DARI KARTU KATA KE *WORDWALL*: OPTIMALISASI MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGUASAAN KATA BAKU SISWA KELAS XI

Whera Dhebhitha[1], Agung Nasrullah Saputro[2], Harning Diah Juni Astuti[3]
[1,2]Universitas PGRI Madiun, [3]SMKS Cendekia Madiun
[1]whera_2002108025@mhs.unipma.ac.id

ABSTRACT

This study departs from the low mastery of standard vocabulary among Grade XI Banking Services students at SMK Cendekia Madiun, who frequently produce non-standard word choices in academic writing assignments. This issue is critical given that business and management students must be capable of composing formal documents upon entering the workforce. This study aims to examine the effectiveness of shifting instructional media from conventional word cards to the interactive digital game platform Wordwall in improving students' standard vocabulary mastery. The method employed is Classroom Action Research (CAR) adapting the Kemmis and McTaggart cycle model, conducted across two cycles. Research subjects were 8 female students of Grade XI Banking Services in the Even Semester of Academic Year 2025/2026. Data collection instruments included standard word sorting evaluation tests and learning activity observation sheets, analyzed using comparative descriptive statistics with a minimum mastery criterion of 78 and a classical completeness target of ≥80%. In Cycle I using physical word cards, classical absorption only reached 73.66%, failing to meet the target due to text visibility limitations. In Cycle II implementing Wordwall via projector equipped with a 30-second timer and instant feedback features, classical absorption rose sharply to 93.75%, successfully surpassing the research target. These results prove that transitioning from physical word cards to the Wordwall digital game platform is significantly effective in improving standard vocabulary mastery and is recommended for language learning at the vocational school level.

Keywords: standard vocabulary, word cards, Wordwall, classroom action research, game-based learning

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan rendahnya kemampuan penguasaan kata baku siswa Kelas XI Layanan Perbankan SMK Cendekia Madiun, yang sering memproduksi tulisan dengan kosakata tidak baku dalam tugas karya ilmiah. Permasalahan ini krusial mengingat siswa rumpun bisnis dan manajemen dituntut mampu menyusun dokumen formal saat memasuki dunia kerja. Penelitian ini bertujuan mengkaji efektivitas pengalihan media pembelajaran dari kartu kata konvensional ke platform gim digital interaktif *Wordwall* dalam meningkatkan penguasaan kata baku siswa. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadaptasi model siklus Kemmis dan McTaggart, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 8 siswa perempuan Kelas XI Layanan Perbankan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Instrumen pengumpulan data meliputi soal evaluasi pemilahan kata baku dan lembar observasi aktivitas belajar, dianalisis menggunakan statistik deskriptif komparatif dengan KKM 78 dan target ketuntasan klasikal ≥80%. Pada Siklus I menggunakan

media kartu kata fisik, daya serap klasikal hanya mencapai 73,66% dan belum memenuhi target akibat keterbatasan visibilitas teks. Pada Siklus II dengan implementasi *Wordwall* melalui proyektor yang dilengkapi fitur timer 30 detik dan umpan balik langsung, daya serap klasikal melonjak tajam menjadi 93,75% dan berhasil melampaui target penelitian. Hasil ini membuktikan bahwa peralihan dari kartu kata fisik ke platform gim digital *Wordwall* terbukti efektif secara signifikan dalam meningkatkan penguasaan kata baku dan direkomendasikan untuk pembelajaran bahasa di tingkat SMK.

Kata Kunci: kata baku, kartu kata, *Wordwall*, penelitian tindakan kelas, game-based learning

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis menggunakan ragam bahasa formal merupakan kompetensi krusial yang harus dimiliki oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada rumpun kejuruan Bisnis dan Manajemen. Bagi siswa Kelas XI SMK, keterampilan ini menjadi modal utama sebagai persiapan sebelum memasuki masa Praktik Kerja Lapangan (PKL), di mana mereka dituntut untuk mampu menyusun berbagai laporan kegiatan dan dokumen bisnis secara profesional. Karakteristik penulisan formal dan akademis ini salah satunya diorientasikan dan diasah melalui pembelajaran teks karya ilmiah dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Sebagai sebuah produk akademik yang menjunjung tinggi nilai kebenaran dan objektivitas, karya ilmiah mengharuskan penggunaan bahasa yang taat asas terhadap kaidah kebahasaan. Agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan benar, penulisan bahasa Indonesia harus memiliki struktur yang jelas dan menaati asas kaidah kebahasaan melalui penggunaan kosakata baku (Devianty, 2021). Kosakata baku adalah istilah-istilah yang cara pengucapan atau penulisannya sesuai dengan kaidah-kaidah kebahasaan yang telah dibakukan. Di Indonesia, standardisasi ragam bahasa formal ini merujuk secara ketat pada Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI/EYD), kaidah tata bahasa baku, serta Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Ragam bahasa baku umumnya mendominasi ranah-ranah formal atau akademis seperti lingkungan perguruan tinggi, instansi pemerintahan, penulisan karya ilmiah, hingga seni musik/lagu tertentu (Bani

dkk., 2025). Jika penulisan dalam karya ilmiah abai terhadap kaidah baku, hal tersebut tidak hanya merusak citra ilmiah dari karya itu sendiri, tetapi juga berpotensi memberikan misinformasi yang membuat pembaca menganggap kesalahan penulisan tersebut sebagai sebuah kebenaran yang lazim.

Dalam konteks pendidikan akademis, penguasaan bahasa baku menjadi indikator fundamental yang mencerminkan mutu literasi dan kesiapan profesional peserta didik (G. S. Sitohang dkk., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal tersebut dengan kemampuan aktual siswa. Keterampilan menulis merupakan salah satu aspek kompetensi berbahasa yang paling kompleks karena menuntut kepatuhan kognitif terhadap kaidah ejaan dan pembentukan kata. Pada level pendidikan menengah (SMA/SMK), fenomena kesalahan berbahasa (*error analysis*) pada teks karangan siswa masih sering ditemukan. Kesalahan tersebut diklasifikasikan ke dalam beberapa ranah kebahasaan utama, di antaranya bidang ejaan dan ortografi, bidang morfologi, dan penggunaan kosakata baku (Bani dkk., 2025).

Pada pembelajaran materi karya ilmiah di Kelas XI Layanan Perbankan SMK Cendekia Madiun, ditemukan gejala umum di mana siswa cenderung menulis secara asal-asalan tanpa memperhatikan ketepatan ortografi. Kesalahan ejaan dan ortografi merupakan jenis kekeliruan yang paling mendominasi karangan siswa, meliputi penggunaan huruf kapital yang tidak tepat, penulisan singkatan yang menyimpang dari pedoman, kesalahan penulisan kata depan di dan ke yang tertukar dengan fungsi afiksasi, penyusunan tanda baca yang tidak sesuai, serta abainya penandaan pada kosakata bahasa asing. Kesalahan morfologi meliputi penghilangan prefiks (ber-, pe-, per-), pelesapan sufiks (-an), pemendekan prefiks men- menjadi n-, serta penghilangan konjungsi yang berimplikasi pada ketidaktepatan struktur kalimat secara makro (Bani dkk., 2025). Adapun dalam hal kosakata, siswa sering kali terjebak menuliskan kata berdasarkan aspek auditori atau apa yang sering mereka dengar dalam percakapan sehari-hari tanpa memverifikasi ketepatannya

pada KBBI. Bahasa nonbaku yang terpengaruh oleh dialek daerah, bahasa asing, atau variasi tutur sehari-hari sangat problematik jika digunakan pada ruang formal, meskipun lazim digunakan di kalangan generasi milenial untuk konteks informal (G. S. Sitohang dkk., 2023). Sebagai contoh, siswa secara berulang masih menuliskan kata sekedar, aksebilitas, dan moderen, padahal penulisan yang sah dan baku menurut KBBI adalah sekadar, aksesibilitas, dan modern (Bani dkk., 2025). Faktor pemicu tingginya kesalahan berbahasa ini disebabkan oleh kurangnya pembiasaan, interferensi bahasa gaul, serta minimnya penggunaan media pembelajaran interaktif yang mampu mengoreksi pemahaman konsep kebahasaan siswa semenjak dini (G. S. Sitohang dkk., 2023). Jika terus dibiarkan, rendahnya akurasi pemilihan kata baku ini akan menjadi kendala besar saat siswa harus terjun ke dunia industri dan menyusun laporan PKL.

Sebagai upaya mengatasi problematika tersebut, peneliti melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) guna meningkatkan kemampuan memilah kata baku siswa. Guna meminimalisasi kesalahan penulisan kata tidak baku, pendidik dituntut memilih media yang representatif (T. Sitohang dkk., 2024). Pada Siklus I, tindakan dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran konvensional berupa kartu kata fisik (flash card). Media flash card adalah kartu visual yang memuat kata, istilah, atau gambar tertentu untuk merangsang ingatan dan pemahaman konsep siswa. Melalui media ini, siswa diminta mengambil sepasang kata kemudian menempelkannya pada papan tulis yang telah disekat berdasarkan kategori kata baku dan tidak baku. Secara teoretis, media ini memiliki keunggulan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan ketuntasan belajar secara klasikal melalui aktivitas fisik seperti memilah dan menempelkan kartu (Rasuli, 2019). Berdasarkan observasi tindakan pada Siklus I, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Kendati demikian, media kartu kata fisik memiliki keterbatasan teknis; ukuran teks yang relatif kecil dan pigmentasi warna yang kurang kontras menyebabkan siswa yang duduk di baris belakang kesulitan membaca stimulus visual tersebut. Selain itu, proses konfirmasi guru

yang minimalis terbukti kurang memberikan impresi mendalam bagi pemahaman siswa. Akibatnya, pada evaluasi akhir Siklus I, tingkat keberhasilan klasikal siswa belum mampu menyentuh target indikator kinerja yang ditetapkan, yakni sebesar 80%.

Kegagalan pencapaian target pada Siklus I mendorong peneliti untuk melakukan refleksi mendalam dan melakukan inovasi media pada Siklus II melalui implementasi game-based learning berbantuan platform digital *Wordwall*. Perkembangan teknologi pada era industri 4.0 mengharuskan adanya inovasi adaptif dalam pelaksanaan evaluasi dan kegiatan pembelajaran di kelas (Putri dkk., 2024). *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur permainan untuk menumbuhkan motivasi belajar sekaligus menguji pemahaman peserta didik secara dinamis (T. Sitohang dkk., 2024). Platform ini menyediakan beragam templat fitur visual seperti quiz, matching, pairing, anagram, random words, word search, serta grouping. Peralihan dari media fisik ke media digital interaktif ini diproyeksikan dapat mengeskalasi atensi dan pemahaman konsep siswa secara lebih optimal. Karakteristik Wordwall yang dikemas dalam bentuk game-based learning terbukti memberikan kesan belajar yang menyenangkan dan secara masif menarik minat siswa terhadap materi pelajaran yang dianggap teoritis. Lebih lanjut, melalui fitur umpan balik instan, skor akhir, dan pencatatan otomatis, *Wordwall* mampu merepresentasikan kemampuan dasar, kelebihan, serta kelemahan kognitif siswa secara akurat hingga persentase 75,8% (Putri dkk., 2024). Penggunaan *Wordwall* sebagai media interaktif berbasis gim juga terbukti efektif dalam memantik ketertarikan, memberikan pengalaman evaluasi yang menyenangkan, serta mendongkrak penguasaan bahasa baku peserta didik (Fitri, 2022). Melalui platform *Wordwall*, materi memilah kata baku dikemas ke dalam visualisasi gim yang dinamis, kaya warna, dan dilengkapi dengan fitur timer pembatas waktu selama 30 detik untuk setiap soal. Komponen timer dan umpan balik instan ini didesain untuk memicu adrenalin, melatih ketangkasan berpikir, serta meningkatkan fokus siswa agar mereka segera memperbaiki

kekeliruan pada soal berikutnya sebelum waktu habis (Putri dkk., 2024). Meskipun demikian, pendidik harus mengantisipasi kendala teknis eksternal dalam penerapan *Wordwall*, seperti stabilitas jaringan internet di sekolah serta pengelolaan fokus peserta didik agar esensi edukasi dari gim tersebut tidak terdistraksi oleh aspek hiburannya semata (Fitri, 2022).

Berdasarkan urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pengalihan media pembelajaran dari kartu kata menuju gim digital *Wordwall* dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kata baku pada siswa Kelas XI SMK.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan mengadaptasi model siklus dari Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi pada setiap siklusnya. Penelitian dilaksanakan di SMK Cendekia Madiun pada Semester Genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian bersifat homogen, yaitu seluruh siswa Kelas XI Jurusan Layanan Perbankan (LP) yang berjumlah 8 orang dan berjenis kelamin perempuan. Karakteristik khusus subjek yang berada pada rumpun bisnis dan manajemen menjadikannya sangat relevan terhadap urgensi penguasaan tata bahasa formal. Sejalan dengan pandangan Nuraeni (2021) bahwa pemahaman ragam bahasa baku menjadi fondasi utama bagi siswa tingkat menengah untuk menghindari ambiguitas dalam komunikasi tertulis di lingkungan kerja kelak. Pelaksanaan penelitian ini dirancang dalam dua siklus tindakan yang masing-masing terdiri dari satu pertemuan; Siklus I dilaksanakan pada 14 April 2026 dan Siklus II dilaksanakan pada 11 Mei 2026, yang diawali dengan kegiatan pre-test untuk mengukur basis kemampuan awal siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terbagi menjadi instrumen tes berupa soal evaluasi kemampuan memilah kata baku, serta instrumen non-tes berupa lembar observasi aktivitas belajar. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif untuk membandingkan tingkat ketuntasan klasikal antarsiklus.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut adalah 78, dengan target indikator keberhasilan klasikal yang ditetapkan sebesar ≥80% siswa mencapai KKM.

Desain tindakan pada penelitian ini difokuskan pada transisi dan optimalisasi penggunaan media pembelajaran. Pada Siklus I, tindakan dilakukan menggunakan media konvensional berupa potongan kartu kata dari kertas HVS bekas yang ditulis dengan variasi warna. Penggunaan media fisik dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI pada dasarnya mampu memantik respon psikomotorik siswa, namun sering kali memiliki keterbatasan dalam menyalurkan pesan teks secara merata jika aspek visualnya tidak optimal (Silitonga dkk., 2022). Keterbatasan visual kartu kata berukuran kecil ini memicu dilakukannya inovasi pada Siklus II menggunakan platform gim digital interaktif Wordwall yang menampilkan 28 kosakata melalui proyektor, di mana siswa maju satu per satu mengoperasikan laptop guru.

Tindakan Siklus II ini mengintegrasikan fitur timer 30 detik yang memaksa siswa melakukan refleksi instan dan memilih ulang jawaban jika keliru. Penggunaan aplikasi *Wordwall* sebagai media berbasis gim terbukti efektif mendongkrak penguasaan kosakata baku karena menyediakan atmosfer kompetisi yang dinamis serta memberikan umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang memperkuat retensi memori siswa (Mahyudi, 2022). Pendekatan berbasis teknologi interaktif atau pemanfaatan aplikasi digital mampu mengakomodasi kebutuhan emosional siswa generasi z untuk memahami aturan tata bahasa yang kaku menjadi aktivitas evaluasi yang interaktif (Alfiyanti & Umam, 2022). Selain itu, visualisasi fitur gim interaktif seperti kuis digital di lingkungan SMK terbukti efektif memelihara fokus belajar dan mengeskalasi motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan media berbasis kertas statis (T. Sitohang dkk., 2024).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data hasil penelitian dikumpulkan secara berkala melalui empat tahapan utama, yang meliputi pre-test awal, post-test akhir Siklus I, pre-test awal Siklus II, dan post-test akhir Siklus II.

Pengukuran kemampuan individu peserta didik pada sesi post-test dilakukan secara objektif menggunakan instrumen evaluasi digital berbasis Google Form.

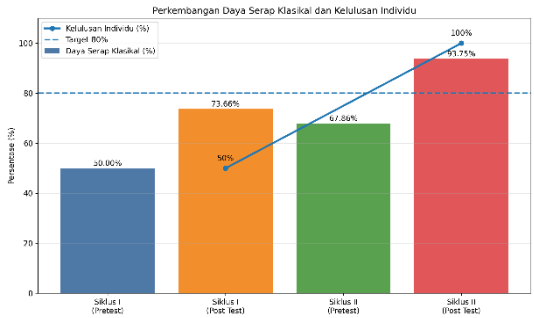
Untuk menentukan tingkat keberhasilan tindakan, analisis data didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu sebesar 78. Tindakan pencapaian klasikal satu kelas dinyatakan berhasil apabila persentase jumlah siswa yang memperoleh nilai ≥78 telah memenuhi atau melampaui indikator target kinerja yang ditetapkan peneliti, yakni sebesar ≥80%. Secara terperinci, rekapitulasi perkembangan daya serap klasikal serta capaian ketuntasan hasil belajar siswa dari tahap awal hingga akhir siklus disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perkembangan Hasil Penguasaan Kata Baku Siswa Antarsiklus

Tahap	Dy Srp Klasikal	Kel. Indv. (≥78)	Status (≥80%)
siklus I (Pretest) Klasikal	50%	-	belum tercapai
Siklus I (post-test) individu	73,66%	4 siswa	belum tercapai
siklus II (Pretest) Klasikal	67,86%	-	belum tercapai
Siklus II (post-test) individu	93,75%	8 siswa	tercapai

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini mengikuti desain kurva berulang model Kemmis dan McTaggart. Alur pelaksanaan tindakan yang sistematis, mulai dari perencanaan awal pada Siklus I hingga tahapan refleksi akhir yang melandasi pelaksanaan inovasi pada Siklus II, secara skematis digambarkan pada Gambar 1 berikut.

Gambar 1. Perkembangan Hasil Penguasaan Kata Baku Siswa Antarsiklus



Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1, terlihat adanya tren kenaikan performa siswa yang signifikan. Pada tahap awal (Pre-test Siklus I), penguasaan kata baku siswa sangat rendah dengan daya serap klasikal hanya sebesar 50%. Setelah diberikan tindakan menggunakan media kartu kata fisik pada Siklus I, daya serap mengalami peningkatan menjadi 73,66%. Namun, hasil ini

belum memenuhi target keberhasilan klasikal yang diwajibkan (≥80%).

Sebelum memasuki tindakan Siklus II, dilakukan pre-test kedua secara klasikal untuk menguji retensi ingatan jangka pendek siswa yang menghasilkan daya serap sebesar 67,86%. Setelah diberikan perlakuan inovatif melalui pembelajaran berbasis gim (*game-based learning*) berbantuan platform digital *Wordwall*, terjadi lonjakan daya serap klasikal yang sangat tajam pada post-test akhir menjadi 93,75%. Data ini membuktikan bahwa tindakan pada Siklus II telah berhasil melampaui indikator target kinerja penelitian.

Rendahnya kemampuan siswa Kelas XI LP dalam memilah kata baku pada awal siklus disebabkan oleh kebiasaan menulis secara asal-asalan tanpa melakukan verifikasi ortografi. Permasalahan ini sangat krusial mengingat karakteristik subjek merupakan siswa rumpun bisnis manajemen yang dipersiapkan untuk dunia kerja. Sejalan dengan pandangan Nuraeni (2021), pemahaman ragam bahasa baku menjadi fondasi utama bagi siswa tingkat menengah agar mampu menyusun dokumen formal tanpa menimbulkan ambiguitas komunikasi tertulis di lingkungan industri atau instansi perbankan kelak.

Refleksi terhadap kegagalan Siklus I (73,66%) menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional berupa potongan kartu kata dari kertas HVS bekas tulisan tangan memiliki kelemahan teknis. Walaupun media fisik ini memicu keaktifan psikomotorik siswa, keterbatasan ukuran kertas dan pigmentasi warna yang kurang kontras menghambat keterbacaan (*readability*) stimulus visual teks di dalam kelas. Hal ini selaras dengan argumen Silitonga dkk. (2022) bahwa efektivitas media visual dalam pembelajaran bahasa akan anjlok apabila kualitas penyaluran pesan teksnya tidak optimal secara keterbacaan visual.

Peralihan tindakan pada Siklus II menggunakan platform digital *Wordwall* terbukti sukses menjadi solusi mutakhir bagi peningkatan daya serap siswa hingga menyentuh angka 93,75%. Faktor visualisasi materi lewat proyektor berhasil memfokuskan atensi 8 siswa perempuan di kelas secara komunal. Pola operasional kompetitif di mana siswa maju satu per satu dipadukan dengan fitur timer 30 detik memberikan dampak psikologis yang

positif. Sistem permainan yang memaksa siswa langsung melakukan pemilihan ulang saat melakukan kesalahan memberikan konfirmasi mandiri (*self-correction*) yang instan bagi siswa.

Menurut Mahyudi (2022), penerapan *Wordwall* sangat efektif meningkatkan penguasaan kosakata bahasa baku karena menyediakan fitur umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang mampu menguatkan retensi memori jangka panjang peserta didik. Integrasi teknologi berbasis gim interaktif ini juga diperkuat oleh teori Alfiyanti dan Umam (2022) yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi digital mampu mengakomodasi kebutuhan emosional siswa generasi z untuk memahami aturan tata bahasa yang kaku menjadi aktivitas evaluasi yang interaktif dan menyenangkan.

Terakhir, keberhasilan ini didukung oleh karakteristik siswa sekolah kejuruan yang menyukai tantangan praktis. Visualisasi fitur gim interaktif seperti kuis digital di lingkungan SMK terbukti sangat efektif memelihara fokus belajar dan mengeskalasi motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan media berbasis kertas statis (T. Sitohang dkk., 2024). Dengan demikian, pengalihan dari kartu kata fisik menuju gim digital *Wordwall* terbukti memberikan dampak signifikan pada kemampuan memilah kata baku siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengalihan media pembelajaran dari kartu kata konvensional menuju gim digital interaktif *Wordwall* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kata baku siswa Kelas XI Layanan Perbankan SMK Cendikia Madiun. Pembelajaran pada Siklus I yang menggunakan media kartu kata fisik berbahan kertas HVS bekas menunjukkan keterbatasan teknis dari aspek visibilitas dan keterbacaan (*readability*) teks, sehingga tingkat ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 73,66% dan belum memenuhi target indikator keberhasilan sebesar ≥80%.

Inovasi tindakan yang dilakukan pada Siklus II dengan mengintegrasikan platform digital *Wordwall* berbasis game-based learning mampu menjadi solusi

mutakhir untuk mengatasi kelemahan tersebut. Visualisasi materi yang dinamis dan kontras lewat proyektor berhasil memelihara fokus belajar siswa secara komunal. Selain itu, pemanfaatan fitur timer 30 detik serta mekanisme umpan balik langsung (*immediate feedback*) secara psikologis memberikan dampak positif yang memicu ketangkasan berpikir serta memfasilitasi siswa melakukan konfirmasi mandiri (*self-correction*) secara instan. Keunggulan fitur ini berhasil mendongkrak retensi memori jangka panjang siswa, yang dibuktikan dengan melonjaknya daya serap klasikal pada post-test akhir Siklus II secara tajam hingga mencapai 93,75%. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi interaktif seperti *Wordwall* sangat direkomendasikan dalam pembelajaran bahasa di tingkat SMK untuk mentransformasi aturan tata bahasa yang kaku menjadi aktivitas evaluasi yang interaktif, menyenangkan, dan aplikatif bagi kesiapan dunia kerja mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiyanti, Y., & Umam, N. K. (2022). Penerapan Kata Baku dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media APK. Baku VS Tidak Baku di Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, *11(4)*, 182–186.

Bani, F. L., Nurhikma, Nensilianti, & Amir, J. (2025). Kesalahan Berbahasa pada Teks Karangan Siswa SMA-SMK Kota Makassar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, *5(4)*, 5207–5216. https://dmi-journals.org/deiktis/index

Devianty, R. (2021). Penggunaan Kata Baku dan Tidak Baku dalam Bahasa Indonesia. *EUNOIA: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, *1(2)*, 121–132.

Fitri, H. R. (2022). Upaya Aplikatif Peningkatan Kemampuan Bahasa Baku Peserta Didik dengan Media Wordwall di Sekolah Menengah Pertama. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *2(2)*, 67–73.

Mahyudi, A. (2022). Penggunaan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa Di Sekolah Menengah Pertama. *ULIL*

ALBAB : Jurnal Ilmiah Multidisiplin, *1(6)*, 1687–1694.

Nuraeni, I. I. (2021). Pemahaman Bahasa Indonesia Ragam Baku Siswa SMU Terkait Terminologi Kesehatan yang Dipergunakan di Lingkungan Kesehatan. *Jurnal Indonesia Sosial Sains*, *2(12)*, 2101–2107. https://doi.org/10.36418/jiss.v2i12.495

Putri, S. A. A. S., Utomo, A. P. Y., Rakhmi, M. P., Ghufron, W., Islamy, A. B. D., Maharani, A. T., & Ayuningsih, M. C. (2024). Pemanfaatan Wordwall dalam Asesmen Diagnostik Kognitif di SMP Negeri 34 Semarang. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan dan Bahasa*, *1(4)*, 46–58.

Rasuli, R. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Materi Kata Baku dan Tidak Baku dengan Media Flash Card pada Siswa Kelas VI SDN Semaye Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, *3(2)*, 334–340.

Silitonga, G. R., Ningsih, W., & Ariga, H. P. S. (2022). Peningkatan Kemampuan Berbahasa Indonesia Melalui Media Gambar di Kelas XI SMA Swasta Free Methodist Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Basataka*, *5(2)*, 450–455.

Sitohang, G. S., Situmorang, F., Syahbana, E., Batubara, R. M., & Lubis, F. (2023). Analisis Penggunaan Bahasa Baku Dan Nonbaku Terhadap Kehidupan Sehari-Hari Generasi Milenial Di Kota Medan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, *1(4)*, 70–77. https://doi.org/10.61132/bima.v1i4.285

Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, *2(1)*, 11–24. https://doi.org/10.61132/KegiatanPositif.v2i1.786