

Penerapan Model ASSURE Menggunakan Media Wordwall dalam Pembelajaran Teks Diskusi pada Peserta Didik Kelas IX

Jingga¹, Arfi Rinantari², Uli Laela Rahma³, Vita Aprilia Kartikasari⁴, Asep Purwo Yudi Utomo⁵, Diyamon Prasandha⁶

^{1,2,3,4}PPG Prajabatan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

^{5,6}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri Semarang

jinggamelati10@gmail.com¹, Arfirinan@gmail.com², ulilaelarahma@gmail.com³,
vita.apriliakartikasari1999@gmail.com⁴, aseppyu@mail.unnes.ac.id⁵,
diyamonprasandha@mail.unnes.ac.id⁶

Abstract. *Students in the digital era expect more learning using technology. This requires teachers to modify learning by applying technology in it. This study tries to apply the ASSURE learning model with the integration of Wordwall Games media which can be accessed on each student's device in class. The uses of Wordwall Games media match with the ASSURE model because it links technology. Wordwall Games is a game specially designed for learning. This game can improve motivation in students' learning, so that learning in the technological era become more effective and efficient. This research based on classroom action research on discussion text material using the ASSURE model using Wordwall media in class IX at SMP Negeri 9 Semarang which is targeted in 2 learning cycles. The results showed that there was an students enhancement motivation in 2 learning cycles of learning as evidenced by increased of student learning outcomes. This proves that the ASSURE model and Wordwall media are fit to be applied in Indonesian learning, especially in discussion text.*

Keywords: *ASSURE, Wordwall, Learning, Discussion, Text*

Abstrak. Peserta didik di era digital mengharapkan lebih banyak pembelajaran menggunakan teknologi. Hal ini mengharuskan guru memodifikasi pembelajaran dengan penerapan teknologi didalamnya. Penelitian ini mencoba menerapkan model pembelajaran ASSURE dengan integrasi media *Wordwall Games* yang bisa diakses pada gawai masing-masing peserta didik di kelas. Penggunaan media *Wordwall Games* selaras dengan model ASSURE karena menghubungkan teknologi dalam desain pembelajaran. *Wordwall Games* merupakan game yang didesain khusus untuk digunakan dalam pembelajaran. Permainan ini diklaim bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membuat pembelajaran era teknologi menjadi efektif dan efisien. Menggunakan model ASSURE menggunakan media Wordwall kategori kesembilan di SMP Negeri 9 Semarang yang diimplementasikan dalam 2 siklus. Dari hasil penelitian dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan motivasi siswa dalam mempelajari materi teks diskusi pada siklus 1 dan siklus 2 pembelajaran yang dibuktikan dengan naiknya hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan model ASSURE menggunakan media *Wordwall* cocok diaplikasikan di pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pembelajaran teks diskusi. Penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah keilmuan mengenai penerapan model ASSURE menggunakan media *Wordwall* pada pembelajaran bahasa Indonesia di SMP dan menambah rujukan mengenai variasi model dan media pembelajaran.

Kata Kunci: ASSURE, Wordwall, Pembelajaran, Diskusi, Teks

1. PENDAHULUAN

Pada pembelajaran dewasa ini, peserta didik mengharapkan lebih banyak aktivitas pembelajaran menggunakan teknologi yang tidak mudah diakomodasi menggunakan pengajaran tradisional (Kim & Downey, 2016). Guru pada era digital bukan lagi pusat pembelajaran, pembelajaran sudah berfokus ke peserta didik. Seiring dengan hal tersebut, guru dituntut menjadi lebih kreatif dalam mendesain pembelajaran dengan penerapan teknologi didalamnya. Inovasi dalam teknologi terus menjadi tantangan guru dalam mendesain pembelajaran dan pemberian materi yang bisa meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran (Kim et al., 2013). Kompetensi guru harus diarahkan pada perkembangan TIK dan menjadikan guru seorang warga digital (Effendi & Wahidy, 2019). Berkembangnya pengetahuan dan teknologi menuntut pendidik untuk menerapkan teknologi, khususnya teknologi kekinian dalam pembelajaran. Hal ini dilakukan guna pengoptimalan proses pembelajaran di abad 21 yang serba canggih (Utomo & Yulianti, 2017); (Pramono et al., 2021); (Purwo et al., 2021).

Model pembelajaran yaitu sebuah konsep yang mendeskripsikan prosedur langkah kerja berurutan untuk merumuskan pembelajaran yang akan digunakan oleh guru (Trianto, 2017); (Irvy, 2020). Model pembelajaran terkini telah memadukan teknologi dalam desain pembelajarannya guna menyesuaikan kebutuhan zaman (Ghaemi, 2021). Motivasi belajar peserta didik akan lebih mudah dikembangkan dengan menerapkan model pembelajaran yang sesuai. Hal tersebut telah sesuai dengan (Hidajat et al., 2020) yang menyatakan motivasi bersifat dinamis, bergerak dari kondisi motivasi ke intrinsik motivasi yang dipengaruhi oleh dukungan sosial, orientasi tujuan, prestasi, kecemasan, dan efikasi diri. Motivasi bersifat dinamis dan dipengaruhi faktor intrinsik dan ekstrinsik.

Model pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran dengan mengaitkannya dengan teknologi adalah model Assure. Model pembelajaran dinilai efektif dalam memahami siswa abad 21. Model pembelajaran ASSURE adalah model pembelajaran yang menitikberatkan pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi yang lebih singkat dan efektif (Iskandar & F, 2020). Model ini terdiri dari beberapa langkah, mulai dari penelaahan karakteristik siswa, pembuatan tujuan pembelajaran, hingga pemilihan media dan metode (Muzakki et al., 2021). Berikut adalah langkah-langkah penerapan model ASSURE.

A: Analyze learners atau bisa dijelaskan sebagai langkah awal berupa menganalisis minat dan karakteristik peserta didik yang akan diberikan model ini.

S: Stating Objectives, bisa dijelaskan sebagai menyatakan tujuan yang diharapkan oleh guru selama menerapkan model ASSURE ini. Tujuan pembelajaran yang akan ditentukan harus cukup jelas sehingga akan memudahkan penerapan tahap-tahap selanjutnya dari model ini.

S: Select methods, media and materials adalah langkah ketiga dari model ASSURE yaitu berupa proses pemilihan metode, media, dan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan guru.

U: Utilize method, media, and materials atau menggunakan metode, media, dan materi disesuaikan dengan langkah-langkah yang sudah dilakukan sebelumnya.

R: Require learner participation, bisa juga disebut dengan analisis partisipasi peserta didik. Pada tahap ini guru harus bisa memastikan apakah peserta didik

terlihat aktif dalam pembelajaran ataukah tidak selama penerapan model ASSURE.

E: Evaluate and revise merupakan tahap terakhir dari model ASSURE. Dalam tahap ini guru mengevaluasi dan merevisi hasil penerapan model secara holistik dan melakukan perubahan yang perlu pada pembelajaran setelahnya (Nawawi, 2018).

Pada pembelajaran menyimpulkan isi teks tanggapan di SMP Negeri 9 Semarang, model pembelajaran yang guru terapkan adalah pembelajaran model *discovery* berbantuan media teks yang ada pada buku paket Kemendikbud. Hal tersebut belum bisa menimbulkan motivasi peserta didik dalam belajar sesuai hasil observasi. Observasi yang dilakukan meliputi (1) keaktifan siswa mengikuti pembelajaran, (2) keaktifan siswa menjawab pertanyaan ketika pembelajaran, dan (3) keaktifan siswa mengumpulkan lembar kerja tepat waktu. Dari hasil observasi tampak keaktifan peserta didik pada ketiga aspek cukup tetapi kurang antusias. Peserta didik hanya sekedar mengikuti pembelajaran untuk mendapatkan nilai. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa kegiatan pembelajaran tersebut telah dilaksanakan oleh siswa berulang kali pada materi belajar sebelumnya. Motivasi dalam belajar sangat bagus untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa. Siswa memerlukan desain pembelajaran yang tidak monoton sehingga motivasi belajar pada siswa bisa naik.

Langkah meningkatkan motivasi belajar pada siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang variatif dan mengikuti perkembangan zaman. Pada pembelajaran abad 21, penggunaan media berbasis teknologi sangat diperlukan dalam pembelajaran. Salah satu media berbasis teknologi abad 21 adalah media pembelajaran berbasis game bernama *Wordwall*. (Fanny, 2020; Pradani, 2022) mengungkapkan bahwa *Wordwall* ialah permainan yang berkaitan dengan penggunaan bahasa. *Wordwall* adalah sebuah game pembelajaran interaktif yang biasa digunakan guru guna mengefektifkan pembelajaran di kelas. Permainan ini mempunyai beragam keunggulan, contoh yang paling menonjol adalah model yang menarik. *Wordwall* juga gratis untuk digunakan siapa saja. Permainan dapat dikirim langsung sebagai file PDF ke platform pembelajaran seperti WhatsApp, Google Classroom, Telegram, dan aplikasi komunikasi lainnya sehingga siswa dapat menggunakannya secara offline dengan mudah (Surahmawan et al., 2021).

Sebuah penelitian tentu tidak terlepas dari penelitian-penelitian yang dilakukan terlebih dahulu guna tolak ukur penelitian. Berikut penelitian yang relevan dengan penelitian ini 1) Penelitian (Maghfiroh et al., 2018) dengan judul Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda, 2) (Kartika et al., 2019) berjudul Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama, 3) (Iskandar & F, 2020) berjudul Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar, 4) (Kadhim et al., 2021) berjudul Impact of Assure Model on Mathematical Correlation and Achievement in Mathematic, 5) Siti Faizatun Nisa & Novida R. (2021) berjudul Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar, 6) (Arif & Wetan, 2022) berjudul Komparasi Minat Belajar peserta didik pada Penggunaan Media Pembelajaran Web *Wordwall* dan Paper Test di MI Ma'arif Patihan Wetan.

Dari penelitian terdahulu terdapat bermacam penelitian, mulai dari analisis deskriptif, penelitian tindakan kelas, eksperimen, dan penelitian pengembangan. Lebih lanjut, berkaitan dengan penggunaan media, tampak bahwa penggunaan model ASSURE dalam pembelajaran dapat diterapkan dengan baik. Hal ini karena pembelajaran yang berpusat pada siswa tercermin dalam model ASSURE. Penggunaan model ASSURE bisa

meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik di kelas. Model ASSURE juga mengkombinasikan teknologi dalam pembelajaran sehingga sesuai dengan pembelajaran abad 21. Media wordwall menganut model pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa. Media wordwall terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam sejumlah penelitian. Hanya saja beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sekolah dasar banyak menggunakan media wordwall untuk pembelajaran. Di sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, media Wordwall tidak digunakan untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan hasil analisis perbandingan penelitian terdahulu dan kaitannya dengan penelitian ini, disimpulkan bahwa penelitian menggunakan Model ASSURE dengan media *Wordwall* pada pembelajaran teks diskusi kelas IX belum pernah diteliti sebelumnya. Sudah ada penelitian tindakan kelas menggunakan Model ASSURE tetapi belum terdapat media pembelajaran yang digunakan sedangkan pada penelitian ini menggunakan media *Wordwall*. Objek yang dikaji dalam penelitian sebelumnya adalah siswa SD sedangkan dalam penelitian ini adalah siswa SMP. Dari beberapa aspek tersebut tampak orisinalitas dan kebaruan dalam penelitian ini.

Penelitian ini mencoba menerapkan model pembelajaran ASSURE dengan integrasi media *Wordwall Games* yang bisa diakses pada gawai masing-masing peserta didik di kelas. Penggunaan media *Wordwall Games* selaras dengan model ASSURE karena menghubungkan teknologi dalam desain pembelajaran. *Wordwall Games* merupakan game yang didesain khusus untuk digunakan dalam pembelajaran. Permainan ini diklaim bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan membuat pembelajaran era teknologi menjadi efektif dan efisien. Pemilihan teks diskusi dilakukan karena sesuai dengan Kompetensi Dasar yang sedang dipelajari oleh peserta didik ketika penelitian berlangsung.

Secara teoretis penelitian ini bermanfaat untuk menambah khasanah penelitian penggunaan model ASSURE dan media *Wordwall* dalam pembelajaran, khususnya bahasa Indonesia. Penelitian ini juga bisa digunakan guru sebagai rujukan variasi pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini didasarkan pada pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu dengan melaksanakan pembelajaran menyimpulkan isi teks diskusi menggunakan model ASSURE menggunakan media *Wordwall* pada kelas IX di SMP Negeri 9 Semarang. Pelaksanaan tindakan dalam PTK ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus pertama dan kedua. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Observasi dilakukan dengan untuk mengetahui aktifitas peserta didik ketika pembelajaran teks diskusi berlangsung. Setelah pembelajaran pada siklus pembelajaran 1 berhasil dilakukan, diadakan pengkajian ulang untuk mempersiapkan pembelajaran pada siklus berikutnya berdasarkan hasil evaluasi. PTK pertama kali diusulkan oleh (Hitchcock, 2010). Metode penelitian yang digunakan diuraikan sebagai berikut. Langkah pertama yaitu melakukan **studi pendahuluan**: dari hasil observasi menunjukkan kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran teks diskusi karena model pembelajaran yang kurang maksimal dalam pengintegrasian teknologinya. Selanjutnya adalah melakukan analisis temuan: temuan yang didapatkan peneliti dari hasil observasi adalah a.) peserta didik kurang termotivasi dalam belajar, b.) media pembelajaran kurang variatif. Langkah ketiga adalah melakukan perencanaan penelitian. Pada tahap perencanaan diuraikan langkah berikut ini. 1.) menyiapkan strategi pembelajaran, menyusun RPP, menyusun kriteria keberhasilan, menyusun instrumen penelitian. Langkah keempat adalah melaksanakan tindakan. Dalam pelaksanaan tindakan pertama akan dilaksanakan pembelajaran menggunakan model

ASSURE dengan media *Wordwall* dalam pembelajaran menyimpulkan isi teks diskusi. Langkah kelima adalah peneliti melakukan **observasi** dengan cara melakukan pengamatan pada proses pembelajaran. Pengamatan akan dilakukan pada dua tahap, yakni pada pengamatan di pembelajaran siklus pembelajaran 1 dan pembelajaran pada siklus 2. Langkah keenam adalah melakukan **refleksi**. Pada tahap refleksi, peneliti menganalisa hasil dan mengevaluasi data. Langkah terakhir adalah menyimpulkan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil PTK pada kelas IX di SMP Negeri 9 Semarang pada pembelajaran teks diskusi menggunakan model ASSURE berbantuan media *Wordwall* menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa. Pada siklus 1, rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 75,25% dengan nilai paling rendah 60 dan skor tertinggi 93. Rata-rata tersebut telah melampaui indikator ketercapaian kompetensi yang telah ditentukan yakni 75%. Jumlah peserta didik yang belum berhasil dalam pembelajaran di siklus 1 sejumlah 8 peserta didik, dan 24 peserta didik dinyatakan sudah tuntas. Penelitian pada siklus 1 sudah menunjukkan keberhasilan dalam penggunaan model ASSURE dengan media *Wordwall*.

Untuk menguji konsistensi keberhasilan pemanfaatan model pembelajaran ASSURE dengan menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran teks diskusi dan meningkatkan hasil belajar siswa lebih baik lagi, penelitian dilanjutkan pada siklus pembelajaran 2. Pada siklus pembelajaran 2 didapatkan rata-rata sebesar 83,93%. Peserta didik dengan nilai di bawah rata-rata berjumlah 4 orang dengan nilai 74, mendekati batas minimum ketuntasan kompetensi yakni 75. Pada siklus 2 terdapat peningkatan rata-rata kelas sebesar 8,68% dengan nilai tertinggi meningkat dari siklus 1 sebesar 93 menjadi 95 pada siklus pembelajaran 2. Berikut ditampilkan hasil perbandingan pembelajaran pada siklus 1 dan pembelajaran pada siklus 2 dalam bentuk perbandingan nilai hasil belajar.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Siklus 1 dan 2

	Penilaian Siklus 1	Penilaian Siklus 2
Nilai Tertinggi	93	95
Nilai Terendah	60	74
Rata-rata	75,25%	83,93%

Berikut interval nilai hasil pembelajaran menggunakan model ASSURE dengan media *Wordwall* pada pembelajaran teks diskusi di kelas IX SMP Negeri 9 Semarang.

Interval Nilai	Frekuensi	
	Siklus 1	Siklus 2
50-59	0	0
60-69	1	0
70-79	13	5
80-89	16	10
90-100	1	16

Tabel 2. Internal Nilai Siklus 1 dan 2

Dari tabel tampak bahwa interval nilai pada siklus 1 dengan frekuensi paling sering adalah 80-89. Meningkat pada siklus 2, frekuensi paling sering adalah 16 pada rentang nilai 90-100.

The researcher started by looking into the interests and characteristics of students in class IX G at SMP Negeri 9 Semarang. The results of observing the activeness of students in learning with indicators—namely, students' participation in learning, their ability to answer questions while learning, and their timely collection of worksheets—indicate an increase in students' follow-up learning activity. The outcomes of observing students' participation in learning during cycles 1 and 2 are presented in the table below.

Hal yang di Observasi	Frekuensi	
	Siklus 1	Siklus 2
Keaktifan peserta didik mengikuti pembelajaran	27	31
Keaktifan peserta didik menjawab pertanyaan ketika pembelajaran	31	31
Keaktifan peserta didik mengumpulkan lembar kerja tepat waktu	26	29

Tabel 3. Minat dan Karakteristik Peserta Didik

Dari 32 peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran pada siklus 1, terdapat 4 anak yang tidak bisa berkonstrasi dan kurang menunjukkan antusias dalam pembelajaran. Hal ini terjadi ketika pemberian tugas menganalisis isi teks diskusi secara berkelompok mereka tidak mau membantu mengerjakan tugas kelompoknya. Keaktifan peserta didik meningkat ketika media *Wordwall Games* digunakan. 4 anak yang sebelumnya kurang antusias menjadi sangat antusias dalam menjawab soal-soal mengenai isi teks diskusi yang ada pada permainan *Wordwall*. Pada aspek keaktifan peserta didik menjawab pertanyaan ketika pembelajaran, peserta didik sudah menunjukkan sikap antusias karena pertanyaan-pertanyaan berbentuk permainan dalam aplikasi *Wordwall* sehingga peserta didik tidak terbebani dengan menjawab, mereka dengan suka hati menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada secara berkelompok dengan sungguh-sungguh. Apabila ada jawaban yang dirasa kurang sesuai mereka akan mendiskusikannya terlebih dahulu di dalam kelompok sebelum menjawab pertanyaan mengingat batas salah menjawab pertanyaan hanya tiga kali. Pada aspek keaktifan mengumpulkan lembar kerja, terdapat 5 anak yang telat mengumpulkan lembar jawaban. Mereka harus diingatkan lagi perihal lembar kerja yang belum dikumpulkan.

Pada pembelajaran di siklus 2, peserta didik sudah lebih memahami ritme pembelajaran menggunakan model ASSURE dengan media *Wordwall*. Dari hasil pembelajaran di siklus 2, pada aspek keaktifan siswa sudah meningkat lebih baik daripada keaktifan mereka pada siklus 1. Hal ini juga terjadi ketika mereka menjawab pertanyaan yang ada pada permainan *Wordwall*. Mereka asik menjawab pertanyaan-pertanyaan pada media *Wordwall* yang ada pada gawai masing-masing. Ketika diminta mengumpulkan skor kuis yang mereka miliki, peserta didik sudah menunjukkan antusias mengumpulkan skor karena mereka merasa berhasil menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dengan maksimal dengan nilai yang diatas rata-rata. Masih ada 2 anak yang belum bisa mengumpulkan skor kuis tepat waktu dan harus diingatkan kembali untuk mengumpulkan. Hal ini bisa saja terjadi mengingat penelitian tidak mungkin berhasil 100 persen.

Berikut ditampilkan gambar ketika pembelajaran menggunakan model ASSURE dengan bantuan media *Wordwall* di kelas IX G di SMP Negeri 9 Semarang. Tampak antusias yang ditunjukkan oleh peserta didik ketika mengikuti pembelajaran menyimpulkan isi dan membandingkan isi 2 teks diskusi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *Wordwall* belum familiar di antara mereka sehingga motivasi belajar mereka meningkat dan berhasil mengikuti pembelajaran dengan antusias dan mendapatkan hasil yang lebih maksimal.



Gambar 1. Pembelajaran Menggunakan Model ASSURE dengan Media *Wordwall*

Pembelajaran mengidentifikasi isi dan membandingkan isi teks diskusi menggunakan model ASSURE dan media *Wordwall* yang dilakukan di SMP Negeri 9 Semarang pada kelas IX G dibagi menjadi 6 tahapan. Tahapan ini sesuai dengan kerangka model ASSURE yang terdiri dari analisis peserta didik, menentukan tujuan pembelajaran, menentukan model dan materi, penggunaan media, model pembelajaran, menentukan apakah peserta didik termotivasi atau tidak dalam pembelajaran, dan terakhir melakukan evaluasi dan revisi. Berikut pembahasan penelitian yang peneliti jabarkan sesuai kerangka ASSURE.

Penelitian ini diawali dengan melakukan (A) analisis karakteristik peserta didik. Analisis karakteristik siswa dilakukan pada kelas IX G dengan teknik observasi secara langsung dengan bantuan angket. Dari hasil analisis angket oleh peneliti, didapatkan bahwa motivasi peserta didik di kelas IX G masih turun-naik, tergantung pada guru yang mengajar dan respon teman sekelas dalam proses pembelajaran. Motivasi bukan hanya sekadar menyukai salah satu mata pelajaran. Motivasi adalah kemauan peserta didik mempelajari suatu mata pelajaran secara dalam, keinginan mempelajari sesuatu yang baru, dan berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah (Bonneville-Roussy et al., 2017; Hidajat et al., 2020);(Rahman, 2021). Motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran pada akhirnya sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan kekinian. Penggunaan media *Wordwall* menjadi salah satu alternatif yang tepat dalam rangka meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas IX G di SMP Negeri 9 Semarang. Hal ini sesuai dengan hasil observasi perubahan sikap peserta didik pada penerapan pembelajaran teks diskusi menggunakan model ASSURE dengan bantuan media permainan edukasi *Wordwall*. Pada pembelajaran siklus 1 dan siklus 2 tampak perkembangan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti berhasil menganalisis karakteristik peserta didik dengan baik dan meningkatkan motivasi belajar mereka pada pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada materi teks diskusi. Peningkatan motivasi belajar peserta didik disebabkan model dan media pembelajaran cocok diterapkan di kelas IX G.

Tahap selanjutnya adalah **(S) *stating objectives*** atau menentukan tujuan. Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan pembelajaran yakni mampu menyimpulkan isi dan membandingkan 2 isi teks diskusi secara tepat dengan kriteria kelulusan minimum skor 75 sebagai tanda tercapainya tujuan pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran dibuktikan dengan rata-rata nilai peserta didik yang berada di atas 75, baik pada pembelajaran di siklus 1 dan pembelajaran di siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti berhasil menentukan tujuan pembelajaran dan menerapkan asesmen yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Setelah menentukan karakteristik peserta didik dan tujuan yang akan d S: *Select methods, media and materials* (memilih metode, media, dan materi). Media merupakan hal yang bisa digunakan sebagai perantara mengirim pesan dari guru ke peserta didiknya (Sadiman et al., 2014); (Firda & Rachmadyanti, 2022); (Yuniartanti et al., 2023). Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah metode pembelajaran *Group Discussion* dengan media aplikasi game edukasi *Wordwall* dengan materi pembelajaran menyimpulkan isi teks diskusi dan membandingkan isi 2 teks diskusi.

Pada pembelajaran di siklus satu dengan kompetensi dasar menyimpulkan isi teks diskusi, peserta didik sudah memahami apa isi dari teks diskusi dengan tepat dan dapat menyimpulkan isi teks diskusi dengan baik dengan rata-rata nilai yang cukup tinggi. Selanjutnya, pada pembelajaran di siklus 2, peserta didik diminta menganalisis 2 teks dan membandingkan kedua teks tersebut dengan kesimpulan akhir adalah membedakan teks eksposisi dan teks diskusi. Peserta didik berhasil memahami kompetensi ini dengan baik dengan rata-rata skor meningkat dari pembelajaran di siklus pertama.

Langkah selanjutnya adalah **(U) *Utilize method, media, and materials*** (menggunakan metode, media, dan materi) Pembelajaran diawali dengan pertanyaan pemantik mengenai teks diskusi. Guru mengkaitkan materi dengan masalah kontekstual yang ada di sekitar peserta didik. Setelah itu guru melakukan diskusi tanya jawab kepada peserta didik sebagai bekal diskusi kelompok. Pada kegiatan inti, peserta didik diminta mengidentifikasi isi teks diskusi secara berkelompok untuk selanjutnya bermain *Wordwall* dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam permainan. Skor akhir ditentukan dengan berapa banyak pertanyaan yang terjawab oleh peserta didik. Dari hasil olah data, peserta didik sudah menunjukkan pemahaman dan motivasi yang baik dalam pembelajaran menganalisis isi teks diskusi. Pada pertemuan selanjutnya, peserta didik diminta membandingkan isi 2 teks. Salah satu teks adalah teks diskusi dan satu teks lainnya adalah teks eksposisi. Pada siklus 2 ini peserta didik menunjukkan signifikasi nilai sesuai hasil penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode dan media yang sesuai akan mempengaruhi motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Permainan *Wordwall* yang digunakan dalam pembelajaran terbukti meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar mereka.

Pada tahap **(R), *Require learner participation*** peserta didik dituntut untuk bisa termotivasi dalam pembelajaran. Penggunaan media yang menarik perhatian peserta didik menjadi penting dalam peningkatan keaktifan belajar mereka. Partisipasi peserta didik menjadi fokus utama dalam pembelajaran. Dari hasil analisis, tampak bahwa partisipasi peserta didik setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2 adalah sudah aktif bertanya, aktif menjawab pertanyaan, dan aktif dalam mengumpulkan asesmen pembelajaran. Masih terdapat beberapa peserta didik yang belum bisa mengumpulkan tugas dengan tepat waktu tetapi hal ini didasari pada waktu yang terbatas dan factor-faktor di luar kendali peneliti. Pada akhirnya peneliti harus ke kelas untuk meminta hasil tugas

dari peserta didik yang belum mengumpulkan. Meskipun belum mengumpulkan hasil, tetapi seluruh peserta didik sudah mengerjakan lembar kerja yang diberikan dengan baik.

E: Evaluate and revise (mengevaluasi dan merevisi), pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi mengenai pembelajaran pada siklus 1 dan siklus 2. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keberhasilan tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh guru (Idrus, 2019; Magdalena et al., 2020; Miftha Huljannah, 2021). Pada pembelajaran di siklus 1 dari hasil evaluasi hasil belajar, penggunaan media *Wordwall* mendapatkan apresiasi dari peserta didik karena menghadirkan suasana pembelajaran yang baru. Penggunaan *Wordwall* yang belum menjadi kebiasaan di kelas membuat perhatian peserta didik pada pembelajaran menjadi meningkat. Hanya saja penyesuaian media dengan materi pembelajaran masih perlu di evaluasi dan di revisi lebih lanjut sehingga bisa mendapatkan peningkatan kompetensi lebih baik lagi.

3. SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan model pembelajaran ASSURE dengan media pembelajaran permainan edukasi *Wordwall* berhasil memahami peserta didik mengenai materi yang diajarkan oleh guru dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar yang meningkat dari pembelajaran di siklus 1 dan siklus 2 dengan kenaikan rata-rata sebesar 8,68% dengan rata-rata pada pembelajaran di siklus 1 sebesar 75,25% dan rata-rata pada pembelajaran di siklus 2 sebesar 83,93%.

Saran peneliti adalah mengulas kembali penggunaan media *Wordwall* dan menyesuaikan media dengan materi yang ada sehingga pembelajaran menjadi lebih berarti dan efisien. Penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik terlebih dahulu.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Pak Asep dan Pak Diyamon selaku dosen pembimbing penyusunan artikel penelitian ini karena telah membimbing saya dari awal hingga artikel penelitian ini selesai. Kepada peserta didik kelas IX G. Terima kasih kepada Pak Ju selaku guru pamong saya di SMP Negeri 9 Semarang.

4. DAFTAR PUSTAKA

- Arif, M. A., & Wetan, P. (2022). *Pembelajaran Web Wordwall Dan Paper Test Di Mi. Bonneville-Roussy, A., Evans, P., Verner-Filion, J., Vallerand, R. J., & Bouffard, T.* (2017). Motivation and coping with the stress of assessment: Gender differences in outcomes for university students. *Contemporary Educational Psychology*, 48, 28–42. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2016.08.003>
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Fanny. (2020). 11160183000046 Fanny Mestyana Putri Water Mark.
- Ghaemi, H. (2021). Designing and validating a comprehensive questionnaire to assess online interaction learning model. *International Journal of Language Testing*, 11(2), 34–50.
- Hidajat, H. G., Hanurawan, F., Chusniyah, T., & Rahmawati, H. (2020). Why i'm bored in learning? Exploration of students' academic motivation. *International Journal of Instruction*, 13(3), 119–136. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1339a>

- Hitchcock, E. A. (2010). Chapter III. *Swedenborg, a Hermetic Philosopher.*, 38–61.
<https://doi.org/10.1037/12151-003>
- Idrus. (2019). EVALUASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN Idrus L 1. *Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran*, 2, 920–935.
- Irvy, I. I. (2020). Understanding the Learning Models Design for Indonesian Teacher. *International Journal of Asian Education*, 1(2), 95–106.
<https://doi.org/10.46966/ijae.v1i2.40>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>
- Kadhim, M., Al-Haydary, R., & Majeed, H. (2021). *European Journal of Humanities and Educational Advancements (EJHEA) IMPACT OF ASSURE MODEL ON MATHEMATICAL CORRELATION AND ACHIEVEMENT IN MATHEMATICS*. 2(11), 62–68. <https://www.scholarzest.com>
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kim, D., & Downey, S. (2016). Examining the Use of the ASSURE Model by K–12 Teachers. *Computers in the Schools*, 33(3), 153–168.
<https://doi.org/10.1080/07380569.2016.1203208>
- Kim, Rueckert, D., Kim, D., & Seo, D. (2013). Students ' Perceptions Erceptions Rception of. *Language Learning&Technology*, 17(3), 52–73.
- Magdalena, I., Fauzi, H. N., & Putri, R. (2020). Pentingnya Evaluasi Dalam Pembelajaran Dan Akibat Memanipulasinya. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(2), 244–257. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180.
<https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Muzakki, A., Zainiyati, H. S., Rahayu, D. C., & Khotimah, H. (2021). Desain Pembelajaran Model ASSURE Berbasis Multimedia pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(01), 149.
<https://doi.org/10.30868/ei.v10i01.1169>
- Nawawi. (2018). Mendesain Pembelajaran Efektif Berdasarkan Model ASSURE. *Prosiding PKM-CSR, VOL. 1 (2018)*, 1, 1302–1307.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
<https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Pramono, D., Ngabiyanto, N., Isnarto, I., Saputro, I. H., & Utomo, A. P. Y. (2021). Pelatihan Penyusunan Evaluasi Pembelajaran Berbentuk Portofolio sebagai Implementasi Merdeka Belajar di Sekolah Bagi Guru SMP N 41 Semarang. *Jurnal Implementasi*, 1(1), 1–9.
- Purwo, A., Utomo, Y., Afriandi, A., Pramono, D., Saputro, I. H., Semarang, U. N., Matematika, P. P., Semarang, U. N., Elektro, P. T., Teknik, F., Semarang, U. N., Sosial, F. I., Semarang, U. N., Politik, P. I., Sosial, F. I., Semarang, U. N., & Artikel,

- I. (2021). Optimalisasi Model Pelatihan Terpadu dalam Penyusunan Ebook. *Jurnal Implementasi 1(1)*, 1(1), 10–15.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0, November*, 289–302.
- Surahmawan, A. N. I., Arumawati, D. Y., Palupi, L. R., Widyaningrum, R., & Cahyani, V. P. (2021). Penggunaan Media Wordwall sebagai Media Pembelajaran Sistem Pernafasan Manusia. *Pisces, 1(1)*, 95–105.
- Utomo, A. P. Y., & Yulianti, U. H. (2017). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENYUNTING KARANGAN BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER BERBASIS TIK PADA MATA KULIAH UMUM BAHASaINDONESIA Asep. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 6(2)*, 48–55.
<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/16521> diakses pada 31 maret 2020 pukul 04.29 WIB