

## PENERAPAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN KOSA BASA BALI TINGKAT SEKOLAH DASAR

Ida Ayu Putu Purnami<sup>1</sup>, I Made Utama<sup>2</sup>  
S3 Pendidikan Bahasa, Pascasarjana,  
Universitas Pendidikan Ganesha, Bali, Indonesia<sup>12</sup>  
Email: [putu.purnami@undiksha.ac.id](mailto:putu.purnami@undiksha.ac.id)<sup>1</sup>, [made.sutama@undiksha.ac.id](mailto:made.sutama@undiksha.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Bali merupakan salah satu mata pelajaran muatan lokal yang wajib dipelajari oleh siswa-siswa di Bali mulai dari jenjang sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Namun, proses pembelajaran bahasa Bali sering kali mengalami kendala karena berbagai faktor salah satunya pembelajaran yang masih monoton atau konvensional. Oleh karena itu penelitian ini akan membahas terkait proses pembelajaran bahasa Bali yang menyenangkan dan menarik melalui penerapan media *wordwall*. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar dan mengetahui dampak penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Subjek dari penelitian ini adalah adalah siswa SD kelas V di SD Negeri 2 Ubung. Objek pada penelitian ini adalah penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran kosa basa Bali. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini menggunakan tiga langkah dalam menganalisis suatu data, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data dan (3) penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran kosa basa Bali dilakukan dengan penyiapan materi terlebih dahulu berupa soal yang dibuat dalam media *wordwall* selanjutnya melakukan permainan dengan siswa secara sistematis berdasarkan aturan yang dibuat. Dampak dari penerapan media *wordwall* dalam pembelajaran kosa basa Bali meliputi beberapa aspek pendidikan berupa motivasi belajar siswa meningkat, kreatifitas siswa, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, dan keaktifas siswa dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *wordwall*, kosa basa Bali

### ABSTRACT

*Learning Balinese is one of the local content subjects that must be studied by students in Bali from elementary school to high school. However, the Balinese language learning process often experiences obstacles due to various factors, one of which is that learning is still monotonous or conventional. Therefore, this research will discuss the fun and interesting process of learning Balinese through the application of wordwall media. The aim of this research is to explain the process of implementing wordwall media in learning Balinese vocabulary at the elementary school level and to determine the impact of applying wordwall media in learning Balinese vocabulary at the elementary school level. The research method used is a descriptive qualitative method. The subjects of this research were fifth grade elementary school students at SD Negeri 2 Ubung. The object of this research is the application of wordwall media*

*in learning Balinese vocabulary. Data collection techniques were carried out using observation, interviews and documentation techniques. This research uses three steps in analyzing data, namely: (1) data reduction, (2) data presentation and (3) drawing conclusions. The results of this research show that the application of wordwall media in learning Balinese vocabulary is carried out by first preparing material in the form of questions created in wordwall media, then playing games with students systematically based on the rules created. The impact of implementing wordwall media in learning Balinese vocabulary includes several educational aspects in the form of increased student learning motivation, student creativity, student understanding of learning material, and student activity in the learning process.*

**Keywords: learning media, wordwall, Balinese vocabulary**

## **PENDAHULUAN**

Mata pelajaran bahasa Bali atau sering disebut muatan lokal bahasa Bali saat ini menjadi mata pelajaran wajib di Bali, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Masuknya bidang studi bahasa daerah Bali didasari atas ketentuan kurikulum yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran bahasa Bali dilaksanakan berdasarkan surat edaran Gubernur Bali yang mewajibkan setiap sekolah jenjang pendidikan dasar dan menengah untuk mengajarkan Bahasa Daerah Bali dua jam pelajaran per minggu (kompas.com, 2013). Proses pembelajaran bahasa Bali sering kali tidak berjalan dengan baik lantaran latar belakang siswa yang heterogen. Lingkungan rumah yang enggan menggunakan bahasa Bali sebagai bahasa Ibu dalam berkomunikasi. Hal inilah yang menyebabkan siswa

menemui kesulitan dalam memahami dan menerima pembelajaran bahasa Bali yang diajarkan oleh guru. Hal ini bisa terjadi karena perbedaan bahasa daerah yang digunakan di rumah dan di sekolah.

Selain itu, siswa yang berasal dari luar daerah merasa asing dan kesulitan mengikuti materi pembelajaran karena kurangnya pengetahuan dasar tentang bahasa Bali. Sehingga, dalam proses pembelajaran tidak ada respon balik dari siswa karena siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa untuk mempelajari bahasa Bali karena mereka menganggapnya sulit. Bahasa Bali tidak hanya memiliki ciri khas terkait bahasa karena memiliki *anggah-ungguhing basa* tetapi juga memiliki aksara yang disebut aksara Bali, hal ini yang menjadi tantangan bagi siswa, terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang pengetahuan

atau pengalaman sebelumnya tentang aksara Bali. Selain itu, kurangnya sumber belajar yang mudah diakses dan menarik juga menjadi faktor yang mempengaruhi minat atau keinginan siswa untuk belajar.

Faktor lain yang mempengaruhi ketertarikan siswa rendah dalam pembelajaran bahasa Bali adalah tidak adanya guru yang khusus mengajar bahasa Bali di sekolah dasar sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam upaya membantu siswa untuk memahami materi. Tanpa guru yang kompeten dalam suatu bidang mata pelajaran menyebabkan siswa tidak mendapatkan pemahaman yang mendalam dan pengalaman belajar yang berkualitas dalam bahasa Bali khususnya materi kosa basa Bali. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai kosa basa Bali secara mendalam dan benar. Ini juga bisa mempengaruhi motivasi dan minat siswa terhadap bahasa Bali, karena mereka merasa kesulitan untuk memahami dan menguasai materi tanpa bimbingan yang tepat.

Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan

sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan (Hamzah, 2021). Motivasi belajar adalah hal yang penting untuk mencapai suatu tujuan, apabila motivasi belajar yang rendah sudah pasti semua tujuan yang diinginkan tidak mungkin bisa dicapai. Motivasi menjadi pendorong bagi individu atau kelompok guna berbuat sesuatu untuk mengapai tujuan yang akan dicapai atau diinginkan. Sehingga, guru memiliki peran penting agar mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu yaitu dengan kemampuan yang dimiliki oleh guru dalam mengelola kelas. Apabila kemampuan guru dalam mengelola kelas rendah akan menurunkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu tidak bisa menerapkan pembelajaran inovatif.

Pembelajaran inovatif adalah pembelajaran yang dilakukan oleh guru atau lembaga lain yang terdiri dari ide atau teknik baru yang membantu siswa belajar lebih baik dalam proses dan hasil pembelajaran mereka. Pembelajaran inovatif yang

menggunakan media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu menyeimbangkan fungsi otak kiri dan kanan. Ini dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa (Magdalena, 2020). Program pembelajaran yang inovatif didefinisikan sebagai program yang dirancang untuk menemukan solusi masalah. Itu karena program pembelajaran tersebut belum dilaksanakan atau program serupa masih dijalankan tetapi perlu diperbaiki. Siswa diharapkan memiliki kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui pembelajaran inovatif (Deviyanti, 2021).

Penerapan pembelajaran inovatif dalam era digital ini dapat dilaksanakan dengan penggunaan teknologi dan media pembelajaran yang interaktif mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Namun, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Kurangnya pemahaman tentang teknologi, keterbatasan akses ke perangkat dan sumber daya yang diperlukan, serta kurangnya pelatihan

dalam penggunaan media pembelajaran inovatif, semuanya dapat menjadi hambatan bagi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif. Akibatnya, siswa kehilangan minat dan motivasi dalam belajar, karena mereka tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Penggunaan media pembelajaran inovatif memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang pembelajaran di kelas, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Bali yang tidak diminati oleh siswa. Media pembelajaran inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran inovatif ini tidak lepas dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Dengan menggunakan teknologi seperti multimedia, video, dan perangkat lunak pembelajaran, guru dapat menghadirkan materi pembelajaran bahasa Bali dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran inovatif juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena mereka dapat

berpartisipasi secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif dan kolaboratif. Penerapan media pembelajaran inovatif tidak hanya menyelipkan video atau gambar dalam pembelajaran namun juga bisa memanfaatkan media-media digital untuk menjadikan pembelajaran di kelas dalam bentuk permainan.

Salah satu media digital yang bisa dijadikan media pembelajaran dalam bentuk permainan adalah wordwall. Menurut Purnamasari dalam Ayu Andini (2022) Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif dan memiliki variasi permainan dengan menggunakan teknologi seperti smartphone ataupun laptop yang berfungsi sebagai alat bantu dalam mempermudah siswa dalam beraktivitas di dalam kelas. Wordwall merupakan platform digital berbasis web yang dirancang secara khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Aplikasi ini memiliki multi-fungsi strategis, yakni sebagai sumber referensi pendidikan, media interaktif untuk kegiatan belajar, serta instrumen evaluasi yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Keunikan Wordwall terletak pada fitur perpustakaan kreasi yang memungkinkan pengguna, terutama

pendidik pemula, untuk mengeksplorasi contoh-contoh materi dan desain permainan yang telah dibuat oleh para guru lainnya. Melalui fitur ini, pengguna baru dapat memperoleh inspirasi, referensi, dan pemahaman praktis tentang berbagai cara kreatif dalam merancang media pembelajaran interaktif yang efektif dan menarik.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Fauzia dkk (2020) dengan judul “Media Pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab” hasil penelitian menunjukkan siswa lebih mudah memahami arti setiap kata dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar . Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Rohmatin (2023) dengan judul “Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” hasil yang diperoleh yaitu peningkatan kemampuan vocabulary siswa yang berdampak dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Melalui pemaparan hasil penelitan di atas dapat disimpulkan bahwa media wordwall Media Wordwall telah terbukti

sebagai instrumen yang sangat baik dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosa kata pada siswa. Melalui pendekatan interaktif dan inovatif, aplikasi ini mampu mentransformasi proses pembelajaran menjadi pengalaman yang menarik dan bermakna. Berbagai kajian menunjukkan bahwa wordwall tidak sekadar media pembelajaran biasa, melainkan sebuah solusi komprehensif yang dapat meningkatkan minat, motivasi, dan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Bali.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kosa Basa Bali Tingkat Sekolah Dasar”**. Hal ini didasarkan atas kelebihan dari keunggulan Wordwall terletak pada pada desain permainannya yang menarik dan interaktif. Aplikasi ini tidak sekadar alat evaluasi, tetapi juga mampu memberikan stimulasi positif kepada siswa untuk lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan yang inovatif ini,

## **METODE**

Penelitian ini meneliti tentang penerapan media wordwall dalam

diharapkan dapat mengatasi tantangan pengajaran bahasa Bali yang selama ini dihadapi oleh para pendidik dan peserta didik.

Berdasarkan pemaparan tersebut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana proses penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar? dan Bagaimana dampak penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar?. Tujuan dari penelitian ini adalah menjelaskan proses penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar dan mengetahui dampak penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar. Melalui penelitian ini diharapkan mampu menambah pengalaman dan kreativitas guru dalam memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran pada pembelajaran kosa basa Bali. Memberikan tambahan referensi bagi guru tentang pemanfaatan dan penerapan media pembelajaran dalam pembelajaran kosa basa Bali.

pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar. Penelitian ini dilaksanakan untuk memaparkan

proses penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar serta untuk mengetahui manfaat dari penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif. Menurut Arikunto (2016) subjek penelitian dapat berupa benda, hal, atau orang, tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang dipermasalahkan. Subjek dari penelitian ini adalah siswa SD kelas V di SD Negeri 2 Ubung. Selanjutnya, objek penelitian menurut Sugiyono (2017) adalah sesuatu yang menjadi pemusatan atau sasaran dalam kegiatan penelitian. Objek pada penelitian ini adalah penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali. Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara (Hardani, 2020). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi pada

proses pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 2 Ubung, wawancara dengan guru bahasa Bali yang mengajar di kelas V SD Negeri 2 Ubung, dan dokumentasi berupa screenshot penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali. Menurut Miles dan Huberman (Sugiyono, 2017) terdapat tiga langkah dalam menganalisis suatu data, yaitu: (1) reduksi data, (2) penyajian data (3) penarikan kesimpulan dan verifikasi data. (1) Reduksi Data, peneliti melakukan proses pemilihan dan penyederhanaan data yang diperoleh dari lapangan. Semua data mentah yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dipilah untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Peneliti akan menyeleksi data-data penting terkait penggunaan media Wordwall, seperti catatan observasi tentang aktivitas pembelajaran, hasil wawancara dengan guru, serta dokumentasi proses penerapan media wordwall. (2) Penyajian Data, dalam penelitian ini data disajikan dalam bentuk teks bersifat naratif yaitu pendeskripsian proses pembelajaran menggunakan Wordwall, hasil wawancara dengan guru, serta gambaran aktivitas pembelajaran di

kelas. Peneliti juga akan menyertakan bukti visual berupa screenshot aktivitas Wordwall. (3) Penarikan Kesimpulan, tahap penarikan kesimpulan dilakukan dengan menjelaskan data secara deskriptif kualitatif menggunakan semua data yang didapat, kecuali data yang telah dibuang. Peneliti akan merumuskan kesimpulan yang mencakup efektivitas media Wordwall dalam pembelajaran kosa kata bahasa Bali, implikasi pedagogis yang ditemukan, serta rekomendasi untuk praktik pembelajaran dan penelitian selanjutnya.

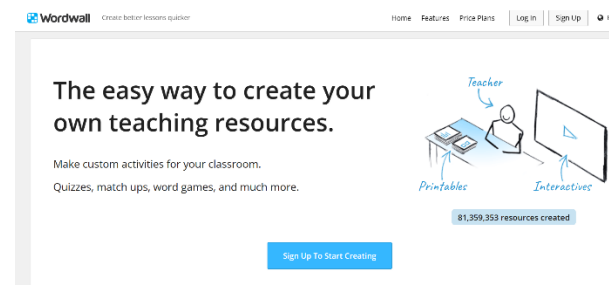
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kosa Basa Bali Tingkat Sekolah Dasar

Pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi Wordwall merupakan strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menghindari kejenuhan akibat metode pengajaran yang konvensional, para pendidik dituntut untuk senantiasa mengembangkan pendekatan pengajaran yang kreatif dan inovatif. Tujuan utama dari inovasi ini adalah mendorong semangat belajar siswa, khususnya dalam mempelajari materi

kosa basa Bali di kelas V Sekolah Dasar Negeri Ubung. Melalui pengintegrasian aplikasi Wordwall dalam proses pembelajaran, siswa dapat lebih aktif dan antusias terlibat dalam kegiatan belajar. Terdapat beberapa langkah yang dapat digunakan dalam mengaplikasikan Wordwall sebagai media pembelajaran yang interaktif.

#### a) Proses penyiapan materi pada media wordwall

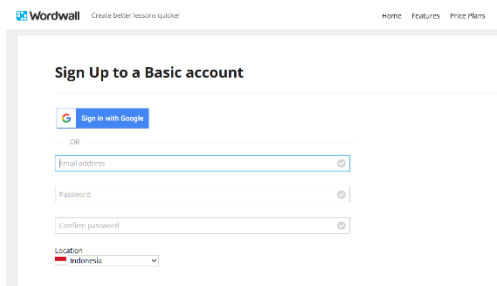


Gambar 1. Proses Masuk Aplikasi Wordwall

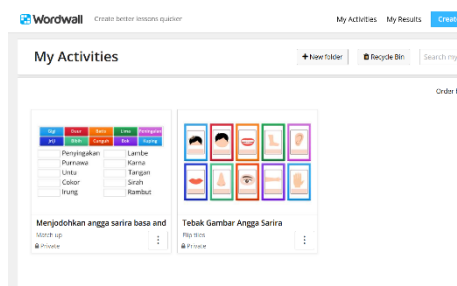
Langkah pertama, buka aplikasi Google di laptop atau gawai, kemudian ketik "Wordwall". Jika sudah menemukan laman tersebut kemudian klik laman yang bertuliskan "Wordwall". Setelah itu akan muncul seperti gambar 1. Terdapat beberapa pilihan tulisan didalamnya, seperti "Masuk atau Daftar". Jika pengguna baru maka klik



tulisan “*Daftar*” untuk memulai membuat akun baru di aplikasi Wordwall.

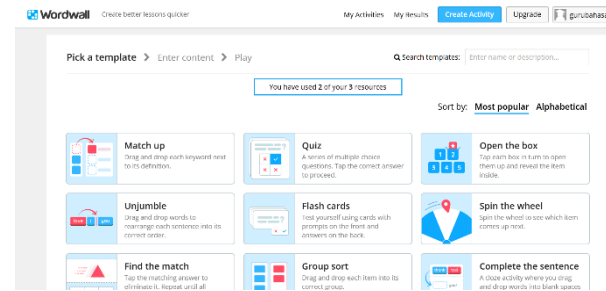


Gambar 2. Masuk ke Akun  
Tahap selanjutnya, klik tulisan “*Sign in with Google*” untuk memudahkan pengguna baru masuk ke akun Wordwall.



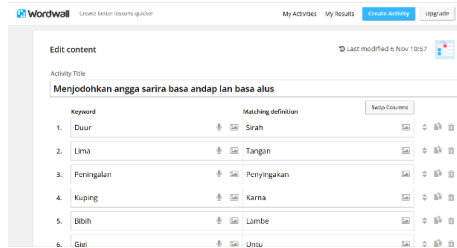
Gambar 3. Laman Aktivitas  
Saya

Apabila telah selesai melakukan pendaftaran dengan menautkan akun Google. Selanjutnya akan muncul laman seperti gambar 3. Aktivasi Saya, kemudian pilih kota warna biru bertuliskan “*Buat Aktivitas*”.



Gambar 4. Beberapa Fitur  
Permainan Wordwall

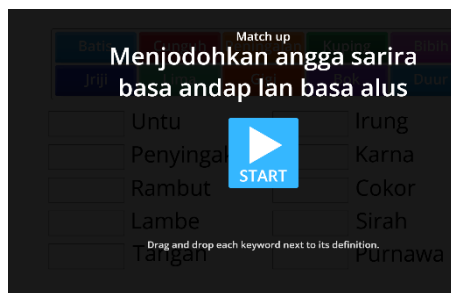
Selanjutnya akan muncul beberapa fitur permainan yang ditawarkan oleh aplikasi sehingga dapat menggunakannya dan semua fitur tidak berbayar atau gratis digunakan. Kemudian pilih fitur yang ingin digunakan untuk proses pembelajaran. Dalam penelitian ini fitur yang dipilih peneliti yaitu permainan “*Menjodohkan*” yang terdapat di pojok kiri atas. Pada tahap ini, mengedit konten untuk memasukkan judul, pertanyaan, dan jawaban yang ingin digunakan dalam pembelajaran dengan materi kosa basa Bali pada anggota tubuh. Terkait dengan pertanyaan dapat disesuaikan dengan kebutuhan.



Gambar 5. Pembuatan

Materi berupa Soal

Setelah selesai mengedit judul, pertanyaan, dan jawaban, kemudian klik tombol selesai yang terletak pada pojok kanan bawah.



Gambar 6. Permainan

Wordwall siap digunakan

Tahapan terakhir permainan permainan wordwall siap digunakan dalam proses pembelajaran.

## **b) Teknik penerapan wordwall dalam proses pembelajaran**

Teknik penerapan wordwall dalam proses pembelajaran meliputi beberapa tahapan, Tahap pertama pembagian kelompok: Pada tahap awal, guru melakukan pembagian

kelas ke dalam empat kelompok yang masing-masing terdiri atas empat hingga lima siswa. Pembentukan kelompok ini bertujuan untuk mendorong kerja sama dan interaksi antar siswa dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan wordwall. Pembagian kelompok dilakukan secara proporsional, memperhatikan kemampuan akademik dan karakteristik siswa agar setiap kelompok memiliki komposisi yang seimbang.

Tahap kedua pelaksanaan permainan: Permainan wordwall dirancang dalam dua sesi yang berbeda, yaitu sesi menebak gambar kosa kata bahasa Bali anggota tubuh atau anggota sarira dan sesi menjodohkan kosa kata bahasa Bali anggota sarira berdasarkan anggah ungguhing basa. Kedua sesi ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap kosakata dalam konteks tubuh manusia. Setiap sesi dirancang secara interaktif dan menarik,

sehingga mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tahap ketiga pengambilan undian sesi: sebelum memulai permainan, masing-masing kelompok mengirimkan satu perwakilan untuk mengambil undian yang akan menentukan sesi yang akan diikuti. Proses pengundian ini dilakukan secara transparan dan adil, memberikan kesempatan yang sama bagi setiap kelompok untuk berpartisipasi dalam kedua sesi permainan.

Tahap keempat mekanisme permainan: dalam setiap sesi, dua kelompok akan maju secara bersamaan untuk menjawab soal-soal yang ditampilkan di papan. Kedua kelompok akan berlomba menjawab dengan cepat dan tepat. Soal-soal yang disajikan dirancang untuk menguji pemahaman siswa tentang kosa kata bahasa Bali anggota tubuh, baik melalui pengenalan gambar maupun proses penjodohan yang tepat.

Tahap kelima penentuan pemenang: kelompok yang

berhasil menjawab lebih banyak soal dengan benar akan dinyatakan sebagai pemenang pada sesi tersebut. Kriteria penilaian didasarkan pada ketepatan dan kecepatan menjawab, sehingga mendorong siswa untuk tidak hanya fokus pada kuantitas jawaban, tetapi juga kualitas jawaban yang diberikan.

Tahap terakhir yaitu pemenang utama atau final: Dari kedua sesi permainan, masing-masing akan menghasilkan satu kelompok pemenang. Kedua kelompok pemenang tersebut selanjutnya akan kembali berkompetisi untuk memperebutkan gelar pemenang utama. Tahap final ini dirancang untuk memberikan tantangan tambahan dan mempertajam kemampuan siswa dalam menguasai kosa kata bahasa Bali anggota tubuh. Proses kompetisi akan terus berlanjut hingga akhirnya diperoleh satu kelompok sebagai pemenang utama. Kelompok ini akan mendapatkan apresiasi dan

penghargaan atas kemampuan mereka dalam menguasai materi kosa kata bahasa Bali anggota tubuh melalui permainan wordwall yang interaktif dan menyenangkan.

### **Dampak Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Kosa Basa Bali Tingkat Sekolah Dasar**

Penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali memberikan dampak bagi siswa sekolah dasar diantaranya sebagai berikut. (1) Siswa terlihat lebih mudah memahami perbedaan penggunaan basa andap dan basa alus pada kosa basa Bali angga sarira, penerapan media wordwall memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap perbedaan penggunaan bahasa Bali. Siswa kini dapat dengan lebih mudah membedakan nuansa antara basa andap (bahasa sehari-hari) dan basa alus (bahasa halus/formal). Melalui metode interaktif ini, konsep kompleks tentang tingkatan bahasa dalam budaya Bali menjadi lebih konkret dan dapat dicerna dengan baik. Proses visualisasi dan permainan dalam wordwall membantu siswa mengidentifikasi konteks penggunaan

masing-masing ragam bahasa. Siswa tidak lagi merasa kesulitan dalam memilih diksi yang tepat sesuai situasi komunikasi. Kemampuan membedakan bahasa ini tidak hanya sekadar teoritis, tetapi sudah mencapai tahap praktis dalam berkomunikasi. Hal ini menunjukkan keberhasilan media wordwall dalam mentransformasikan pemahaman kebahasaan siswa.

(2) Motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan yang dapat diamati secara langsung. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional, kini terlihat lebih bersemangat untuk berpartisipasi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Media wordwall secara nyata mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Siswa yang sebelumnya cenderung pasif dalam pembelajaran konvensional kini menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi dalam setiap aktivitas pembelajaran. Metode interaktif dan menyenangkan yang ditawarkan wordwall berhasil mengubah perspektif siswa terhadap proses belajar mengajar. Mereka tidak lagi memandang pembelajaran sebagai kegiatan monoton, melainkan sebagai pengalaman menarik yang penuh tantangan. Partisipasi aktif siswa

terlihat dari keseriusan mereka dalam mengikuti setiap sesi permainan. Semangat berkompetisi secara sehat mulai tumbuh di antara mereka, tanpa mengurangi esensi proses pembelajaran. Dengan demikian, wordwall berhasil mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis dan inspiratif.

(3) Dalam aspek interaksi sosial, penggunaan media wordwall mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif yang positif. Penggunaan media Wordwall telah mendorong terciptanya pembelajaran kolaboratif yang positif di antara siswa. Melalui aktivitas berkelompok, siswa dilatih untuk saling berinteraksi, bertukar pikiran, dan bekerjasama dalam menyelesaikan tantangan yang diberikan. Komunikasi antar siswa menjadi lebih intens dan bermakna, tidak sekadar interaksi formal di dalam kelas. Mereka belajar menghargai pendapat teman, mengembangkan kemampuan bernegosiasi, dan membangun sikap saling mendukung. Proses berbagi pengetahuan terjadi secara alamiah, di mana siswa yang lebih memahami materi dapat membantu temannya yang masih kesulitan. Interaksi sosial yang terbangun ini bukan hanya sekadar

sarana pencapaian tujuan akademis, tetapi juga wahana pengembangan keterampilan sosial yang sangat penting bagi usia sekolah dasar.

(4) Efisiensi waktu pembelajaran meningkat secara signifikan, implementasi media wordwall terbukti meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran secara signifikan. Metode interaktif ini memungkinkan guru untuk menyampaikan materi lebih cepat dan tepat sasaran dibandingkan dengan metode konvensional. Siswa dapat langsung memahami konsep yang diajarkan melalui visualisasi dan permainan yang menarik. Waktu yang biasanya tersita untuk menjelaskan konsep berulang kali kini dapat diminimalisir. Setiap sesi pembelajaran menjadi lebih padat dan produktif, dengan fokus yang lebih tajam pada pencapaian kompetensi. Guru pun dapat lebih leluasa mengeksplorasi materi tambahan atau memberikan pengayaan karena waktu yang tersedia dapat dimanfaatkan secara optimal. Efisiensi waktu ini berdampak positif tidak hanya pada proses belajar mengajar, tetapi juga pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

## **KESIMPULAN**

Penelitian terkait penerapan media wordwall dalam pembelajaran kosa basa Bali tingkat sekolah dasar mengungkapkan bahwa penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran sangat efektif. Penelitian ini dilandasi pemahaman mendalam tentang peran teknologi digital dalam menciptakan pengalaman belajar yang melibatkan dan memotivasi siswa melalui media interaktif. Proses implementasi wordwall mensyaratkan guru untuk melakukan beberapa tahapan teknis, dimulai dengan pembuatan materi dan mengajak siswa untuk melakukan permainan secara sistematis. Melalui

pendekatan inovatif ini, pembelajaran kosa basa Bali mengalami transformasi menjadi kegiatan yang lebih menarik, dinamis, dan menyenangkan. Implementasi wordwall dalam konteks pembelajaran kosa basa Bali pada materi angga sarira di kelas V SD Negeri 2 Ubung memberikan dampak positif yang signifikan bagi peserta didik dan guru. Melalui aplikasi ini, terjadi peningkatan yang berarti dalam berbagai aspek pendidikan, meliputi motivasi belajar, pemahaman konseptual, daya kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Andini, Ayu. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. Skripsi: Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Anovika, Lola. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Islam Assalam. Skripsi: Fakultas

Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.

Arikunto, S. (2016). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Deviyanti, I. (2021). Konsep dan Pengembangan Pembelajaran Yang Inovatif. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Faizin, Nur dkk. (2024). Penerapan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Biografi. Jurnal

- Pembelajaran Bahasa Indonesia. Vol.14, No.2.
- Hamzah. (2021). Teori Motivasi Dan Pengukurannya. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hardani, dkk. (2020). Metode Penelitian. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Ina Magdalena, A. R. (2020). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa Kelas 1 SD Negeri Pangadegan. Pensa: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 376-392.
- Kompas.com. (2013). Bahasa Bali Mata Pelajaran Wajib di Bali. Tersedia pada: <https://edukasi.kompas.com/read/2013/05/04/12580716/~Edukasi~News> (diakses pada 1 November 2024).
- Moleong, Lexy. J. (2016). Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rohmatin. (2023). Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall untuk Meningkatkan Kemampuan Vocabulary Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Inggris.
- Hastuti, Tari Pujiatika dkk. (2024). Penerapan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Materi Unsur Intrinsik Kelas V di SDN 1 Bangodua. Jurnal Cendekia Ilmiah. Vol.3, No.5.
- Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi. Vol.3, No.1.
- Suarmini, Ni Kadek dan I Gede Nurjaya. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru Vol.6, No.2.
- Sugiani, Wini. (2022). Aplikasi Berbasis Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Guru Indonesia. Vol.2, No.2.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta,
- Turohmah, Fauzia dkk. (2020). Media Pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan kemampuan mengingat Kosakata bahasa Arab. Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, Vol. 14, No.1.