

Peningkatan Retensi Materi Hikayat Melalui Quiz Interaktif Berbasis Wordwall pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Palembang

Improving Retention Of Hikayat Material Through Wordwall-Based Interactive Quiz in Class X Students of SMA Negeri 8 Palembang

Riawati ^{1*}, Ayu Puspita Indah Sari²

^{1,2} Universitas Bina Darma, Indonesia

Korespondensi Penulis : riawati12012004@gmail.com

Article History:

Received: November 30 2024;

Revised: Desember 13, 2024;

Accepted: Desember 23, 2024;

Published: Desember 25, 2024;

Keywords: Devotion, Retention, Tale, Wordwall, Interactive Learning

Abstract: This This community service activity was carried out as an effort by the Indonesian Language Education study program to increase student retention of the story material by utilizing interactive learning media based on Wordwall. This is because one of the factors that encourages student success in absorbing the knowledge delivered is the learning media used. Through this wordwall-based learning media, it is hoped that students will find it easier to remember and understand important elements in the story material, and this media creates a more interesting learning atmosphere, students measure their understanding in real time through educational game quizzes.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sebagai upaya program studi pendidikan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan retensi siswa terhadap materi hikayat dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall, Hal ini dikarenakan salah satu faktor yang mendorong keberhasilan siswa dalam menyerap ilmu yang disampaikan ialah media pembelajaran yang digunakan. Melalui media pembelajaran berbasis Wordwall ini diharapkan peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami elemen penting dalam materi hikayat, dan media ini menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, peserta didik secara *real-time* mengukur pemahaman melalui kuis permainan edukasi.

Kata Kunci: Pengabdian, Retensi, Hikayat, Wordwall, Pembelajaran Interaktif

1. PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran dalam dunia pendidikan menjadi tantangan utama dalam menciptakan generasi yang kompeten dan berdaya saing. Salah satu aspek yang penting adalah kemampuan siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran, termasuk dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks hikayat. Hikayat merupakan salah satu bentuk sastra lama yang mempelajari nilai-nilai moral dan budaya, namun sering dianggap sulit dipahami oleh siswa karena penggunaan bahasa yang arkais dan struktur cerita yang kompleks. Di SMA Negeri 8 Palembang, berdasarkan observasi, retensi materi hikayat di kalangan siswa kelas X masih rendah. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil evaluasi dan minimnya partisipasi siswa dalam diskusi kelas. Salah satu penyebabnya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah Wordwall, sebuah aplikasi

berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan-latihan menarik lainnya. Kuis interaktif berbasis Wordwall dapat menjadi solusi untuk meningkatkan retensi materi hikayat, karena mampu menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan menantang bagi siswa. Melalui pengabdian ini, diharapkan penerapan kuis interaktif berbasis Wordwall dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi hikayat di kalangan siswa kelas X SMA Negeri 8 Palembang.

Menurut Dahar (2006: 24) "Retensi adalah salah satu fase dalam tindakan belajar yang menekankan pada penyimpanan informasi baru yang diperoleh dan pemindahan informasi dari memori jangka pendek ke memori jangka panjang". Dalam konteks pendidikan, retensi merupakan bagian penting karena memastikan siswa dapat mengingat dan memahami materi pembelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama. Namun, retensi sering menjadi tantangan, terutama dalam pembelajaran sastra seperti hikayat, yang bersifat teoretis. Menurut KBBI Daring, hikayat adalah karya sastra lama Melayu berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang, dan silsilah bersifat rekaan, keagamaan, historis, biografis, atau gabungan sifat-sifat itu. Biasanya, hikayat dibaca untuk pelipur lara, membangkitkan semangat juang, atau sekadar untuk meramaikan pesta.

Media pembelajaran biasa, seperti ceramah atau diskusi tanpa alat bantu yang menarik, sering kali tidak mampu memenuhi kebutuhan siswa dan sering kali tidak interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa, khususnya pada pelajaran sastra ; materi hikayat sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena cenderung bersifat teoretis dan kurang interaktif. Fuad Hasan (2023) menjelaskan bahwa Media Pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyajikan suatu komunikasi pembelajaran agar lebih baik, efektif, dan menyenangkan. Dalam situasi ini diperlukan adanya media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa untuk belajar secara lebih aktif, menarik, dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk peningkatan retensi siswa adalah *Wordwall*.

Dabbagh & Kitsantas (2012) menyatakan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat memori jangka panjang, yang relevan untuk pembelajaran sastra melalui media seperti *Wordwall*. Aplikasi *Wordwall* adalah sebuah aplikasi pada website yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, sumber belajar ataupun alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk peserta didik. Aplikasi *Wordwall* ini menyediakan berbagai macam template yang menarik yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, menarik dan menyenangkan. Menurut Khairunisa (2021) (dalam Nisa, M. A., 2022, hlm. 142)

Wordwall yakni Program pembelajaran berbasis permainan digital yang disebut permainan pendidikan berbasis *Wordwall* menawarkan beragam elemen kuis dengan kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dalam bentuk permainan yang bisa dipakai guru untuk mengajar. Aplikasi *Wordwall* ini bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dalam proses belajar dengan menjawab kuis sederhana dalam bentuk permainan atau *games online* edukasi. Untuk mengakses Aplikasi *Wordwall* ini tidak sulit karena peserta didik dapat mengakses langsung melalui link yang dibagikan yang akan langsung mengarahkan peserta didik menuju laman www.wordwall.net. Kegiatan pemanfaatan aplikasi *Wordwall* ini sebagai media pembelajaran merupakan jawaban bagaimana cara yang bisa dilakukan untuk membangun dan menciptakan proses belajar yang menyenangkan. Sehingga tujuan kegiatan tersebut adalah memberikan solusi alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran dalam rangka menciptakan dan membangun proses belajar bagi peserta didik yang menyenangkan. Hal ini juga merupakan salah satu bentuk pemanfaatan perkembangan teknologi yang berbasis *game online* edukasi yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar. Annisa Savira,dkk. (2022, hlm. 5455) menyatakan bahwa kelebihan aplikasi *Wordwall* sebagai berikut :

- a) Mempunyai potensi untuk menawarkan kepada murid suatu sistem pembelajaran yang relevan yang mudah dipakai dan dapat diterapkan baik di tingkat dasar maupun lanjutan.
- b) Aplikasi *wordwall* sekedar dapat diakses dari manapun dengan memakai *smartphone*.
- c) Aplikasi inovatif dengan puluhan *template* untuk menarik minat murid dan mendorong pembelajara.

Selain itu kekurangan *Wordwall* menurut Dinda Oktavia Pratiwi (2022, hlm. 27), artinya implementasinya rawan kecurangan saat mengisi formulir, ukuran font tidak bisa diatur, dan ukuran font user tidak bisa diubah menjadi besar atau kecil.

Aplikasi *Wordwall* dipilih sebagai media pembelajaran di materi hikayat agar siswa menjadi aktif dan interaktif pada pembelajatratan materi hikayat. Dengan penggunaan situs *wordwall* ini bertujuan untuk mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dan menyenangkan dalam proses belajar dengan menjawab quiz sederhana dalam bentuk permainan atau *games online* edukasi. Dengan kegiatan ini juga diharapkan peserta didik lebih termotivasi dan aktif selama menjalankan proses belajar di sekolah.

2. METODE PELAKSANAAN

Bentuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah penyuluhan. Adapun metode perencanaan dan pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut.

1. Identifikasi masalah, mengikutsertakan peserta didik aktif dan interaktif dalam menjawab quiz materi hikayat
 - a) Peserta didik kelas X
 - b) Dengan jumlah 34 peserta didik
2. Uraian solusi, Menggunakan aplikasi wordwall berbasis *games online* edukasi untuk membuat pembelajaran lebih aktif, interaktif dan menyenangkan.
3. Penyampaian informasi tentang materi hikayat menggunakan media *PowerPoint*, buku cetak Bahasa Indonesia dan menggunakan metode ceramah serta diskusi.
 - a) Dasar-dasar materi hikayat
 - b) Nilai-nilai hikayat dan kaidah kebahasaan dalam hikayat
4. Diskusi dan tanya jawab tentang materi hikayat yaitu identifikasi nilai-nilai hikayat
 - a) Nilai apa saja yang terkandung pada kutipan hikayat
 - b) Beberapa siswa menjawab
5. Evaluasi, memberikan pre-test, yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai
 - a) Siswa diminta menjawab lembaran yang berisi pertanyaan
 - b) Pertanyaan dasar pada materi hikayat
6. Evaluasi, memberikan post-tes yang dilakukan setelah kegiatan pembelajaran selesai dengan memberikan quiz interaktif menggunakan aplikasi wordwall mengenai materi yang telah dipelajari.
 - a) Melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan quiz wordwall
 - b) Berisi pertanyaan-pertanyaan dasar materi hikayat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

- a) Pre- test yang dilakukan sebelum penerapan quiz interaktif berbasis *Wordwall* secara tertulis terkait pertanyaan dari hasil yang dikerjakan oleh peserta didik tentang materi hikayat dengan beberapa pertanyaan diketahui bahwa:
 1. Ketidakmampuan siswa menyebutkan stuktur lengkap teks hikayat.
 2. Aspek "ciri-ciri pada hikayat" beberapa peserta didik menyebutkan bebrapa dari ciri pada teks hikaya
 3. Pada aspek "pengertian hikayat" rata-rata peserta didik menjawab benar tetapi tidak tepat.
 4. Pemahaman yang terbatas mengenai nilai-nilai yang terkandung pada teks hikayat.
- b) Kegiatan proses belajar melaui quiz interaktif berbasis *Wordwall*
 - Memberikan penjelasan tentang materi teks hikayat.



Gambar 1. Menjelaskan Materi Teks Hikayat.

- Melakukan diskusi tanya jawab.



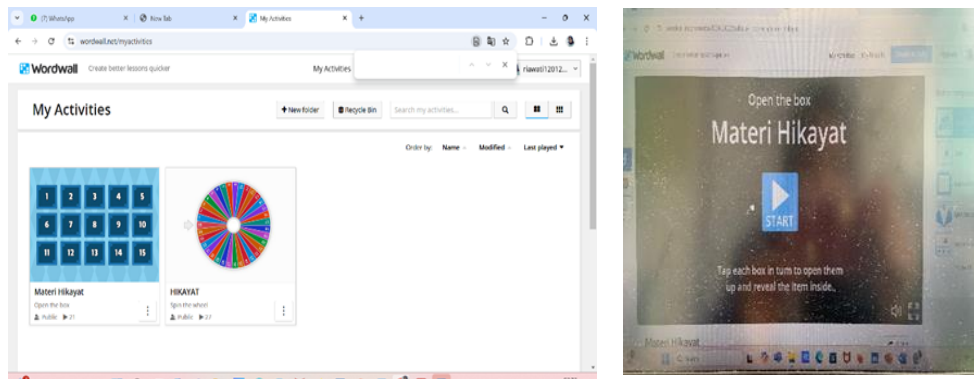
Gambar 2. Melakukan diskusi tanya jawab

- Menjawab pertanyaan quiz yang telah disediakan di situs Wordwall.



Gambar 3. Peserta didik menjawab pertanyaan.

- Tampilan quis interaktif berbasis Wordwall.



Gambar.4 Tampilan situs quiz interaktif berbasis wordwall

- c) Hasil menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam wordwall mampu meningkatkan retensi siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Dabbagh & Kitsantas (2012) menyatakan bahwa elemen gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat memori jangka panjang, yang relevan untuk pembelajaran sastra melalui media seperti *Wordwall*. Selama pelaksanaan, siswa terlibat aktif dalam menjawab quiz. Dampak kegiatan ini bagi guru memberikan wawasan baru bagi guru untuk mengintegritaskan teknologi dalam pembelajaran sastra, meningkatkan kreatifitas mereka dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan PkM ini peserta didik melalui pertanyaan quiz interaktif berbasis *Wordwall* mampu menunjukkan peningkatan retensi siswa terhadap materi hikayat. Melalui situs *Wordwall* ini mengikutsertakan peserta didik agar lebih aktif dan menyenangkan dalam proses belajar dengan menjawab quiz sederhana dalam bentuk permainan atau *games online* edukasi dan memperkuat memori jangka panjang, yang relevan untuk pembelajaran sastra melalui media.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada para peserta didik yang telah berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yaitu pertanyaan quiz interaktif berbasis *Wordwall*, serta kepada guru dan pihak SMA Negeri 8 Palembang yang telah mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran ini. Terima kasih juga kepada Dosen Pembimbing dan pihak Universitas Bina Darma, yang telah memberikan kesempatan untuk menjalankan program Asistensi mengajar. Semoga hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi dalam upaya mengikutsertakan peserta didik dalam aktif,

interaktif dan menyenangkan khususnya dalam mengembangkan metode pembelajaran.

6. DAFTAR REFERENSI

- Arni, R. (2021). Penggunaan games edukasi dengan Wordwall: Solusi PJJ yang menyenangkan. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang III MINASAN III*, 10-11. <https://proceedingsminasan.fbs.unp.ac.id/index.php/minasan/article/download/12/5>
- Dhiya, H. R., Ratnasari, D., & Susanti, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran bahasa Inggris yang menyenangkan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 3(1). <https://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>
- Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. (2023). Media pembelajaran dan jenis-jenisnya. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- Indah, R. A., & Fadilah, M. (2024). Literature review: Pengaruh media pembelajaran literasi visual terhadap hasil belajar biologi siswa SMA. *BIODIK*, 10(2), 188–198. <https://doi.org/10.22146/gamajop.79641>
- Lubis, N. F., & Simatupang, Z. (2014). Peningkatan daya retensi siswa terhadap konsep-konsep biologi melalui pemanfaatan media Adobe Flash pada model pembelajaran langsung. *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya*, 654–664. <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/4831/1/Fulltext.pdf>
- Malahati, F., & Santhoso, F. H. (2024). Peran emosi akademik terhadap prestasi akademik selama pembelajaran daring dengan regulasi diri dalam belajar sebagai mediator. *Gajah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 10(2), 144. <https://doi.org/10.22146/gamajop.79641>
- Ratnasari, D., Rahmah Dhiya, H., Susanti, A., Pd, S., & Pd, M. B. I. (n.d.). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. <https://wordwall.net/>
- Wulandari, A. D. (2012). *Game edukatif sejarah komputer menggunakan role-playing game (RPG) Maker XP sebagai media pembelajaran di SMP Negeri 2 Kalibawang* (Universitas Negeri Yogyakarta).