

ANALISIS WORDWALL BERBANTUAN IFP DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS CERITA

Ayu Wulandari¹, Mega Kusuma Putri², Hetilaniar³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Dasar, Fakultas Pascasarjana
Universitas PGRI Palembang

¹ayuwlnd06@gmail.com, ²megakusumaputri@univpgri-palembang.ac.id,

³hetilaniar@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using interactive media, Wordwall, integrated with Interactive Flat Panel (IFP), in improving reading comprehension skills in narrative texts. The primary motivation for this research was low reading interest and students' difficulties in understanding the intrinsic elements of texts. The method used was descriptive qualitative, with data collection through observation and interviews. The results showed that the combination of Wordwall and IFP created a dynamic and visual learning environment, enabling students to more easily construct meaning from narrative texts. The conclusion of this study is that the appropriate use of interactive technology can be an innovative solution to address literacy barriers in elementary schools.

Keywords: Wordwall, IFP, Reading Comprehension, Narrative Text.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan media interaktif Wordwall yang diintegrasikan dengan Interactive Flat Panel (IFP) dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks cerita. Rendahnya minat baca dan kesulitan siswa dalam memahami unsur intrinsik teks menjadi latar belakang utama penelitian ini. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kombinasi Wordwall dan IFP mampu menciptakan suasana belajar yang dinamis dan visual, sehingga siswa lebih mudah mengonstruksi makna dari teks cerita. Simpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan teknologi interaktif secara tepat guna dapat menjadi solusi inovatif dalam mengatasi hambatan literasi di sekolah dasar.

Kata Kunci: Wordwall, IFP, Membaca Pemahaman, Teks Cerita.

A. Pendahuluan

Kemampuan membaca
pemahaman merupakan kompetensi
fundamental dalam literasi yang

menentukan keberhasilan akademik
siswa di seluruh jenjang pendidikan.
Membaca pemahaman bukan
sekadar keterampilan teknis

melafalkan simbol tertulis, melainkan sebuah proses kognitif kompleks yang melibatkan dekode, integrasi pengetahuan latar, dan inferensi untuk mengonstruksi makna yang utuh dari sebuah teks. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penguasaan literasi siswa Indonesia masih berada pada level yang mengkhawatirkan. Menurut penelitian Indriyani (2021), rendahnya kemampuan membaca pemahaman sering kali berakar pada kurangnya keterlibatan emosional dan kognitif siswa terhadap teks, yang diperparah oleh metode pengajaran yang masih bersifat searah dan konvensional.

Dalam konteks pembelajaran teks cerita, tantangan utama yang dihadapi adalah kesulitan siswa dalam memvisualisasikan alur dan mengidentifikasi unsur intrinsik yang bersifat abstrak. Teks cerita menuntut imajinasi dan daya analisis yang tinggi, namun seringkali disajikan melalui media cetak statis yang kurang merangsang minat generasi digital native. Masalah ini menciptakan kesenjangan antara gaya belajar siswa masa kini dengan ketersediaan media di sekolah. Sebagaimana ditegaskan oleh Fauzi (2022), kejenuhan dalam

pembelajaran bahasa sering kali muncul akibat kegagalan guru dalam menghadirkan media yang mampu menjembatani teks dengan realitas visual siswa, sehingga pesan dalam teks cerita gagal tersampaikan dengan maksimal.

Era disrupsi pendidikan menuntut integrasi teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat presentasi, tetapi juga sebagai ruang interaksi. Penggunaan Interactive Flat Panel (IFP) muncul sebagai solusi mutakhir untuk menggantikan papan tulis tradisional dengan ekosistem digital yang responsif. IFP menawarkan pengalaman belajar kinestetik melalui fitur sentuh yang memungkinkan manipulasi konten secara langsung. Hal ini didukung oleh temuan Wijaya (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan IFP di ruang kelas mampu meningkatkan atensi dan partisipasi aktif siswa secara signifikan, karena materi ajar dapat dipersonalisasi menjadi lebih dinamis dan menarik secara visual.

Untuk mengoptimalkan kecanggihan perangkat keras IFP, diperlukan perangkat lunak berbasis gamification seperti Wordwall yang mampu mengubah aktivitas evaluasi menjadi pengalaman bermain yang

edukatif. Wordwall menawarkan berbagai template interaktif yang dapat merangsang berpikir kritis siswa dalam membedah komponen teks cerita melalui kuis, pencocokan kata, hingga pengurutan alur. Menurut Saputra (2022), integrasi media gim edukatif ke dalam pembelajaran membaca tidak hanya meningkatkan motivasi intrinsik, tetapi juga mempermudah siswa dalam mengingat informasi penting secara lebih permanen. Oleh karena itu, analisis mengenai kombinasi Wordwall berbantuan IFP menjadi krusial untuk dilakukan guna melihat sejauh mana teknologi ini dapat merevolusi kualitas pembelajaran membaca pemahaman teks cerita di sekolah.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif yang bertujuan untuk membedah secara mendalam fenomena integrasi teknologi dalam ruang kelas. Penggunaan metode kualitatif ini dipilih agar peneliti dapat menangkap realitas kompleks mengenai perilaku, respons, dan hambatan siswa secara naturalistik saat berinteraksi dengan media

Wordwall melalui panel IFP. Sebagaimana ditegaskan oleh Sugiyono (dalam penelitian kualitatif kontemporer, 2021), pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk bertindak sebagai instrumen kunci dalam mengumpulkan data yang kaya akan konteks dan makna, bukan sekadar angka statistik.

Subjek penelitian ini melibatkan siswa sekolah dasar yang sedang mempelajari kompetensi dasar memahami teks cerita. Penentuan subjek dilakukan secara purposive sampling, di mana pemilihan fokus didasarkan pada kelas yang memiliki akses terhadap fasilitas Interactive Flat Panel (IFP). Hal ini sejalan dengan pendapat Rahmawati (2020) yang menyatakan bahwa pemilihan sampel yang bertujuan (purposive) sangat efektif untuk memastikan bahwa data yang diperoleh relevan dengan masalah spesifik yang diteliti, yakni pemanfaatan media berbasis teknologi mutakhir.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi hasil belajar. Observasi dilakukan untuk mengamati interaksi kinestetik siswa pada layar IFP, sedangkan wawancara

digunakan untuk menggali persepsi siswa terhadap kemudahan memahami teks melalui Wordwall. Menurut Handayani (2022), triangulasi teknik menggabungkan berbagai cara pengumpulan data adalah langkah krusial dalam penelitian kualitatif untuk menjamin keabsahan dan kredibilitas data yang ditemukan di lapangan.

Analisis data dilakukan dengan model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahapan simultan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Peneliti memilah informasi penting dari hasil observasi, mengategorikan respons siswa, dan kemudian mengaitkannya dengan teori pembelajaran membaca pemahaman. Tahapan ini didukung oleh pemikiran Kurniawan (2021) yang menjelaskan bahwa proses analisis data kualitatif harus dilakukan secara sistematis untuk mengubah data mentah menjadi narasi ilmiah yang logis dan memiliki kekuatan argumentatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall

berbantuan Interactive Flat Panel (IFP) memberikan dampak yang signifikan dan terukur pada tiga aspek utama pembelajaran membaca pemahaman teks cerita

Peralihan dari Abstrak ke Konkret Melalui fitur reorder dan match up pada Wordwall, siswa tidak lagi hanya membayangkan alur cerita, tetapi dapat melakukan manipulasi fisik terhadap urutan peristiwa di layar IFP. Sebanyak 90% siswa mampu menyusun kembali struktur teks cerita yang acak menjadi alur yang kronologis dengan benar.

Peningkatan Retensi Informasi Berdasarkan hasil kuis interaktif, siswa menunjukkan tingkat ingatan yang lebih tajam terhadap detail teks, seperti nama tokoh, latar waktu yang spesifik, serta konflik utama. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor evaluasi yang meningkat sebesar 35% dibandingkan pembelajaran menggunakan buku teks saja.

Dinamika Kelas yang Inklusif Penggunaan IFP yang berukuran besar memungkinkan siswa yang duduk di barisan belakang tetap terlibat sepenuhnya. Tidak ditemukan lagi fenomena siswa pasif, karena setiap individu termotivasi untuk

mencoba berinteraksi langsung dengan layar sentuh tersebut.

B. Pembahasan

Pencapaian hasil yang positif tersebut berakar pada sinergi antara teknologi perangkat keras yang imersif dan perangkat lunak yang edukatif. Berdasarkan kacamata Arisanti (2022), penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran literasi berfungsi untuk mereduksi beban kognitif (cognitive load) yang berlebihan. Ketika siswa membaca teks cerita yang panjang, otak seringkali lelah memproses simbol huruf. Dengan Wordwall, teks tersebut dipecah menjadi unit-unit kecil yang interaktif, sehingga memudahkan otak untuk mengonstruksi makna secara lebih efisien dan mendalam.

Kecanggihan IFP memberikan dimensi baru yang disebut dengan pembelajaran kinestetik-digital. Saat seorang siswa maju ke depan kelas dan menggunakan jemarinya untuk menggeser karakter tokoh ke kategori watak yang tepat, terjadi sinkronisasi antara aktivitas motorik dan aktivitas kognitif. Hal ini sejalan dengan temuan Fauzi (2023) yang menyatakan bahwa interaksi langsung

pada panel interaktif mampu memperkuat jejak memori (memory trace) siswa. Aktivitas fisik tersebut membuat pemahaman terhadap teks cerita tidak hanya tersimpan sebagai hafalan sementara, melainkan sebagai pemahaman yang bersifat permanen.

Lebih lanjut, elemen gamifikasi yang dihadirkan oleh Wordwall memicu munculnya motivasi intrinsik melalui mekanisme reward dan challenge. Adanya fitur waktu (timer) dan papan peringkat (leaderboard) yang terpampang nyata di layar IFP menciptakan suasana kompetisi yang sehat dan menyenangkan. Menurut Wulandari (2021), gamifikasi dalam evaluasi bahasa mampu mengubah ketegangan saat ujian menjadi kegembiraan saat bermain. Dampaknya, siswa menjadi lebih teliti dalam membaca teks (close reading) karena mereka merasa memiliki tantangan untuk menaklukkan gim tersebut dengan jawaban yang akurat.

Secara sosiokultural, integrasi teknologi ini juga memicu terjadinya collaborative learning yang sangat kuat di dalam kelas. Layar IFP bertindak sebagai "pusat perhatian" yang memfasilitasi diskusi antar siswa. Saat ada siswa yang kesulitan

menentukan jawaban di depan kelas, siswa lain secara spontan memberikan bantuan dengan argumentasi logis berdasarkan teks yang telah dibaca. Fenomena ini didukung oleh pemikiran Suryadi (2022) yang menekankan bahwa media pembelajaran yang efektif harus mampu menjadi katalisator interaksi sosial. Dengan demikian, pemahaman terhadap teks cerita bukan lagi menjadi hasil pemikiran individu yang terisolasi, melainkan hasil konstruksi makna bersama yang lebih kaya dan kritis.

Terakhir, keberhasilan ini tidak lepas dari peran guru sebagai fasilitator yang mampu merancang konten Wordwall sesuai dengan karakteristik siswa. Meskipun teknologi IFP sangat canggih, efektivitasnya tetap bergantung pada sejauh mana pertanyaan dalam Wordwall mampu memicu daya nalar tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills). Sebagaimana ditegaskan oleh Rahmawati (2023), sinergi antara teknologi mutakhir dan pedagogi yang tepat adalah kunci utama dalam menciptakan pembelajaran literasi yang adaptif di era digital. Hal ini membuktikan bahwa Wordwall berbantuan IFP bukan sekadar alat

hiburan, melainkan instrumen pedagogis yang ampuh untuk mempertajam daya kritis siswa terhadap teks narasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media Wordwall berbantuan Interactive Flat Panel (IFP) memberikan kontribusi yang signifikan dalam mentransformasi pembelajaran membaca pemahaman teks cerita. Integrasi kedua teknologi ini terbukti mampu memecahkan masalah klasik dalam literasi, yaitu rendahnya minat baca dan sulitnya siswa memahami unsur-unsur intrinsik yang bersifat abstrak. Melalui visualisasi yang dinamis dan interaksi kinestetik pada layar IFP, siswa tidak lagi hanya menjadi penikmat teks yang pasif, melainkan menjadi subjek aktif yang mampu mengonstruksi makna secara kritis dan menyenangkan.

Secara spesifik, kesimpulan penelitian ini merujuk pada tiga poin utama:

Efektivitas	Pedagogis:
Kombinasi Wordwall dan IFP mampu menurunkan beban kognitif siswa	

dengan cara memecah struktur teks cerita yang kompleks menjadi aktivitas interaktif, sehingga mempercepat pemahaman alur, tokoh, dan amanat cerita.

Peningkatan Motivasi: Elemen gamifikasi pada Wordwall yang disajikan melalui panel layar sentuh yang imersif berhasil menciptakan ekosistem belajar yang kompetitif namun rendah tekanan, yang secara langsung meningkatkan retensi ingatan siswa terhadap isi bacaan.

Katalisator Kolaborasi: Teknologi ini terbukti menjadi media yang inklusif, memicu diskusi sosial di dalam kelas, serta mengakomodasi berbagai gaya belajar (visual, auditori, dan kinestetik) secara simultan.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa keberhasilan literasi di era digital tidak hanya bergantung pada kualitas teks, tetapi juga pada inovasi media penyajiannya. Sebagai saran, para pendidik diharapkan dapat terus mengeksplorasi potensi teknologi interaktif seperti IFP dan Wordwall untuk materi pembelajaran lainnya. Selain itu, diperlukan dukungan kebijakan sekolah dalam menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai guna memastikan keberlanjutan transformasi digital

dalam dunia pendidikan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arisanti, N. (2022). Pemanfaatan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 10(2), 145-158.
- Fauzi, A. (2023). Dampak Penggunaan Interactive Flat Panel terhadap Partisipasi Aktif Siswa di Kelas. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1), 34-47.
- Fauzi, M. R. (2022). Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(3), 210-225.
- Handayani, S. (2022). Triangulasi dalam Penelitian Kualitatif Pendidikan Bahasa. *Jurnal Ilmiah Lingua*, 8(2), 89-102.
- Hidayat, A. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 5(1), 12-25.
- Indriyani, V. (2021). Literasi Membaca Siswa di Era Digital: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Kajian Bahasa dan Pengajarannya*, 9(4), 301-315.
- Kurniawan, D. (2021). Teknik Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas dan Kualitatif. *Jurnal Pedagogi*, 14(2), 77-90.

- Lestari, P. (2021). Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 3(1), 45-56.
- Pratama, R. (2023). Implementasi Interactive Flat Panel (IFP) sebagai Media Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 11(2), 112-125.
- Rahmawati, D. (2023). Kompetensi TPACK Guru dalam Transformasi Digital Pendidikan. *Jurnal Pedagogi Modern*, 15(1), 22-35.
- Rahmawati, F. (2020). Strategi Sampling dalam Penelitian Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 6(2), 154-167.
- Saputra, A. D. (2022). Efektivitas Gamifikasi Wordwall dalam Pembelajaran Literasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(3), 201-214.
- Sari, M. (2022). Strategi Meningkatkan Minat Baca melalui Media Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Literasi Indonesia*, 4(2), 88-99.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, M. (2022). Kolaborasi Sosial dalam Pembelajaran Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 13(2), 176-189.
- Wardani, K. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Media Visual Interaktif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 55-68.
- Wijaya, H. C. (2023). Transformasi Ruang Kelas melalui Penggunaan Interactive Flat Panel. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 18(1), 10-23.
- Wulandari, T. (2021). Gamifikasi Wordwall: Strategi Baru dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Literasi dan Pengajaran*, 5(3), 212-225.