

UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS X – 3 SMA NEGERI PAKUSARI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *GAME WORDWALL*

Bintang Soraya

Universitas Muhammadiyah Jember
BintangSORAYA54@gmail.com

ABSTRAK

Artikel ini membahas tentang upaya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X-3 di SMA Negeri Pakusari dalam mata pelajaran Bahasa Inggris melalui penggunaan media permainan Wordwall. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas penggunaan media *game Wordwall* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas X-3 sebagai subjek penelitian sebanyak 35 peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi, tes hasil belajar, dan angket respons siswa terhadap penggunaan media *game Wordwall*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *game Wordwall* memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Melalui penggunaan media ini, siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media *game Wordwall* dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri Pakusari.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media *Game Wordwall*, Peserta didik

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan penting untuk mencetak generasi muda yang berkualitas. Di dalam pendidikan, penggunaan teknologi sangat diperlukan guna menunjang keberhasilan pembelajaran. Beberapa hal yang berkaitan dengan pendidikan seperti metode, media, dan hasil belajar sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Dalam pendidikan, hasil belajar merupakan faktor yang erat terkait proses pembelajaran peserta didik di kelas kemudian hasil belajar juga bisa digunakan sebagai tingkat keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Hamalik (2001) bahwa “hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu

merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa. Kemudian untuk membantu peserta didik memiliki hasil belajar yang bagus dan terus meningkat dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Media diperlukan sebagai cara untuk mempermudah pendidik dalam menyalurkan bahan ajar kepada peserta didik. Sedangkan metode belajar diperlukan guru sebagai alat untuk mengatur strategi dalam menyampaikan materi atau bahan ajar. Selanjutnya, hasil belajar berfungsi sebagai pengukur besarnya minat dan potensi peserta didik terhadap mata pelajaran (Dwijayani, 2019). Salah satu nya adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game learning*. Akan tetapi dengan banyak nya model

pembelajaran yang berbasis game guru bisa menjaga kualitas motivasi belajar peserta didik.

Namun dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik merupakan tantangan guru saat ini yang dimana dalam kurikulum merdeka hasil belajar merupakan salah satu elemen penting yang harus di tingkatkan oleh peserta didik. Bahkan dalam mata pelajaran bahasa inggris juga diperlukan semangat belajar yang sangat tinggi untuk mencapai hasil belajar, sebab dalam bahasa inggris memiliki skill yang harus di kuasai oleh peserta didik yaitu, *writing, speaking, listening* dan *reading*. Ke empat *skill* tersebut merupakan satu kesatuan dalam mata pelajaran bahasa inggris untuk meningkatkan literasi bahasa. Pada edisi PISA, Indonesia menduduki posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Kemampuan rata-rata membaca siswa Indonesia adalah 80 poin di bawah rata-rata OECD. Kemampuan siswa Indonesia juga masih berada di bawah capaian siswa di negara-negara ASEAN. Kemampuan rata-rata membaca, matematika, dan sains siswa Indonesia secara berturut-turut adalah 42 poin, 52 poin, dan 37 poin di bawah rerata siswa ASEAN (Puspendik, 2019). Penurunan kemampuan tersebut memiliki beberapa faktor yang memengaruhi kompetensi peserta didik tersebut, antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor yang mempengaruhi peserta didik secara internal adalah Motivasi belajar, Ketangguhan dalam belajar, dan sifat kompetitif. Kemudian dalam

faktor eksternal meliputi lingkungan belajar, sarana belajar, dan proses pengajaran oleh guru (Puslitjak Kemendikbud, 2021)

Hal tersebut juga dirasakan oleh guru yang mengajar mata pelajaran bahasa inggris, masih banyak peserta didik yang memiliki masalah faktor internal dan eksternal dalam diri peserta didik, terutama dalam hasil belajar, sehingga mempengaruhi kualitas belajar peserta didik di sekolah. Dalam wawancara dan observasi selama pra siklus dengan guru mata pelajaran bahasa inggris SMAN Pakusari terutama pada kelas X – 3, bahwa masih banyak peserta didik yang memiliki hasil belajar belajar yang rendah akan tetapi masih ada peserta didik memiliki hasil belajar yang tinggi. Kemudian dalam observasi pada kelas X – 3 memang hampir sebagian besar hasil belajar pada mata pelajaran bahasa inggris masih perlu di tingkatkan dan treatment yang dilakukan guru hanya sebatas memberikan penugasan tentang pengetahuan vocabulary untuk hanya sekedar menjaga bagaimana proses belajar peserta didik bukan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, guru harus memiliki kreativitas yang unik dan beragam. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat menghadirkan kolaborasi antara teknologi dan pendidikan sehingga tercipta nya teknologi yang sangat membantu guru untuk menumbuhkan

motivasi peserta didik. Salah satu teknologi yang sangat pesat adalah *Games*. *Games* merupakan teknologi yang saat ini sangat banyak digunakan oleh semua orang bahkan peserta didik juga banyak menggunakan *games* ini untuk hiburan semata. Akan tetapi dengan adanya kolaborasi teknologi dengan pendidikan, *games* dikembangkan untuk mendukung proses belajar dan membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu teknologi dari pendidikan adalah *Digital Game Base Learning* memanfaatkan pembelajaran melalui pola belajar dan bermain dengan memanfaatkan perangkat komputer atau *smartphone*. Melalui metode ini peserta didik distimulasi tiga hal sekaligus yaitu kecerdasan emosi, kecerdasan emosional, dan psikomotorik. Pemanfaatan media dan metode *Digital Game Base Learning* merupakan kombinasi yang sangat dekat dengan kegiatan keseharian peserta didik saat ini yang kita kenal dengan generasi milenial. Pendekatan ini akan membawa nuansa senang dan membuat meningkatnya hasil belajar peserta didik. *Digital Game Base Learning* didesain dengan memasukkan unsur kompetisi dan kerjasama dalam menyelesaikan kasus dalam setiap tahap soal yang dikerjakan serta kecepatan didapatkannya hasil dalam proses evaluasi, guru akan lebih cepat memberikan *feedback* terhadap hasil evaluasi pembelajaran (Wihanry, 2017). Penelitian Hasram et al. (2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran

mandiri adalah salah satu keterampilan yang disorot dalam Pendidikan 4.0. Contoh media pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran mandiri adalah aplikasi Wordwall. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antar teman (Anjani et al., 2016).

Dengan menggunakan game berbasis teknologi akan membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Kemudian guru bisa menggunakan media *game* berbasis teknologi kedalam proses pembelajaran untuk menjaga dan meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam mata pelajaran bahasa inggris. Berkaitan dengan topik diatas, peneliti membuat artikel ini dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X – 3 pada mata pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan media *game wordwall*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X – 3 pada mata pelajaran bahasa inggris. Desain penelitian ini menggunakan model siklus yang terdiri dari Observasi, perencanaan, pelaksanaan, tindakan,

dan refleksi. Ada 2 siklus yang digunakan untuk penerapan dan juga ada pra siklus untuk mengetahui permasalahan peserta didik di dalam kelas. Tempat pelaksanaan penelitian ini berada di SMAN Pakusari dengan subjek kelas X – 3 Tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 35 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan questionnaire. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif berdasarkan hasil observasi, tes hasil belajar, dan hasil questionnaire.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengambilan data dilakukan melalui pra siklus dan siklus. Dalam kegiatan pra siklus dilakukan pengambilan data tentang bagaimana pelaksanaan pembelajaran bahasa inggris di kelas X – 3 SMAN Pakusari. Pembelajaran dilakukan melalui pemberian materi, tanya jawab, dan penugasan. Peserta didik diajak menjadi aktif dengan cara guru menyajikan materi dengan memberikan pertanyaan yang menarik kepada peserta didik akan tetapi hanya beberapa peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan yang di berikan oleh guru. Kemudian dalam wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa inggris bahwa guru memberikan tugas mencari kosakata atau vocabulary baru atau yang belum di mengerti setelah jam pelajaran berakhir. Tujuan penugasan tersebut adalah agar peserta didik kembali belajar bahasa inggris ketika di rumah

yang bisa diartikan bahwa jika tidak ada tugas yang diberikan oleh guru, peserta didik tidak akan belajar bahasa inggris yang akhirnya motivasi belajar peserta didik akan semakin menurun. Tujuan penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas X – 3 pada mata pelajaran bahasa inggris dengan menggunakan media game wordwall. Dengan menggunakan metode Game based learning maka tujuan penelitian ini bisa tercapai dengan menggunakan metode pembelajaran tersebut untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Kemudian, menurut hasil penelitian To'lqinova & Khamidova (2022) menunjukkan bahwa media pengajaran non-tradisional lebih efisien dibandingkan dengan metode tradisional. Tes berbasis kertas membuat siswa enggan untuk mempelajari hal baru dan tidak efektif jika digunakan untuk menunjukkan pengetahuan mereka yang sebenarnya. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif seperti Wordwall dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajar mereka, karena Wordwall dirancang untuk menjadi alat yang interaktif bagi siswa serta berisi susunan kata-kata yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Kemudian pernyataan itu juga di dukung oleh Zakaria (2015) hasil dari penelitiannya terdahulu yaitu menyatakan bahwa game based learning efektif dalam memelihara perilaku positif dan prososial anak-anak yang positif. Pemilihan model yang digunakan didalam kelas akan

membantu memberikan suasana yang kondusif yang dapat meningkatkan kualitas belajar seperti pada model game based learning. Penggunaan metode pada game based learning ini di gunakan 2 siklus pada bab Hortatory exposition. Bab hortatory exposition merupakan materi yang menjelaskan kejadian fakta dengan menyajikan beberapa argument yang mendukung kejadian fakta tersebut yang berarti peserta didik harus mengerti tentang apa yang disampaikan penulis ketika menjelaskan suatu fakta. Oleh karena itu dalam bab hortatory exposition harus selaras dengan kehidupan atau lingkungan para peserta didik untuk memudahkan peserta didik untuk mengerti topik fakta yang ditulis atau dijelaskan oleh penulis. Mayoritas peserta didik kelas X – 3 merupakan orang Madura, dan tempat tinggal peserta didik di daerah Jember Timur yang meliputi wilayah Pakusari dan Mayang. Peneliti menyajikan masalah yang menjadi topik pembahasan yaitu pada motivasi belajar.



Grafik 1. Prediksi Hasil Belajar Peserta didik.

Dalam *pie chart* tersebut peneliti memiliki prediksi terhadap tingkat hasil belajar peserta didik di kelas X – 3. Prediksi tersebut di peroleh ketika melakukan observasi kelas pada pra siklus. Jika di akumulasikan kedalam banyak peserta didik kelas X – 3 dengan jumlah keseluruhan peserta didik 35 orang maka yang memiliki hasil belajar yang tinggi ada 14 peserta didik dengan persentase 40% kemudian yang memiliki hasil belajar yang rendah ada 21 peserta didik dengan persentasi 60%.

Pada siklus 1, peneliti mulai melaksanakan penelitian tindakan kelas di kelas X – 3 dengan menggunakan 2 jam pelajaran dengan menyajikan materi hortatory exposition terlebih dahulu dengan menggunakan metode *game based learning*. Ketika peneliti menjelaskan materi hortatory exposition para peserta didik mulai aktif dengan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan model *game* disertai teks untuk membantu peserta didik dalam menjawab pertanyaan tersebut. Game yang digunakan adalah wordwall. Game tersebut bertemakan “*Missing words*”, dalam *game wordwall* “*missing word*” peserta didik diharuskan menjawab pertanyaan – pertanyaan mendasar tentang materi hortatory exposition kemudian setelah menjawab pertanyaan – pertanyaan mendasar, peserta didik memilih suatu kalimat kemudian diletakkan pada bagian kalimat yang kosong, akan tetapi kalimat tersebut disertai dengan

clue/petunjuk sehingga peserta didik dapat memikirkan pilihan mana yang benar di setiap bagian – bagian kalimat yang hilang. Peserta didik mulai tertarik dengan pertanyaan dengan model game. Dalam menjawab pertanyaan tersebut peserta didik membentuk kelompok agar semua pertanyaan atau soal yang ada dalam game wordwall tersebut terjawab semua, ada 6 kelompok dan setiap kelompok memiliki 5 – 6 anggota. Pada masing – masing kelompok para peserta didik merasa tertarik dengan pertanyaan – pertanyaan yang ada dalam game tersebut kemudian para peserta didik merasa tertantang dan bersemangat untuk menyelesaikan pertanyaan – pertanyaan sebab sebagian peserta didik belum pernah mengerjakan pertanyaan – pertanyaan dengan bentuk game seperti itu. Pada siklus 1 di dapatkan hasil seperti berikut:

Grafik 2. Hasil Belajar Peserta didik Siklus 1.



Berdasarkan chart pie diatas mendapatkan hasil bahwa adanya peningkatan motivasi belajar peserta didik yang di indikasikan dengan adanya peningkatan semangat para peserta didik dan ketertarikan peserta didik dalam menjawab pertanyaan – pertanyaan dengan model game yang berhubungan dengan teks hortatory exposition. Berdasarkan chart pie tersebut mengalami peningkatan 20% pada prediksi awal peneliti hanya 40% menjadi 60% yang berarti dari yang bermula hanya 14 peserta didik yang hasil belajar bagus bertambah menjadi 21 peserta didik yang mulai meningkat hasil belajar. Akan tetapi masih ada peserta didik yang belum meningkat hasil belajarnya dengan persentase 40% berkurang 20% yang berarti masih 14 peserta didik yang belum meningkat dari segi hasil belajar. Fanny (2020) menyatakan bahwa word wall game akan optimal jika didukung oleh media dalam pembelajaran, khususnya media yang berbasis ICT, karena dengan menggunakan teknologi akan dapat memberikan semangat dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan pernyataan tersebut juga ditemukan peneliti bahwa ketika masing – masing kelompok mengerjakan pertanyaan – pertanyaan yang ada dalam game tersebut masih ada peserta didik yang tidak memiliki rasa kebutuhan dan juga rasa keinginan

dalam belajar sehingga terbawa dalam kegiatan belajar dirumah sehingga membentuk sebuah lingkungan yang jauh dari kegiatan belajar. Hal itu diperkuat bahwa orang tua termasuk kedalam lingkungan yang mendukung dalam peningkatan motivasi belajar peserta didik, menurut Gan & Bilige (2019) orang tua dapat diartikan sebagai bentuk bantuan dan dukungan kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar, seperti membantu tugas sekolah, menanggapi prestasi akademik dari siswa.

Pada siklus 2, peneliti masih menggunakan materi yang sama yaitu hortatory exposition akan tetapi peneliti menggunakan alat dukungan yang berbeda pada siklus 1. Pada siklus 2 peneliti menggunakan alat dukungan berupa audio speaker tidak berupa teks. Pada siklus 2, peneliti masih menggunakan game dengan tema "*missing words*" akan tetapi dengan model yang berbeda. Game yang akan digunakan untuk aktivitas peserta didik adalah harus melengkapi kalimat yang rumpang, peserta didik harus memilih kosa kata yang bisa menghubungkan kalimat satu dengan yang lain tanpa adanya clue/petunjuk akan tetapi peserta didik harus mendengarkan audio speaker yang berhubungan dengan game tersebut untuk mengisi bagian kalimat yang tidak lengkap. Kemudian di akhir aktivitas peserta didik di berikan beberapa kosakata yang akan dijadikan sebagai ringkasan singkat terkait dengan audio speaker yang berhubungan dengan game

tersebut. Pada siklus 2 di dapatkan hasil sebagai berikut:

Grafik 2. Hasil Belajar Peserta didik Siklus 2.



grafik mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Pada siklus 2 mengalami peningkatan sebanyak 25% pada grafik peserta didik yang memiliki hasil belajar yang meningkat yang di akibatkan semangat belajar yang meningkat dengan adanya tantangan yang semakin menarik yang diberikan dalam game tersebut sehingga para peserta didik bersemangat untuk mengerjakan secara berkelompok untuk mendapatkan poin individu dan poin kelompok, yang berarti ada 30 peserta didik yang memiliki hasil belajar yang meningkat sehingga para peserta didik termotivasi untuk mendapatkan poin secara kelompok ataupun individu dari hasil aktivitas tersebut. Akan tetapi masih ada 15% peserta didik yang hasil belajar yang belum meningkatkan dengan alasan aktivitas peserta didik terlalu sulit sehingga beberapa peserta

didik tidak termotivasi untuk mendapatkan poin. 15% tersebut bisa di akumulasikan menjadi 5 peserta didik yang belum meningkat hasil belajar. Adanya peningkatan hasil belajar oleh peserta didik disebabkan ketertarikan peserta didik dan semangat untuk mendapatkan poin secara kelompok atau pun secara individu oleh karena itu peserta didik mulai mengalami peningkatan hasil belajar sehingga mempengaruhi motivasi belajar para peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang bagus. Kemudian faktor penggunaan teknologi juga menjadi faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik karena pembelajaran dikemas dengan game yang menggunakan smartphone para peserta didik.

Grafik 2. Hasil Belajar Peserta didik
Dari Keseluruhan Siklus.



Grafik diatas menunjukkan bahwa ada peningkatan pada siklus 1

dan siklus 2. Peningkatan tersebut di dasari oleh semangat belajar peserta didik yang mulai tampak pada siklus 1 dengan menggunakan materi hortatory exposition yang mengharuskan peserta didik membaca teks tersebut akan sangat membosankan jika hanya sekedar membaca teks dan tanya jawab untuk mengetahui apa yang dimaksud dalam teks tersebut. Akan tetapi dengan menggunakan game yang di aplikasikan melalui smartphone peserta didik akan memberikan ketertarikan sekaligus tantangan tersendiri terhadap peserta didik sehingga peserta didik akan bersemangat dalam melakukan aktivitas di kelas sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar para peserta didik. Pada siklus 1, peserta didik memiliki aktivitas berupa tugas kelompok kemudian kelompok tersebut memiliki teks untuk membantu mengerjakan pada game yang telah tersedia kemudian dalam game tersebut setiap kelompok harus membagi tugas kepada tiap anggota untuk mengerjakan paragraph yang rumpang dibantu clue/petunjuk yang ada pada teks tersebut. Pada siklus 2, peserta didik juga memiliki aktivitas yang berupa tugas kelompok kemudian harus mengerjakan tugas yang sama, akan tetapi peserta didik di bantu dengan audio speaker agar bisa menyelesaikan tugas tersebut. Kemudian akan ada poin kelompok dan poin individu yang bisa menyelesaikan tugas tersebut dan menjawab *challenge question* yang diberikan oleh peneliti. Dengan adanya varian tantangan yang dibuat pada 2 siklus tersebut maka akan memberikan

ketertarikan dan semangat peserta didik dan bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game Wordwall* dapat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X - 3 di SMA Negeri Pakusari pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penggunaan media *game Wordwall* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media *game Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Melalui penggunaan *game* ini, siswa dapat belajar Bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan dan melibatkan interaksi aktif dengan materi pembelajaran. Keberagaman pilihan permainan dan aktivitas yang disediakan oleh *Wordwall* membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media *game Wordwall*. Rata-rata skor hasil belajar siswa meningkat secara positif, menunjukkan adanya peran positif dari media *game Wordwall* dalam memfasilitasi pemahaman dan penguasaan materi Bahasa Inggris. Dengan demikian, penelitian ini memberikan implikasi penting bagi praktik pembelajaran di

sekolah. Penggunaan media *game Wordwall* dapat dijadikan sebagai sebuah strategi inovatif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris. Guru dan pendidik dapat memanfaatkan media *game* ini sebagai alat yang efektif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar mereka. Namun, seiring dengan kesuksesan yang dicapai dalam penelitian ini, perlu diingat bahwa hasil penelitian ini berdasarkan pada satu kelompok eksperimen tanpa kelompok kontrol. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut yang melibatkan kelompok kontrol diperlukan untuk memperkuat temuan dan menjaga keabsahan hasil. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *game Wordwall* adalah sebuah strategi yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penerapan media *game Wordwall* dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan responsif, sehingga mendorong pemahaman dan penguasaan Bahasa Inggris yang lebih baik.

Saran

Dalam era pendidikan modern yang didominasi oleh teknologi, upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik perlu disesuaikan dengan perkembangan zaman. Salah satu cara yang dapat ditempuh oleh SMA Negeri Pakusari untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X – 3 pada mata pelajaran Bahasa Inggris adalah

dengan mengadopsi media pembelajaran inovatif, seperti *game Wordwall*. Penggunaan media ini dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Pertama, *game Wordwall* mampu membangkitkan motivasi peserta didik melalui unsur kesenangan dan tantangan yang dihadirkan oleh berbagai permainan interaktif. Hal ini akan membantu mengatasi kejenuhan dan merangsang minat belajar mereka. Kedua, *game Wordwall* memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep bahasa secara lebih mendalam melalui variasi metode pembelajaran yang lebih menyenangkan. Ketiga, penggunaan media ini dapat mengaktifkan partisipasi setiap peserta didik dalam kelas, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan inklusif. Terakhir, *game Wordwall* memberikan keuntungan bagi pendidik dalam melacak kemajuan peserta didik secara lebih terukur, sehingga pengajaran dapat lebih disesuaikan dengan kebutuhan individu. Dengan mempertimbangkan manfaat-manfaat tersebut, pengintegrasian media *game Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris di SMA Negeri Pakusari dapat menjadi langkah efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Puspendik. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018*
- Puslitjak Kemendikbud. (2021). *Meningkatkan Kemampuan Literasi Dasar Siswa Indonesia Berdasarkan Analisis Data PISA 2018*.
- Sakinata Maulidina, Heni Purwa. (2022). *Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 LAMONGAN*.
- Arimbawa, I Gusti Putu Agung. (2021). *Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi*.
- Nurhayati, Erliz. (2020). *Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19*.
- Salsabila, Unik Hanifah, dkk. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA*.
- Noviyanti, Gladis Vella. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA*.