Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI SURAT RESMI MELALUI PEMANFAATAN KUIS INTERAKTIF WORDWALL PADA PESERTA DIDIK KELAS VII G SMP NEGERI 11 MADIUN

Sari Nur Aftitani[1], Asri Musandi Waraulia[2,] Munfaridatun Anwari[3]
[1.2] Universitas PGRI Madiun, [3]SMPN 11 Madiun
[1]aftitanisari@gmail.com, [2]asrimusandi@unipma.ac.id
[3]munfarida1708@gmail.com

ABSTRACT

This Classroom Action Research (CAR) aims to improve student learning outcomes in official letter materials through the use of Wordwall interactive quizzes. The background of this research is the low mastery of learning outcomes and student participation in Class VII G of SMP Negeri 11 Madiun. This research follows the Kemmis and McTaggart action research design which consists of two cycles, with each cycle covering planning, acting, observing, and reflecting. The subjects of this research were 30 students of class VII G. Data collection was carried out through objective tests integrated into Wordwall and non-test methods using teacher and student activity observation sheets. The Minimum Criteria for Mastery Learning (KKM) was set at 70. The results showed a significant increase in student performance. In the pre-cycle phase, classical completeness only reached 33.33% (10 students) with an average grade score of 62.5. After implementing the action in Cycle I, student learning completeness increased to 60.00% (18 students) with an average score of 71.2. In Cycle II, by optimizing the quiz features and cooperative grouping, classical learning completeness soared to 90.00% (27 students) with an average grade score of 81.5. Based on these findings, it can be concluded that utilizing the Wordwall interactive quiz effectively improves student learning outcomes in learning official letters for seventh-grade students of SMP Negeri 11 Madiun.

Keywords: *Learning Outcomes, Official Letter, Wordwall Interactive Quiz*

ABSTRAK

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi surat resmi melalui pemanfaatan kuis interaktif *Wordwall*. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya ketuntasan hasil belajar dan keterlibatan peserta didik di kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun. Penelitian ini mengikuti desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII G yang berjumlah 30 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik tes objektif yang diintegrasikan dalam Wordwall serta teknik nontes menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 70. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan performa peserta didik yang signifikan. Pada tahap prasiklus, ketuntasan klasikal hanya mencapai 33,33% (10 peserta didik) dengan rata-rata nilai kelas 62,5. Setelah tindakan diterapkan pada Siklus I, ketuntasan belajar

meningkat menjadi 60,00% (18 peserta didik) dengan rata-rata nilai 71,2. Pada Siklus II, melalui optimalisasi fitur kuis dan pengelompokan kooperatif, ketuntasan klasikal melonjak tajam hingga mencapai 90,00% (27 peserta didik) dengan rata-rata nilai kelas 81,5. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan kuis interaktif Wordwall secara efektif mampu meningkatkan hasil belajar materi surat resmi pada peserta didik kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Surat Resmi, Kuis Interaktif Wordwall.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam implementasi Kurikulum Merdeka bagi peserta didik Fase D (khususnya jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas VII) dirancang untuk mengembangkan kompetensi berbahasa secara komprehensif yang mencakup keterampilan reseptif (menyimak, membaca, dan memirsa) serta keterampilan produktif (berbicara, mempresentasikan, dan menulis). Salah satu kompetensi esensial dan fungsional yang harus dikuasai oleh peserta didik pada fase ini adalah kemampuan memahami, menganalisis struktur, serta memproduksi berbagai jenis teks surat, baik surat pribadi maupun surat resmi. Penguasaan kompetensi tersebut tidak hanya menjadi bagian dari capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum, tetapi juga berperan penting dalam membentuk kecakapan komunikasi yang efektif dan sesuai dengan kaidah kebahasaan.

Lebih dri sekadar memenuhi tuntutan akademik, kemampuan memahami dan menyusun surat resmi merupakan salah satu bentuk kecakapan hidup (*life skill*) yang memiliki nilai praktis dalam berbagai konteks kehidupan. Keterampilan ini diperlukan untuk mendukung komunikasi administratif, kegiatan organisasi, interaksi dengan berbagai lembaga, hingga mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia pendidikan lanjutan maupun dunia kerja yang menuntut kemampuan berkomunikasi secara forma, sistematis, dan professional (Kurniawati & Rahmawati, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran teks surat resmi perlu dirancang melalui pengalaman belajar yang kontekstual, bermakna, dan berpusat pada peserta didik agar kompetensi yang diperoleh tidak hanya bersifat konseptual, tetapi juga dapat diterapkan dalam situasi nyata.

Namun, kondisi riil di lapangan menunjukkan fenomena permasalahan yang berbanding terbalik dengan tuntutan ideal kurikulum tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal dan refleksi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun, ditemukan kenyataan bahwa materi pembelajaran teks surat resmi sering kali dianggap sebagai materi yang kaku, penuh hafalan teoretis, abstrak, dan membosankan oleh sebagian besar peserta didik. Permasalahan mendasar ini dipicu oleh beberapa faktor utama. Pertama, pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru cenderung masih bersifat konvensional, bersifat satu arah, dan didominasi oleh ceramah lisan. Guru menerangkan struktur surat yang rumit, seperti kop surat, nomor surat, lampiran, perihal, alamat tujuan, hingga salam penutup, hanya bersandarkan pada teks cetak di dalam buku paket atau papan tulis. Kedua, keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menyebabkan motivasi internal peserta didik menurun drastis. Peserta didik menjadi pasif, cepat merasa jenuh, dan kurang konsentrasi karena tidak dilibatkan secara langsung dalam memanipulasi komponen teks pembelajaran.

Pembelajaran bahasa pada hakikatnya merupakan proses adaptasi sosial dan kognitif yang dinamis. Dalam konteks perkembangan dunia pendidikan yang sedang memasuki era globalisasi, tantangan guru dalam mengelola kelas menjadi semakin kompleks (Fariq, 2011). Guru dituntut tidak hanya menguasai materi secara teoretis, melainkan harus mampu merancang ekosistem belajar yang responsif terhadap karakteristik psikologis peserta didik remaja awal. Di jenjang SMP, masa transisi ini membutuhkan pendekatan yang mampu mengarahkan emosi dan fokus mereka ke dalam kegiatan positif yang terstruktur, salah satunya melalui metode bimbingan terintegrasi dalam aktivitas instruksional di kelas (Agustin & Syaodih, 2008). Tantangan ini menuntut pendidik kelas VII untuk mengeksplorasi media berbasis digital secara interaktif agar mampu membangkitkan stimulus belajar secara serempak.

Dampak langsung dari fenomena tersebut adalah rendahnya capaian kompetensi dan hasil belajar peserta

didik kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun pada materi teks surat resmi. Data prasiklus yang dihimpun menunjukkan bahwa dari keseluruhan jumlah 30 peserta didik yang ada di dalam kelas, hanya terdapat 10 anak (33,33%) yang berhasil meraih nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang disepakati, yaitu 70. Sebaliknya, sebanyak 20 anak (66,67%) masih terpuruk di bawah KKM dengan rata-rata nilai kelas secara keseluruhan yang hanya mencapai angka 62,5. Apabila kondisi pembelajaran monoton ini dibiarkan terus berlanjut tanpa adanya tindakan perbaikan yang nyata, maka kesenjangan pemahaman peserta didik akan semakin melebar, keterlibatan belajar mereka akan semakin menyusut, dan target capaian kurikulum nasional tidak akan pernah terpenuhi secara optimal.

Ketika dihadapkan pada materi teks fungsional seperti surat resmi, peserta didik sering kali mengalami hambatan konsentrasi karena padatnya aturan formal yang harus dihafalkan. Masalah ini diperparah oleh kecenderungan lingkungan belajar yang kurang mendukung diferensiasi kemampuan individu. Setiap peserta didik memiliki faktor personal maupun latar belakang yang memengaruhi cara mereka merespons interaksi dan instruksi di dalam kelas (Hodgson & Weil, 2011). Jika guru mengabaikan faktor profesionalisme dalam menyajikan media yang variatif, proses diskusi mengenai materi yang rumit seperti kebahasaan surat resmi akan berjalan pasif dan tidak menyentuh kebutuhan belajar siswa secara riil. Oleh karena itu, diperlukan media interaktif berbasis gim untuk memetakan dan menjembatani keberagaman respon kognitif tersebut secara klasikal.

Melihat urgensi permasalahan tersebut, perlu dilakukan sebuah perbaikan tindakan kelas yang konkret melalui penerapan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang adaptif, menyenangkan, sekaligus berpusat pada peserta didik (student-centered learning)..Salah satu alternatif solusi yang sangat potensial untuk menjembatani kesulitan visualisasi dan konseptualisasi peserta didik adalah dengan mengintegrasikan Game-Based Learning (pembelajaran berbasis gim) menggunakan platform digital kuis interaktif Wordwall. Penelitian-penelitian terbaru

menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berkontribusi positif terhadap keterlibatan belajar dan peningkatan hasil belajar siswa pada berbagai mata pelajaran (Muksin, et al., 2025) . Menurut Sari dan Setiawan (2023), aplikasi Wordwall merupakan platform berbasis web yang menyediakan berbagai templat permainan interaktif melimpah, seperti match up (menjodohkan), quiz, find the match, anagram, hingga gameshow quiz, yang dapat dirancang secara mandiri oleh guru untuk disesuaikan dengan kebutuhan materi ajar.

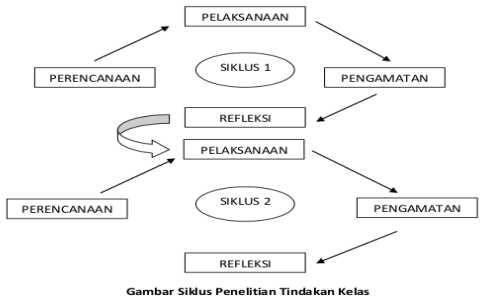
Pemanfaatan kuis interaktif Wordwall dalam proses transfer materi surat resmi diproyeksikan mampu mentransformasi pola pikir teoretis yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang konkret, kinetik, dan penuh stimulasi visual. Melalui ragam permainan digital tersebut, peserta didik dapat melatih kemampuan berpikir kritis dengan cara menggeser, menjodohkan, menyusun, dan memilah bagian-bagian anatomi surat resmi yang acak secara langsung melalui layar gawai atau komputer mereka. Pembelajaran menulis teks fungsional abad ke-21 yang dikemas dalam nuansa permainan (joyful learning) menggunakan media interaktif berbasis web ini sangat cocok dengan karakteristik dan kebutuhan belajar generasi alfa (Pratama, Wijaya, & Utami, 2024). Adanya fitur skor otomatis dan tenggat waktu kompetitif memberikan umpan balik instan (instant feedback) bagi peserta didik untuk mengetahui letak kekeliruan mereka secara langsung tanpa rasa takut dihakimi.

Melalui modifikasi media yang menyenangkan, dinamika kelompok di dalam kelas dapat diarahkan menuju kerja sama yang solid. Mengondisikan kelas VII ke dalam kelompok kecil saat bermain kuis Wordwall bukan sekadar strategi hiburan, melainkan bagian dari penerapan tahapan perkembangan kelompok dalam praktik pembelajaran. Proses ini membimbing peserta didik melewati fase adaptasi, dinamika perubahan, hingga pencapaian target belajar secara kolaboratif (Brabender & Fallon, 2009). Kerja sama tim yang dipicu oleh kompetisi sehat dalam kuis digital akan merangsang keterlibatan aktif siswa, sehingga hasil belajar materi surat resmi di SMP Negeri 11 Madiun dapat ditingkatkan secara optimal dan akuntabel. Tujuan utama penelitian ini adalah membuktikan

secara empiris peningkatan kualitas kognitif tersebut.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini didesain dan dilaksanakan dengan mengikuti model spiral dari Kemmis dan McTaggart. Model ini dipilih karena memiliki alur kerja yang sistematis, logis, dan bersifat reflektif-progresif untuk menyelesaikan problem nyata dalam ekosistem kelas. Sesuai dengan bagan desain Kemmis dan McTaggart, proses penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus berkelanjutan, di mana setiap siklus tunggal terdiri atas empat tahapan operasional interkonektif, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), (3) Pengamatan (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*).



Gambar 1. Desain PTK Kemmis dan MC. Tagart

Penelitian dirancang untuk terus bergulir hingga persentase keberhasilan klasikal memenuhi indikator target target kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Penelitian ini diselenggarakan pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026 bertempat di SMP Negeri 11 Madiun. Subjek yang menjadi pusat perhatian dalam penelitian tindakan ini adalah seluruh peserta didik kelas VII G yang terdaftar aktif, dengan jumlah total sebanyak 30 orang peserta didik (terdiri atas 14 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan). Objek tindakan dalam penelitian ini dibatasi pada aspek peningkatan kuantitas dan kualitas hasil belajar kognitif pada materi teks surat resmi dengan menggunakan intervensi media kuis interaktif berbasis *platform Wordwall*.

Prosedur pelaksanaan tindakan dibagi menjadi dua tahap siklus utama, dengan rincian operasional sebagai berikut:

1. Siklus I: Berdasarkan temuan prasiklus, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP/Modul Ajar) materi struktur surat resmi. Pada tahap tindakan, guru menyampaikan materi dasar lalu membagikan tautan (link) kuis Wordwall dengan fitur tipe Match Up (Menjodohkan) ke gawai masing-

masing siswa. Peserta didik bekerja secara mandiri untuk menjodohkan bagian teks surat yang acak ke posisi yang tepat.



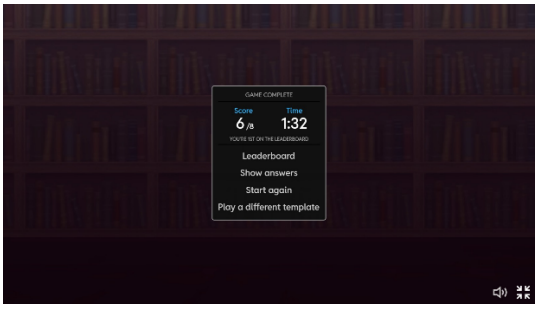
Gambar 2. Tampilan Media *Wordwall*

Tahap pengamatan dilakukan oleh kolaborator untuk menilai keaktifan siswa dan keterlaksanaan sintaks pembelajaran guru. Tahap refleksi dilakukan untuk mengidentifikasi kendala teknis dan kognitif yang belum terselesaikan pada siklus pertama.

2. Siklus II: Tahap ini dirancang sebagai langkah perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I. Pada tahap perencanaan, guru memodifikasi strategi mengajar dengan menambahkan unsur pengelompokan kooperatif dan variasi jenis kuis. Pada tahap pelaksanaan tindakan, peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi bersama, kemudian berkompetisi menggunakan kuis Wordwall tipe Gameshow Quiz yang dilengkapi timer penentu kecepatan dan poin bonus interaktif. Pengamatan dilakukan untuk memantau peningkatan partisipasi, sementara refleksi akhir digunakan untuk menarik konklusi keberhasilan tindakan.



Gambar 3. Tampilan *Gameshow Quiz Match Up Wordwa*ll



Gambar 4. Tampilan Skor dan Timer Media Wordwall



Gambar 5. Siswa Mengerjakan *Gameshow Quiz Wordwall*

Data dalam penelitian dikumpulkan menggunakan kombinasi teknik tes dan teknik nontes untuk menjaga

validitas data. Teknik Tes digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan hasil belajar kognitif peserta didik. Tes ini diberikan pada akhir pertemuan setiap siklus berupa pengisian struktur anatomi surat resmi secara digital yang tertanam langsung di platform Wordwall. Nilai akhir siswa ditarik dari rekapitulasi skor digital tersebut. Teknik Nontes menggunakan instrumen berupa lembar observasi aktivitas guru dan lembar observasi aktivitas peserta didik. Observasi ini diisi langsung oleh guru pamong atau rekan sejawat sebagai kolaborator penelitian untuk memantau kesesuaian tindakan di kelas.

Data hasil belajar yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan perhitungan statistik sederhana guna mengetahui nilai rata-rata kelas dan persentase tingkat ketuntasan belajar secara klasikal. Rumus penentuan nilai rata-rata kelas dilakukan dengan membagi jumlah akumulasi skor seluruh peserta didik di kelas dengan jumlah total peserta didik kelas VII G (30 orang). Sementara itu, untuk menghitung tingkat ketuntasan belajar klasikal digunakan formula pembagian jumlah peserta didik yang memperoleh nilai >= 70 dengan total subjek kelas dikalikan seratus persen. Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan mencapai tujuannya apabila indikator kinerja terpenuhi, yaitu minimal 85% dari total jumlah peserta didik di dalam kelas telah mencapai nilai individu >= 70 (sesuai standar KKM yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan secara berkesinambungan, diawali dengan tahap studi pendahuluan (prasiklus),untuk mengidentifikasi kondisi awal peserta didik, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan pada Siklus I, serta diakhiri dengan tindakan perbaikan dan evaluasi pada Siklus II. Setiap siklus dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebaga dasar penyempurnaan tindakan pada siklus berikutnya.

Sebelum diberikan tindakan menggunakan media interaktif, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran biasa menggunakan metode ceramah konvensional bertumpu pada buku teks pelajaran. Hasil evaluasi formatif pada tahap prasiklus menunjukkan gambaran

perolehan nilai yang belum memuaskan. Dari total 30 peserta didik, hanya terdapat 10 anak yang nilainya sanggup menyentuh atau melampaui KKM 70, sedangkan 20 anak lainnya dinyatakan belum tuntas belajar. Nilai rata-rata kelas hanya berada di angka 62,5 dengan tingkat persentase ketuntasan klasikal sebesar 33,33%, yang masuk dalam kategori Rendah.

Pada tahapan Siklus I, tindakan mulai diimplementasikan dengan mengintegrasikan kuis interaktif *Wordwall* model *Match Up* (Menjodohkan). Kehadiran gawai sebagai media menjawab kuis memicu antusiasme baru. Proses pembelajaran berjalan lebih dinamis, meskipun dalam pelaksanaannya masih ditemui beberapa hambatan teknis seperti kelambatan jaringan internet dan kegagapan sebagian siswa dalam menavigasi menu permainan digital. Berdasarkan tes akhir Siklus I, diperoleh data bahwa jumlah peserta didik yang tuntas belajar meningkat menjadi 18 anak, sementara 12 anak masih berada di bawah ambang batas kelulusan. Nilai rata-rata kelas mengalami kenaikan menjadi 71,2 dengan capaian persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 60,00%, yang menandakan perkembangan ke kategori Sedang.

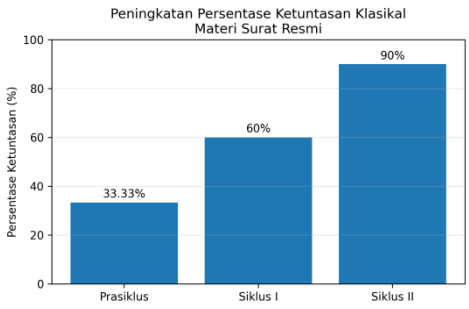
Refleksi mendalam dari hasil Siklus I melahirkan perbaikan strategi operasional pada Siklus II. Peneliti mengatasi kendala kegagapan individu dan masalah teknis gawai dengan menerapkan metode pengelompokan kooperatif berpasangan. Selain itu, tingkat permainan diubah menjadi lebih menantang menggunakan fitur Wordwall tipe Gameshow Quiz yang memuat musik interaktif, animasi interaktif, sistem nyawa permainan, dan bonus poin kecepatan. Langkah mitigasi ini berhasil memompa motivasi dan fokus peserta didik. Berdasarkan data hasil postest Siklus II, lonjakan luar biasa terjadi di mana 27 peserta didik sukses melampaui standar KKM dan hanya menyisakan 3 anak yang belum tuntas. Rata-rata nilai kelas merangkak naik secara signifikan menuju angka 81,5 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal yang menembus angka 90,00%, sehingga sah dikelompokkan ke dalam kategori ketuntasan Tinggi.

Berikut ditampilkan tabel rekapitulasi hasil belajar:

Tabel 1 Perbandingan Hasil Belajar Materi Surat Resmi Kelas VII G

Parameter Analisis Data	Kondisi Pra siklus	Tindakan Siklus I	Tindakan Siklus II
Perolehan Nilai Tertinggi	75	85	95
Perolehan Nilai Terendah	45	55	70
Nilai Rata-rata Kelas	62,5	71,2	81,5
Jumlah Peserta Didik Tuntas (>= 70)	10	18	27
Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	20	12	3
Persentase Ketuntasan Klasikal (%)	33,33%	60,00%	90,00%
Kategori Tingkat Ketuntasan	Rendah	Sedang	Tinggi

Untuk melengkapi visualisasi data dan memudahkan pemahaman mengenai dinamika peningkatan ketuntasan klasikal dari tahapan awal hingga akhir tindakan, berikut disajikan grafik batang perkembangan ketuntasan belajar siswa di bawah ini:



Gambar 6. Peningkatan Persentase Ketuntasan Klasikal Materi Surat Resmi

Selain data hasil belajar berupa nilai kognitif, data perkembangan kualitas proses pembelajaran yang direkam melalui instrumen nontes lembar observasi aktivitas juga menunjukkan grafik yang selaras dan positif. Berikut adalah sajian data hasil pemantauan aktivitas pembelajaran guru dan peserta didik selama dua siklus:

Tabel 2 Hasil Observasi Keterlaksanaan Aktivitas Pembelajaran

Aspek Aktivitas yang Diamati	Capaian Siklus I (%)	Capaian Siklus II (%)	Kategori Perkembangan Kualitatif
Aktivitas Mengajar Guru	72,5%	88,7%	Guru mahir mengelola kelas digital
Aktivitas Belajar Peserta Didik	65,0%	86,5%	Kelas sangat aktif dan partisipasi merata

Pemaparan data hasil penelitian di atas memberikan bukti teoretis dan empiris yang kuat bahwa pemanfaatan kuis interaktif melalui platform Wordwall memegang peranan krusial dalam mendongkrak capaian hasil belajar materi surat resmi pada siswa kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun. Terjadi konversi mutlak dari kelas yang pasif menjadi ekosistem belajar yang kompetitif, bersemangat, dan bermakna.

Pada kondisi awal (Prasiklus), rendahnya tingkat kelulusan siswa (33,33%) terjadi akibat kontaminasi kejenuhan akut dalam diri peserta didik terhadap model dikte dan

ceramah monoton. Struktur anatomi dari surat resmi yang kompleks—yang memiliki aturan kebahasaan baku khas instansi sulit dipahami secara mendalam apabila siswa hanya diposisikan sebagai pendengar pasif objek teks. Kegagalan adaptasi ini memengaruhi performa psikomotorik mereka saat ujian evaluasi formal diselenggarakan.

Ketika tindakan Siklus I digulirkan, masuknya teknologi gawai melalui permainan *Wordwall Match Up* bertindak sebagai pemicu ketertarikan (*trigger of interest*) bagi peserta didik. Siswa merasa tertantang saat mereka memindahkan balok teks digital menuju tempat yang tepat. Walaupun demikian, persentase ketuntasan yang tertahan di angka 60,00% (Kategori Sedang) mengevaluasi beberapa kelemahan. Kelemahan tersebut antara lain manajemen waktu yang tidak terkontrol karena siswa terlalu fokus bermain tanpa melakukan telaah mendalam mengapa pilihan jawaban mereka salah atau benar. Hal ini relevan dengan tesis dari Lestari (2023) yang menegaskan bahwa penggunaan game-based learning tanpa kontrol manajemen kelas yang ketat dapat menjebak siswa dalam lingkaran permainan hiburan semata tanpa menyerap esensi edukasinya.

Untuk menyempurnakan kelemahan tersebut, modifikasi intervensi ditekankan pada pelaksanaan Siklus II. Kolaborasi belajar kelompok (cooperative learning) dikombinasikan dengan kuis bertipe Gameshow Quiz terbukti menjadi racikan strategi yang jitu. Adanya batasan waktu (*timer*) melatih ketangkasan dan konsentrasi berpikir cepat, sementara poin bonus memacu motivasi berprestasi siswa. Pembelajaran kelompok kecil juga mengaktifkan tutor sebaya (*peer tutoring*), di mana siswa yang memiliki kecakapan digital dan akademis tinggi membantu mengarahkan temannya yang kesulitan memahami struktur surat resmi. Hasil akhir ketuntasan klasikal yang menembus angka 90,00% menjadi bukti sah bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas telah tercapai dengan sangat baik.

Secara teoretis, keunggulan performa Wordwall terletak pada kemampuannya menyajikan fitur umpan balik instan (*instant feedback loop*). Ketika peserta didik melakukan kesalahan dalam menaruh posisi nomor atau perihal surat resmi, sistem

Wordwall secara otomatis langsung menyilangkan warna merah dan menunjukkan jawaban yang benar dengan warna hijau. Penguatan visual langsung ini membantu struktur kognitif otak peserta didik melakukan koreksi mandiri secara cepat, sehingga retensi ingatan mengenai materi teks menjadi lebih kuat dan permanen. Pernyataan ini didukung kuat oleh temuan dari Sari dan Setiawan (2023) yang menyatakan bahwa visualisasi evaluasi yang interaktif pada aplikasi digital mampu mengonversi ketegangan ujian menjadi sebuah petualangan kognitif yang memicu peningkatan pemahaman konseptual secara drastis. Pemanfaatan Wordwall sukses menciptakan kondisi pembelajaran yang ideal bagi generasi alfa di jenjang sekolah menengah pertama.

D. Kesimpulan

Berdasarkan keseluruhan rangkaian hasil analisis data, pemaparan temuan, dan pembahasan dalam dua siklus Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di kelas VII G SMP Negeri 11 Madiun, dapat ditarik kesimpulan akhir secara objektif bahwa pemanfaatan media kuis interaktif melalui platform Wordwall terbukti efektif dan nyata mampu meningkatkan hasil belajar pada materi pembelajaran teks surat resmi.

Pernyataan kesimpulan tersebut didasarkan atas fakta kenaikan persentase ketuntasan belajar klasikal peserta didik yang terus merangkak naik secara signifikan di setiap tahapan tindakan. Kenaikan ini berawal dari tahapan kondisi prasiklus yang hanya mencapai angka ketuntasan sebesar 33,33% (Kategori Rendah), kemudian merangkak naik pada capaian evaluasi Siklus I menjadi sebesar 60,00% (Kategori Sedang), dan mencapai puncaknya pada evaluasi akhir di Siklus II dengan persentase ketuntasan klasikal yang melonjak drastis hingga menyentuh angka 90,00% (Kategori Tinggi) dengan perolehan nilai rata-rata kelas yang sangat baik, yaitu 81,5. Penggunaan media kuis interaktif digital ini tidak hanya sukses mendongkrak capaian nilai kognitif peserta didik, tetapi juga mampu mengubah atmosfer kelas menjadi jauh lebih kondusif, meningkatkan interaksi positif, menumbuhkan keaktifan kerja kelompok, serta memelihara fokus perhatian peserta didik kelas VII G selama proses

pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, M., & Syaodih. (2008). Bimbingan konseling untuk anak usia dini. Jakarta: Universitas Terbuka.

Brabender, V., & Fallon, A. (2009). Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change. Washington, DC: American Psychological Association.

Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era grobalisasi. Pedagogi, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262.

Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. Journal of Genetic Counseling, 1-3.

Kemmis, S., McTaggart, R., Nixon, R., Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). Introducing critical participatory action research. The Action Research Planner: Doing Critical Participatory Action Research, 1–31.

Kurniawati, D., & Rahmawati, A. (2022). Analisis Kesulitan Menulis Surat Resmi pada Siswa SMP Kelas VII di Era Kurikulum Merdeka. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 11(2), 145–154.

Lestari, S. (2023). Tantangan dan Peluang Implementasi Game-Based Learning di Sekolah Menengah Pertama. Jurnal Teknologi Pendidikan Digital, 4(1), 22–31.

Muksin, M., Ali, N., & Muhlis, F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha Dan Energi Di SMA Negeri 8 Tidore Kepulauan. *KUANTUM: Jurnal Pembelajaran dan Sains Fisika*, *6*(2), 345-355.

Pratama, R. A., Wijaya, M., & Utami, T. (2024). Pembelajaran Menulis Teks Fungsional Melalui Media Interaktif Berbasis Web Pada Generasi Alfa. Didaktik: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 16(1), 78–89.

Sari, I. P., & Setiawan, B. (2023). Efektivitas Penggunaan Platform Wordwall Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 9(3), 312–325.