utama dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan aktivitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang memerlukan strategi serta sarana pendukung agar penyampaian materi dapat berlangsung secara optimal (Yusra & Reflina, 2024).

Keberhasilan pembelajaran tidak semata-mata ditentukan oleh penguasaan materi oleh guru, melainkan juga oleh kualitas interaksi yang terjalin selama proses pembelajaran berlangsung. Aktivitas belajar mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti lingkungan sekolah, keluarga, serta kondisi psikologis siswa (Latifa & Dewi, 2024). Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik agar hasil belajar dapat dicapai secara maksimal (Kusnadi & Azzahra, 2024).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang memiliki kontribusi penting dalam menunjang efektivitas proses pembelajaran. Media berperan sebagai sarana yang membantu guru menyampaikan materi pembelajaran secara lebih jelas, konkret, dan menarik bagi siswa. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari (Zahrani, 2023). Sebaliknya, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas pada cara-cara konvensional cenderung menurunkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan berdampak pada rendahnya hasil belajar (Latifa & Dewi, 2024).

Permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran juga terjadi pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menulis. Menulis merupakan keterampilan berbahasa produktif yang menuntut kemampuan mengolah gagasan, memilih kosakata yang sesuai, serta menyusun kalimat secara runtut dan padu. Di tingkat sekolah menengah, keterampilan menulis memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir sistematis, memperluas perbendaharaan kata, serta meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara menyeluruh.

Salah satu materi menulis yang diajarkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah teks deskripsi. Teks deskripsi menuntut siswa untuk mampu menggambarkan objek, tempat, atau peristiwa secara rinci berdasarkan hasil pengamatan (Lismi et al., 2020). Namun, sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam menulis teks deskripsi masih tergolong rendah. Kesulitan yang dialami siswa antara lain dalam mengembangkan ide, menggunakan kosakata yang tepat, memahami struktur teks, serta menerapkan kaidah kebahasaan. Selain itu, Napu et al., (2024)



menyatakan bahwa kurangnya variasi metode dan media pembelajaran menyebabkan siswa lebih banyak meniru contoh teks tanpa memahami karakteristik teks deskripsi secara mendalam.

Rendahnya keterampilan menulis teks deskripsi tersebut tidak terlepas dari pemanfaatan media pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif. Media pembelajaran yang hanya berfokus pada buku teks dan penjelasan lisan guru dinilai belum mampu mendorong keaktifan siswa dalam proses menulis. Padahal, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa memvisualisasikan objek yang akan dideskripsikan, memahami konsep teks secara lebih mendalam, serta meningkatkan motivasi belajar (Suarmini, 2023). Dengan demikian, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi secara lebih efektif.

Salah satu media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas belajar, seperti kuis, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan latihan berbasis kata. Aplikasi ini memiliki keunggulan dari segi fleksibilitas dan kemudahan penggunaan, serta menyediakan fitur dasar yang dapat diakses secara gratis. Selain itu, *Wordwall* dirancang dengan tampilan visual yang menarik dan mekanisme permainan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat digunakan untuk menyampaikan materi, melatih pemahaman konsep, serta mengembangkan keterampilan berbahasa, termasuk keterampilan menulis. Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran. Ramadhani et al. (2024) menyimpulkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan ketertarikan belajar serta penguasaan siswa dalam pembelajaran teks deskripsi. Penelitian (Suarmini, 2023), juga melaporkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Tegallalang setelah menggunakan *Wordwall* sebagai media evaluasi. Sementara itu, Rachmawati et al., (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berbasis *gameshow quiz* mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks deskripsi secara signifikan. Temuan ini menegaskan bahwa *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai media pembelajaran interaktif yang efektif.

Dasar perancangan media pembelajaran ini juga didukung oleh kondisi faktual di sekolah tempat penelitian. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Setia Negara Palembang yang dilakukan pada Februari 2025, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional, seperti buku paket dan penjelasan lisan guru. Pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih sangat terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah merasa jenuh dan kurang terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, khususnya pada pembelajaran menulis.

Guru juga mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide serta menyusun kalimat deskriptif secara runtut dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Selain itu, keterbatasan pelatihan terkait penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu faktor yang menghambat inovasi guru dalam merancang pembelajaran yang menarik dan variatif. Fakta-fakta tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran di era digital dengan



praktik pembelajaran yang berlangsung di kelas, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif menulis teks deskripsi dengan memanfaatkan aplikasi *Wordwall* untuk siswa kelas VIII SMP Setia Negara Palembang. Media ini dirancang sebagai alternatif pembelajaran yang lebih kontekstual dan partisipatif melalui berbagai aktivitas, seperti mencocokkan struktur teks, memilih kosakata deskriptif yang tepat, serta menyusun kalimat secara sistematis. Dengan demikian, media *Wordwall* dapat digunakan sebagai sarana latihan menulis yang mendukung keterlibatan aktif siswa sekaligus membantu guru dalam mengelola pembelajaran secara lebih efisien.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* pada pembelajaran menulis teks deskripsi, merancang media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas VIII SMP Setia Negara Palembang, serta mendeskripsikan hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan agar layak digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan model Alessi & Trollip (2001) yang berorientasi pada pengembangan produk media pembelajaran digital. Model ini dipilih karena memberikan tahapan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang interaktif, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif menulis teks deskripsi berbasis aplikasi *Wordwall* untuk siswa kelas VIII SMP Setia Negara Palembang. Model Alessi & Trollip terdiri dari tiga tahap utama, yaitu perencanaan (*Planning*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Development*). Ketiga tahap ini diterapkan secara berurutan dalam proses penelitian.

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa cara. Wawancara dilaksanakan dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran, kesulitan yang dialami siswa, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif. Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan dan tanggapan mereka terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Wordwall*, serta kepada validator untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung untuk mengamati keaktifan, motivasi, dan respons siswa terhadap penggunaan media *Wordwall*. Validasi ahli dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta efektivitas media pembelajaran. Selain itu, dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan, hasil uji coba, dan catatan selama proses penelitian.

### Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengelompokkan data ke dalam dua jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dianalisis



secara deskriptif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh (Sugiyono, 2016). Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik statistik sederhana untuk melihat kecenderungan dan pola data yang diperoleh. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara dan observasi, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket kebutuhan, hasil validasi ahli, serta angket respons siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Analisis dilakukan melalui pendekatan kualitatif deskriptif dengan mengacu pada tahapan analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Creswell dan Creswell (2018), yaitu mengorganisasikan data hasil wawancara, membaca dan memahami data secara menyeluruh, melakukan pengodean, mengelompokkan data berdasarkan tema, serta menarik kesimpulan. Hasil analisis data wawancara disajikan secara objektif untuk menggambarkan kondisi nyata pembelajaran, kesulitan siswa dalam menulis teks deskripsi, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*.

### **Prosedur Pengembangan (Tahapan Penelitian)**

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif. Analisis kebutuhan mencakup analisis karakteristik siswa, kondisi pembelajaran, dan kebutuhan media pembelajaran. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VIII dan penyebaran angket kepada siswa. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks deskripsi serta jenis media yang dibutuhkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Pada tahap ini disusun desain media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall*, termasuk rancangan tampilan visual, pemilihan jenis aktivitas interaktif seperti kuis, permainan kata, dan kegiatan mencocokkan struktur teks, serta penyusunan materi yang disesuaikan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli, angket respons siswa, pedoman observasi, dan pedoman wawancara.

Tahap pengembangan mencakup proses pembuatan produk awal media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Wordwall*. Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi Bahasa Indonesia untuk menilai kelayakan isi, tampilan, interaktivitas, serta kesesuaian media dengan karakteristik siswa. Saran dan masukan dari para ahli digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih optimal dan layak digunakan.

Tahap implementasi dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran yang telah dinyatakan layak kepada siswa kelas VIII SMP Setia Negara Palembang secara terbatas. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media, tingkat kemudahan penggunaan, serta efektivitas media dalam membantu pemahaman konsep menulis teks deskripsi. Data diperoleh melalui angket respons siswa, observasi aktivitas pembelajaran, serta wawancara dengan guru untuk menilai kepraktisan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar.

Tahap evaluasi dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap pengembangan. Evaluasi formatif dilakukan selama proses perancangan dan pengembangan untuk memperbaiki kelemahan produk, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah uji



coba terbatas untuk menilai efektivitas dan kelayakan akhir media pembelajaran yang dikembangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini menggunakan model Alessi & Trollip yang terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu perencanaan (*Planning*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Development*). Hasil penelitian pada tahap ini disajikan secara bertahap sesuai dengan urutan prosedur yang telah ditetapkan.

#### Tahap Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran, kesulitan yang dialami siswa, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VIII SMP Setia Negara Palembang. Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara pendahuluan dengan guru Bahasa Indonesia dan penyebaran angket kepada siswa. Hasil analisis kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Wordwall* disajikan dalam Tabel 1.

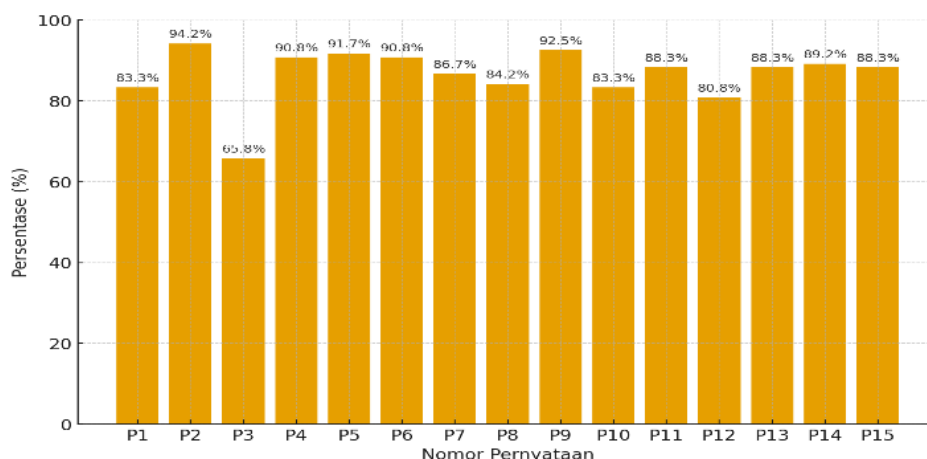
**Tabel 1.** Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis *Wordwall*

No	Pernyataan	Persentase	Kategori
1.	Kebutuhan terhadap media pembelajaran digital berbasis <i>Wordwall</i> sebagai alternatif metode konvensional	83,3%	Sangat Setuju
2.	Pembelajaran teks deskripsi lebih menarik jika menggunakan media interaktif seperti <i>Wordwall</i>	94,2%	Sangat Setuju
3.	Kesulitan memahami materi teks deskripsi dengan metode pembelajaran saat ini	65,8%	Setuju
4.	Media <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan motivasi belajar	90,8%	Sangat Setuju
5.	Kebutuhan media yang lebih interaktif dibandingkan buku teks atau penjelasan guru	91,7%	Sangat Setuju
6.	Kebutuhan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan belajar	90,8%	Sangat Setuju
7.	<i>Wordwall</i> membantu mengembangkan keterampilan menulis teks deskripsi	86,7%	Sangat Setuju
8.	<i>Wordwall</i> membuat siswa lebih aktif dan terlibat dibanding metode biasa	84,2%	Sangat Setuju
9.	Ketertarikan siswa menggunakan <i>Wordwall</i> dalam pembelajaran teks deskripsi	92,5%	Sangat Setuju
10.	Kuis atau latihan berbasis <i>Wordwall</i> membantu memahami teks deskripsi	83,3%	Sangat Setuju
11.	Kebutuhan variasi media agar belajar teks deskripsi tidak monoton	88,3%	Sangat Setuju
12.	<i>Wordwall</i> lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional	80,8%	Sangat Setuju
13.	Kebutuhan konten multimedia (animasi, audio, interaksi digital) dalam pembelajaran teks deskripsi	88,3%	Sangat Setuju
14.	Media pembelajaran membuat siswa lebih tertarik mempelajari teks deskripsi	89,2%	Sangat Setuju



15.	Kebutuhan penerapan berkelanjutan media <i>Wordwall</i> di sekolah	88,3%	Sangat Setuju
<b>Rata-rata</b>		<b>86,55%</b>	<b>Setuju</b>

Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui bahwa seluruh pernyataan memperoleh persentase di atas 65%, dengan rata-rata persentase sebesar 86,55% yang termasuk dalam kategori *Sangat Setuju*. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kebutuhan yang sangat tinggi terhadap penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis *Wordwall* sebagai alternatif dari metode pembelajaran konvensional. Siswa menilai bahwa pembelajaran teks deskripsi akan lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami apabila disajikan melalui media interaktif yang melibatkan aktivitas langsung, seperti kuis dan permainan edukatif.



**Gambar 1.** Grafik Batang Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran *Wordwall*

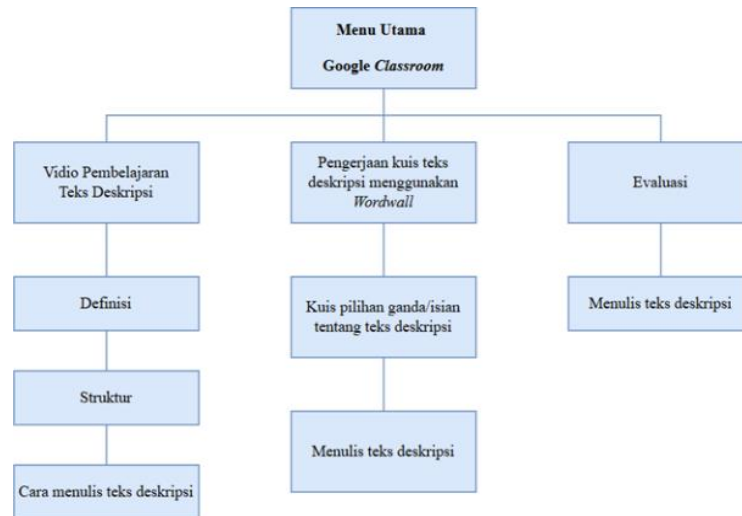
Gambar Grafik 1 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap seluruh pernyataan yang berkaitan dengan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran teks deskripsi. Persentase tertinggi terdapat pada pernyataan mengenai ketertarikan siswa terhadap penggunaan *Wordwall* serta kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dibandingkan buku teks dan penjelasan lisan guru. Temuan ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran berbasis *Wordwall* dinilai mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* sangat diperlukan untuk mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi. Media ini sesuai dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan berbasis teknologi, serta relevan dengan tuntutan pembelajaran di era digital. Hasil tahap perencanaan ini kemudian dijadikan dasar dalam merancang media pembelajaran pada tahap selanjutnya.

### Tahap Perancangan (*Design*)




Pada tahap desain, peneliti menyusun berbagai komponen yang diperlukan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Wordwall* pada materi teks deskripsi. Komponen tersebut meliputi rancangan alur pembelajaran (*Flowchart*) dan





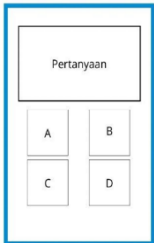
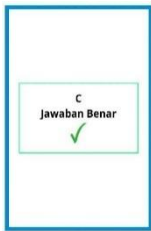
*storyboard* digunakan untuk memvisualisasikan alur kerja media, sedangkan *storyboard* berfungsi menggambarkan isi dan tampilan setiap bagian dalam media.


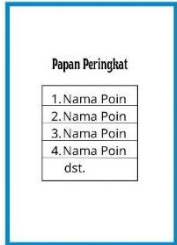



**Gambar 2.** *Flowchart Media*

**Tabel 2.** *Storyboard*

No.	Storyboard	Keterangan
1.		<b>Halaman Awal</b> Bagian ini merupakan tampilan pertama ketika peserta didik membuka aplikasi. Halaman awal berfungsi sebagai sampul yang menampilkan judul mata pelajaran serta daftar tugas atau materi yang sedang berlangsung.
2.		<b>Materi Baru</b> Peserta didik diarahkan untuk membuka materi baru yang berisi petunjuk dari guru. Pada bagian ini juga tersedia tautan menuju video pembelajaran (misalnya dari YouTube) yang dapat diakses siswa sebagai pendukung penjelasan materi.
3.		<b>Vidio Pembelajaran</b> Pada tahap ini siswa diminta menonton video pembelajaran dengan mengakses tautan yang tersedia. Setelah menekan tautan, siswa dapat memilih opsi untuk membuka video melalui aplikasi YouTube agar dapat mempelajari isi materi secara lebih jelas.

4.		<b>YouTube</b> Pada bagian ini, siswa diarahkan ke aplikasi <i>YouTube</i> untuk menyimak materi berupa definisi, struktur, serta contoh teks deskripsi. Konten video disajikan agar peserta didik lebih mudah memahami penjelasan.
5.		<b>Link Kuis (Wordwall)</b> Tahap ini menampilkan instruksi bagi peserta didik untuk mengerjakan kuis. Disediakan tautan menuju <i>Wordwall</i> , di mana siswa diminta menulis teks deskripsi pada kolom komentar setelah mengerjakan soal.
6.		<b>Kuis Wordwall (Halaman Awal)</b> Sebelum memulai kuis, siswa diminta mengisi nama terlebih dahulu. Tampilan awal memperlihatkan judul materi serta tombol “Start” untuk memulai kegiatan kuis.
7.		<b>Tampilan Awal Kuis</b> Bagian ini berisi judul kuis dan tombol mulai. Peserta didik menekan tombol tersebut untuk melanjutkan ke soal-soal kuis interaktif.
8.		<b>Soal Kuis</b> Halaman ini memuat pertanyaan kuis beserta pilihan jawaban. Beberapa kotak berisi opsi, sementara kotak kosong perlu diisi oleh siswa dengan jawaban yang sesuai.
9.		<b>Jawaban Benar</b> Jika siswa menjawab benar, maka sistem akan menampilkan notifikasi hasil dengan tambahan poin, termasuk bonus waktu, nilai, serta skor total yang diperoleh.

10.		<p><b>Tampilan akhir kuis</b></p> <p>Pada bagian ini, siswa dapat melihat nilai akhir, waktu pengerjaan, dan kesempatan untuk meninjau kembali soal beserta jawabannya. Setelah itu, siswa diarahkan kembali ke halaman utama.</p>
11.		<p><b>Papan Peringkat</b></p> <p>Halaman ini menampilkan urutan skor siswa dari yang tertinggi hingga terendah. Dengan adanya papan peringkat, peserta didik dapat mengetahui posisi nilai mereka dibandingkan teman lainnya.</p>
12.		<p><b>Aktivitas Menulis</b></p> <p>Pada tahap terakhir, siswa diberi kesempatan untuk menulis teks deskripsi secara mandiri di kolom komentar yang tersedia. Setelah menuliskan teks, siswa menekan tombol <i>submit</i> untuk mengirimkan hasilnya.</p>

### Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan proses mewujudkan rancangan media pembelajaran yang telah dibuat pada tahap desain menjadi sebuah produk nyata. Pada tahap ini, *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya diimplementasikan ke dalam media pembelajaran berbasis aplikasi *Wordwall*. Seluruh komponen media, baik teks, gambar, maupun tautan interaktif dipadukan sehingga menghasilkan media pembelajaran yang utuh dan siap digunakan.

Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menampilkan beberapa bagian utama yang terdiri atas: halaman pembuka, menu utama, materi, latihan, evaluasi, dan profil pengembang. Setiap bagian disusun secara sistematis agar siswa mudah memahami alur pembelajaran serta dapat mengakses seluruh fitur yang tersedia.

### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran menulis teks deskripsi berbasis aplikasi *Wordwall* dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kondisi pembelajaran siswa. Berdasarkan angket yang disebarkan, mayoritas siswa menginginkan media berbasis teknologi yang lebih menarik, interaktif, serta mudah digunakan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan Zakiarafi et al., (2025) yang menemukan bahwa pemanfaatan media *Wordwall* efektif dalam membantu guru menjelaskan teks deskripsi, meningkatkan minat belajar siswa, dan membangun atmosfer belajar yang lebih kondusif. Selain itu, fleksibilitas media ini memungkinkan siswa belajar sesuai kebutuhan dan waktu masing-masing, sehingga efektivitas pembelajaran dapat meningkat.

Tahapan pengembangan media dimulai dari perancangan *Flowchart* dan *storyboard* sebagai rancangan awal, yang kemudian dikembangkan menjadi media

pembelajaran utuh melalui aplikasi *Wordwall*. Media ini menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan variatif. Menurut Sari et al., (2024) penggunaan media pembelajaran digital menawarkan kelebihan karena mampu memadukan berbagai elemen multimedia yang menjadikan kegiatan belajar lebih efektif dan menarik. Selain itu, media digital mendukung kemandirian belajar siswa serta memfasilitasi terjalinnya komunikasi interaktif antara pendidik dan peserta didik.

Media pembelajaran berbasis *Wordwall* ini terdiri atas beberapa komponen utama, yaitu tampilan awal, menu materi, kuis, hasil evaluasi, dan papan peringkat. Setiap komponen dirancang agar saling melengkapi sehingga siswa bukan hanya menerima materi, tetapi juga berlatih keterampilan menulis melalui aktivitas interaktif yang tersedia. Setelah proses pengembangan selesai, media ini divalidasi oleh tiga validator, yakni ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Temuan validasi menyatakan bahwa media tersebut termasuk kategori “sangat layak”, dengan skor kelayakan media sebesar 87,5%, kelayakan materi 95%, dan kelayakan bahasa 91,6%. Beberapa saran dari validator juga diterapkan oleh peneliti sebelum media dinyatakan siap digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi.

Media *Wordwall* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain fleksibilitas akses belajar kapan saja dan dimana saja dengan perangkat digital, serta integrasi elemen multimedia seperti audio dan gambar yang membantu pemahaman siswa. Pemakaian media digital terbukti dapat menumbuhkan penguasaan konsep melalui pengalaman belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Selain itu, fitur kuis interaktif juga memberikan respon langsung bagi peserta didik, memudahkan guru dalam menyesuaikan proses pembelajaran Ramadhani et al. (2024) Hal ini juga diperkuat. Temuan ini didukung oleh Evandri (2024) yang menyatakan bahwa *Wordwall* mendukung efektivitas pembelajaran dengan memungkinkan siswa belajar secara fleksibel dan mandiri. Kehadiran papan peringkat turut menumbuhkan motivasi belajar melalui kompetisi sehat di antara siswa.

Namun, media ini memiliki keterbatasan, terutama pada kebutuhan koneksi internet agar seluruh fitur dapat berfungsi optimal, khususnya dalam mengakses kuis atau permainan daring. Oleh karena itu, perencanaan penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi dan karakteristik siswa agar dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Fitria et al., 2025).

## KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian ini bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif menulis teks deskripsi berbasis aplikasi *Wordwall* pada siswa kelas VIII SMP Setia Negara Palembang berhasil memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Hasil analisis menunjukkan bahwa 86,55% siswa sangat mendukung penerapan media ini karena dianggap lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi. Integrasi *Wordwall* dengan *Google Classroom* juga memberikan fleksibilitas dan kemudahan akses belajar. Hasil validasi dari para ahli menegaskan bahwa media ini layak digunakan dalam proses pembelajaran teks deskripsi. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan kontribusi nyata terhadap inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia melalui penerapan media digital yang interaktif dan kontekstual.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada para validator, termasuk ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, yang telah meluangkan waktu untuk menilai dan memberikan masukan konstruktif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Apresiasi mendalam ditujukan kepada guru dan siswa kelas VIII SMP Setia Negara Palembang atas kerja sama dan partisipasinya selama pengumpulan data.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda Catur Rachmawati, Imam Suyitno, & Nurhadi, N. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Gameshow Quiz Wordwall dalam Pemahaman Teks Deskripsi. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(2), 2256–2267. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i2.5654>
- Evandri. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Development of Interactive Learning Media Based on Wordwall Games To Increase Motivation and Elementary School Students' Le. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024.
- Fitria, N., Anggara, F. S., & Randy, I. R. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif Dalam. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 664–676.
- Kusnadi Edi, & Azzahra Syifa Aulia. (2024). Vol 12 No 2 : Juli 2024 JDPP Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Latifa, R., & Dewi, R. M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall pada Mata Pelajaran Ekonomi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 8362–8376.
- Lismi, Abdussamad, & Ahmad Rabi'ul, M. (2020). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(3), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/39721>
- Napu, N., Hanafi, H., Bouti, S., Abubakar, I. S., Helidu, P. A., & Mardjo, M. H. K. (2024). Peningkatan Hasil Pembelajaran Descriptive Text Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Picture To Picture Pada Siswa Sekolah di Teluk Tomini. *SERAMBI Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 67–78.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., R, S. F. D., & M, N. A. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 18, 205–218. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/juwarta/article/view/4266>
- Suarmini, N. K. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Kelas Viii Smp Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328–339.



- Sugiono. (201 C.E.). Research And Development ( R & D ) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Taryzca Putri Laela Ramadhani, Angel Maria VK, Cantika Dinova Ramadila, & Desi Eka Pratiwi. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS. *RISOMA : Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 108–115. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.539>
- Yusra, I., & Reflina, R. (2024). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 10(1), 303–313. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v10i1.6215>
- Zahrani, N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII Mts Negeri 4 Jakarta Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Repository UIN Syarif Hidayatullah*.
- Zakiarafi, F., Fatimah, S., & Ulfiyani, S. (2025). Penerapan Media WordWall Pada Materi Teks Deskripsi di Kelas VII. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i2.100996>

