

PENGARUH IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL TERHADAP PEMAHAMAN UNDAK USUK BAHASA SUNDA DI SD

Salsyabilla Aurora Hanadrie¹, Dewi Aila², Muhammad Rijal Wahid Muhamarram³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

1salsyabilla.ah@upi.edu, 2dwialia@upi.edu, 3rijalmuharram@upi.edu

ABSTRACT

This text addresses the challenge of preserving Indonesia's regional languages, specifically the Sundanese language, which is losing its appeal among younger generations. This lack of interest is primarily due to monotonous, conventional teaching methods, as observed at SDN Pangandaran, where teachers only use textbooks. To combat this disengagement and reignite student enthusiasm, the text proposes integrating technology into education. Interactive learning media, such as Wordwall, are identified as a potential solution to help educators deliver material in a more engaging way that is relevant to the current digital era. Therefore, this research aims to examine how the use of Wordwall-based interactive media can increase student interest and understanding of the Sundanese language, especially concerning undak usuk basa Sunda (levels of language in Sundanese).

Keywords: regional language, interactive media, wordwall

ABSTRAK

Indonesia memiliki kaya akan keragaman. Salah satunya keragaman berbahasa di berbagai daerah. Bahasa daerah merupakan warisan turun-temurun yang dapat disampaikan secara alami melalui interaksi sosial bertujuan sebagai alat komunikasi dalam memahami kearifan lokal yang mempengaruhi aspek kehidupan termasuk tindakan komunikatif yang melahirkan pengetahuan dalam sehari-hari (Putri,dkk 2020). Dalam pembelajaran bahasa sunda ini juga biasanya guru mengajar hanya menggunakan buku ajar saja yang menjadikan salah satu faktor kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran bahasa sunda tersebut. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif untuk membangkitkan kembali semangat peserta didik tersebut dalam pembelajaran bahasa sunda ini. Pada abad ke 21 kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil dalam saat menggunakan teknologi tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Agustian & Salsabila, (2021) bahwa Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan. sejalan dengan waktu Tenaga pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran atau mediator dalam menyampaikan pembelajaran bahasa sunda pada peserta didik. Media interaktif berbasis wordwall

merupakan sebuah tindakan yang dapat membantu siswa untuk menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan materi-materi Pendidikan Pancasila yang sedang dipelajari (Safitri et al., 2022, p. 47). Berdasarkan hasil observasi awal penelitian di SDN Pangandaran, menemukan permasalahan guru dalam mengajarkan bahasa sunda terutama pada kelas rendah yaitu kelas II yaitu guru belum menggunakan media interaktif pada pembelajaran bahasa sunda yang menyebabkan peserta didik tersebut jemu dan kurang ketertarikannya dalam pembelajaran bahasa sunda terutama pada pembelajaran undak usuk basa sunda.

Kata Kunci: bahasa daerah, media interaktif, wordwall

A. Pendahuluan

Indonesia memiliki kaya akan keragaman Salah satunya yaitu keragaman berbahasa seperti bahasa di berbagai daerah. Bahasa daerah merupakan warisan turun-temurun yang dapat disampaikan secara alami melalui interaksi sosial yang bertujuan sebagai alat komunikasi dalam memahami kearifan lokal yang ada dapat mempengaruhi aspek kehidupan termasuk tindakan komunikatif yang melahirkan pengetahuan dalam sehari-hari (Putri,dkk 2020). Seiring dengan perkembangan zaman, penggunaan dan pelestarian bahasa daerah sangat memperhatikan dilihat dari kurangnya generasi muda adalah memahami bahasa daerahnya sendiri serta perkembangan-perkembangan bahasa asing yang seakan-akan menjadi bekal untuk menghadapi masa depan yang akan datang.

menurut Ganjar (dalam Rahmawati et.al. 2023), menyatakan bahwa kalangan generasi remaja sekarang, mayoritas individu yang merasa takut dan enggan menggunakan bahasa Sunda dalam komunikasi sehari-hari walaupun mereka keturunan Sunda. Hal ini terlihat jelas di lingkungan pedesaan maupun di kota.

Bahasa Sunda merupakan bahasa ibu atau bahasa asli bagi sebagian besar penduduk Jawa terutama yang tinggal di bagian Pulau Jawa yang terkenal dengan Tatar Sunda atau Pasundan (susanti, 2022), sejalan dengan Nenden (dalam Rahmawati et. al. 2023), bahasa Sunda dapat ditempatkan sebagai bahasa daerah yang berperan penting sebagai simbol kebanggaan daerah itu sendiri seperti identitas daerah, alat penunjang kebudayaan setempat, wadah ekspresi sastra daerah, dan sarana alat komunikasi dalam

lingkungan keluarga, masyarakat lokal serta media massa setempat. Dengan demikian bahasa Sunda perlu dilestarikan dan dikembangkan secara berkelanjutan agar tetap digunakan walau terhalang oleh perkembangan zaman oleh karna itu anak galan sekarang harus diberikan ekstar dalam pendidikannya.

Pendidikan merupakan suatu kesatuan utuh yang luas yang di dalamnya memuat suatu pembelajaran. Dalam pembelajaran tersebut memuat tujuan pendidikan yang mampu mewujudkan manusia yang seituhnya, karena pendidikan berfungsi sebagai proses penyadaran terhadap manusia untuk mengenal, mengerti, serta memahami suatu realita dalam kehidupan sehari-hari (Tarigan et al.,(2022) dalam artrikel Wakhidah,dkk (2024)). Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dari beberapa aspek diantaranya adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan (hendrayani,dkk 2018). Pada abad ke 21 kemajuan teknologi harus diimbangi dengan sumber daya manusia yang terampil saat menggunakan teknologi tersebut. Memberdayakan setiap individu dengan keterampilan yang relevan di dunia digital dapat menjadi kunci

untuk berpartisipasi dalam kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya negara mereka sekarang dan di masa depan.Pengembangan teknologi digital dalam pendidikan pun harus didukung oleh seluruh elemen pendidikan yaitu pemerintah, kepala sekolah, guru, dan masyarakat (Aulia (2023)). Dengan seperti ituh pendidik harus mempunyai kemampuan teknologi agar dapat membuat media pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan teknologi multimedia yang diman dapat dianggap menjadi salah satu inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton bagi siswa. Penggunaan media interaktif ini juga menjadi sebuah inovasi guru dalam menghadapi abad ke-21 atau yang sering disebut sebagai era industri 4.0 yang beriringan dengan kemajuan teknologi yang dapat mendorong kemajuan di dunia pendidikan. Media pembelajaran interaktif ini dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar dalam proses pembelajaran tersebut agar tidak monoton,

membosankan dan dapat dapat membangkitkan kembali semangat belajar peserta didik. Media pembelajaran interaktif ini akan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar serta dengan media pembelajaran ini peserta didik dapat mendapatkan informasi yang mudah dipahami dan mendapatkan pengalaman yang lebih bermakna bagi peserta didik.

Wordwall merupakan salah satu perangkat lunak online sebagai media pembelajaran berbasis game untuk open the box, quiz, match up dan lain sebagainya. Aplikasi wordwall ini dilengkapi dengan template atau jenis dan model yang berbeda-beda yang dapat disesuaikan dengan permintaan. Aplikasi word wall merupakan website yang dapat digunakan dalam membuat edukasi yang dapat membuat siswa menambah semangat belajar dan menyenangkan serta menjadikan media pembelajaran yang membuat siswa aktif. Aplikasi ini juga cocok untuk merencanakan dan mengeksplorasi evaluasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Word Wall merupakan suatu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang bertujuan

sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa, karena siswa dapat melihat skor yang diperoleh setelah mengerjakan kuis yang terdapat pada game tersebut. Tidak hanya itu saja, wordwall dapat menjadi inovasi untuk menarik perhatian dan minat belajar siswa (Savira & Gunawan, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal penelitian di SDN Pangandaran, peneliti menemukan permasalahan dalam mengajarkan pembelajaran bahasa sunda terutama pada kelas rendah yaitu kelas II. permasalahan tersebut yaitu guru belum dapat menggunakan media interaktif pada pembelajaran bahasa sunda ini yang menyebabkan peserta didik tersebut jemu dan kurang ketertarikannya dalam pembelajaran bahasa sunda terutama pada pembelajaran undak usuk basa sunda ini.

Penelitian ini berpokus pada apakah ada perbedaan pemahaman mengenai undak usuk basa sunda setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media interaktif berbasis wordwall.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Quasi eksperimental desain dengan pendekatan kuantitatif.

Menurut Sugiyono (2018) Penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang diteliti dengan menganalisis data berbentuk angka untuk menguji kebenaran hipotesis yang diajukan. Penelitian kuantitatif digunakan untuk membuktikan atau menolak suatu teori, karena penelitian ini bertumpu pada teori yang kemudian diteliti sehingga menghasilkan data dan ditarik kesimpulan.

Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu desain nonequivalent control group. Desain ini dilakukan dengan membandingkan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dimana kedua kelompok tersebut dibandingkan untuk mengukur perbedaan antar perlakuan yang diberikan. Kedua kelompok tersebut sama-sama diberikan pre-test awal untuk mengukur pemahaman peserta didik. Kelompok eksperimen akan diberikan perlakuan yang berupa penggunaan media interaktif games wordwall selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan, kelompok kontrol akan diberikan perlakuan media pembelajaran non-interaktif yang berupa media cetak. Setelah perlakuan tersebut diberikan kedua

kelompok tersebut diberikan post-test untuk mengukur perubahan kemampuan dalam memahami undak usuk bahasa sunda. Untuk mengolah hasil data yang di dapatkan peneliti menggunakan aplikasi SPSS V25 dan axcel 2010 agar data dapat di olah dengan tepat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil wawancara studi pendahuluan menunjukkan bahwa media pembelajaran basa sunda di SDN Pangandaran hanya menggunakan buku paket yang sebagian besar tidak memenuhi kebutuhan peserta didik. SDN Pangandaran belum melaksanakan mengimplementasikan media pembelajaran yang memadai dalam pembelajaran bahasa sunda mengenai undak usuk basa sunda. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami materi tersebut. Pendidik menyatakan bahwa peserta didik belum mampu memahami undak usuk basa sunda dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif berbasis wordwall yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik untuk membantu mereka memahami undak usuk basa sunda

dengan lebih baik dan meningkatkan pemahaman mengenai undak usuk basa sunda. Berdasarkan hasil observasi awal pendidik mengatakan peserta didik merasa kesulitan dalam mengucapkan basa sunda yang baik karena peserta didik merasa basa sunda tersebut sulit untuk digunakan dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari harinya. Oleh karena itu, diperlukannya media pembelajaran yang interaktif menyenangkan agar peserta didik tidak merasa jemu dan antusias untuk ikut serta dalam pembelajaran undak usuk basa sunda ini.

Proses penelitian dimulai pada tanggal 30 Juli dan berlangsung hingga 5 Agustus 2025, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas II di SDN Pangandaran, yang melibatkan total 30 Peserta didik. Kelas II A sebagai kelas eksperimen berjumlah 15 orang dengan menggunakan media interaktif berbasis wordwall dan kelas II B berjumlah 15 orang sebagai kelas kontrol yang menggunakan media cetak. Data yang dikumpulkan oleh peneliti berbentuk kuantitatif deskriptif, yang diperoleh melalui tes dengan dilakukan pre-test dan post-test dengan pemberian treatment yang

diberikan oleh peneliti kepada peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman undak usuk basa sunda yang terdiri atas 10 butir soal pilihan ganda. Instrumen tes tersebut sudah diuji coba dan sudah diuji validitas, reliabilitas, taraf kesukaran butir soal, dan daya pembeda butir soalnya dengan menggunakan IBM SPSS 25. Tes ini digunakan untuk mengukur tingkat kepahaman peserta didik dalam pembelajaran undak usuk basa sunda. Perolehan data yang berupa hasil pre-test dan post-test yang sudah terkumpul akan dianalisis dan dipaparkan pada bagian hasil penelitian dengan menggunakan metode analisis deskriptif serta analisis inferensial dengan diolah menggunakan program microsoft excel 2010 dan IBM SPSS versi 25.

Porses pengambilan data ini dilakukan pada tanggal 30 juli hingga hingga 5 agustus 2025 di SDN Pangandaran yang tepatnya di, Jl. Kidang panajung No.18 RT 04 RW 08, desa Pangandaran, Kec. Pangandaran, Kab. Pangandaran, Prov. Jawa Barat. Proses penelitian ini dilakukan sebanyak 2 pertemuan, Jenis desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini yakni

Non-equivalent control group design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dengan jumlah peserta didik 15 orang, pada kelompok tersebut diberikan perlakuan berupa media interaktif berbasis worwall, dan kelompok kontrol dengan jumlah 15 peserta didik yang proses pembelajarannya menggunakan media cetak. Setiap kelas kontrol maupun eksperimen sebelum diberikannya perlakuan akan diberikan terlebih dahulu pretest dan setelah mendapatkan perlakuan masing-masing kelas akan diberikan posttest.

Langkah awal penelitian dalam pengujian soal tes ini yaitu melakukan uji validitas untuk mengetahui soal mana sajah yang valid dengan menggunakan SPSS v25 yang dilakukan secara statistik. Hasil uji validitas ini kemudian dianalisis dengan mengacu pada tabel koefesien korelasi yang dimana hasil akan valid jika r hitung mencapai atau melebihi r tabel dengan tingkat signifikan 0,05. Akan tetapi jika kurang dari 0,05 maka data tersebut tidak valid. Peneliti telah melakukan uji coba soal terhadap 30 peserta didik pada kelas II SDN Pangandaran, maka terdapat nilai hasil r -hitung

gengan taraf signifikan 5% didapatkan nilai 0,374. Berdasarkan hasil uji validasi dengan SPSS 25, dengan jumlah soal sebanyak 20 butir, diperoleh 11 Butir soal valid dan 9 Soal yang tidak valid. Soal yang tidak valid tersebut akan dihapus karena sudah di representasiakan oleh soal yang sudah valid. Akan tetapi, peneliti memutuskan untuk menggunakan 10 soal yang valid sajah, sehingga soal yang dihapus yakni 15 yang memiliki tingkat validitas rendah. Dan 2,4,6,7,8,9,12,13,20 soal yang tidak valid. Langkah kedua peneliti melakukan uji reliabilitas hasil uji reliabilitas ini sebagai berikut.

Tabel 1 hasil uji reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Kriteria
.616	20	reliabel

Hasil uji reliabilitas ini memiliki nilai Cronbach's Alphabesar 0.616, berdasarkan hal tersebut soal pilihan ganda yang berjumlah 20 butir memiliki reliabilitas yang tinggi yang memiliki nilai koefesian Cronbach's Alpha lebih dari 0,6 yang artinya instumen test ini dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data pada penelitian ini.

Langkah ke tiga Langkah ketiga menguji tingkat kesukaran hasil dari

uji ini yaitu hasil kesukaran yaitu terdapat 4 soal yang “sedang” yaitu soal nomor 6,8,16 dan 17 serta terdapat 16 soal yang mudah yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18,19, dan 20 jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen test ini dapat digunakan pada penelitian.

Langkah ketiga menguji tingkat kesukaran hasil dari uji ini yaitu hasil kesukaran yaitu terdapat 4 soal yang “sedang” yaitu soal nomor 6,8,16 dan 17 serta terdapat 16 soal yang mudah yaitu soal nomor 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18,19, dan 20 jadi dapat disimpulkan bahwa instrumen test ini dapat digunakan pada penelitian.

Langkah ke empat uji daya pembeda hasil dari daya pembeda ini meliliki 3 soal “baik” yaitu soal 3, 18, 19 menililiki 4 soal “cukup” yaitu soal 1, 5, 10, 18 memiliki 11 soal “lemah” yaitu soal 2, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 20 dan memiliki 2 soal yang tidak memiliki daya pembeda yaitu soal 4 dan 6. Berdasarkan data diatas bahwa soal nomor 4 dan 6 dapat dihilangkan karna tidak memiliki daya pembeda.

Langkah terakhir uji n-gain bahwa mean kelas eksperimen sebesar 4,7754 dengan nilai nilai

minimum 3,23 dan nilai maksimum nya 6.25 hal ini meunujukan bahwa kategori n-gain pada kelas eksperimen termasuk kategori sedang. Sementara mean kelas kontrol sebesar 1.8972 dengan nilai nilai minimum 0,00 dan nilai maksimum nya 4,14 hal ini meunujukan bahwa kategori n-gain pada kelas kontrol termasuk kategori rendah. Kelas eksperimen lebih memiliki peningkatan dibandingkan dengan kelas kontrol.oleh karena itu berdasarkan uji n-gain dapat disimpulkan bahwa terjadi pengaruh media interaktif berbasis wordwall ini dapat berpengaruh pada pemahaman peserta didik dalam pembelajaran undak usuk basa sunda.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas II di SDN Pangandaran terhadap undak usuk basa Sunda. Perbedaan hasil yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol membuktikan bahwa metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif lebih berhasil menarik minat

dan meningkatkan kemampuan siswa dibandingkan dengan metode konvensional (menggunakan media cetak).

Penggunaan Wordwall yang menawarkan format game (misalnya, quiz, match up, dll.) berhasil mengatasi kejemuhan siswa dan memotivasi mereka untuk aktif dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan tujuan penelitian untuk menemukan cara alternatif yang dapat membangkitkan semangat belajar siswa terhadap bahasa daerah yang kian tergerus. Oleh karena itu, disarankan kepada pihak sekolah dan guru untuk dapat mengadopsi media pembelajaran interaktif digital seperti Wordwall sebagai alat bantu dalam mengajar. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin melakukan studi serupa terkait pelestarian bahasa daerah melalui inovasi pendidikan.

- Internasional Riksa Bahasa* (pp. 602-612).
- Rahmawati, H., Adawiyah, R., Nurmasyanti, L. D., Riyadhlul, S., & Corresponding, J. (2023). Family Participation in Learning Sundanese at Mi Mq An-Nuur. *Indonesian Journal of Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan, 9(1), 47–56.*
- Susanti, Y. R. (2022). Kurangnya Penggunaan Dan Pemahaman Berbahasa Sunda di Kalangan Remaja. *Dewantara: Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora, 1(3), 74-77.*
- Wakhidah, F. N. H. (2019). Implementasi pembelajaran matematika dengan pendekatan saintifik di MI Murni Sunan Drajat (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika, 3(1), 123-133.*
- Putri, D. A. A. (2020). Cerita Rakyat Berbasis Sosiokultural: Studi Pengenalan Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. In *Seminar*