

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehadiran teknologi dalam era digital, memberikan pengaruh yang sangat penting terhadap beberapa aspek kehidupan manusia, salah satunya dalam ranah pendidikan. Sejalan dengan pendapat Putri (2023:105) mengatakan bahwa, saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap perubahan dalam dunia pendidikan. Dalam konteks pendidikan di sekolah, perkembangan tersebut terlihat pada meningkatnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Perkembangan tersebut membuka peluang inovasi teknologi yang menghadirkan berbagai media digital yang mampu merubah proses belajar mengajar menjadi menggembirakan dan selaras dengan karakteristik peserta didik pada generasi saat ini yang lekat dengan dunia digital.

Seiring dengan perubahan tersebut, tuntutan dalam dunia pendidikan pun semakin berkembang. Hal ini tampak pada proses pembelajaran yang tidak hanya terbatas pada metode konvensional yang hanya satu arah, melainkan menuntut keterlibatan aktif peserta didik dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Melalui pemanfaatan media berbasis digital, pendidik memiliki peluang untuk menjadikan proses pembelajaran yang informatif, tetapi juga inspiratif dan menyenangkan. Hal ini dikarenakan kemajuan teknologi dapat mendorong terjadinya perubahan dalam dunia pendidikan sehingga proses pembelajaran dituntut untuk lebih inovatif, kolaboratif, dan berorientasi pada perkembangan berpikir kritis dan kreatif melalui pemanfaatan media berbasis digital.

Media digital berperan penting sebagai sarana yang dapat mendukung kelancaran dalam proses belajar mengajar dan mendorong keterlibatan peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Melalui media berbasis digital, pendidik dapat dengan mudah menyajikan materi melalui pendekatan yang lebih variatif dan menarik sehingga mampu mendorong partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi pada masa sekarang, penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran semakin banyak diterapkan karena mampu menumbuhkan motivasi belajar sekaligus memberikan peningkatan terhadap keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Said, 2023:194–195).

Sehubungan dengan ini, pemanfaatan media berbasis digital saat ini semakin luas digunakan untuk mendukung proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik. Kehadiran media tersebut menjadikan proses belajar tidak lagi hanya mengandalkan metode konvensional yang bersifat satu arah. Kemajuan teknologi ini justru membuka peluang bagi pendidik untuk semakin berinovasi dalam mengajar yang kreatif, menarik, serta berorientasi pada kebutuhan siswa. Berbagai media digital bermanfaat untuk membangun lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, kondusif, interaktif, menggembirakan dan selaras dengan kebutuhan siswa masa kini. Kondisi ini sesuai dengan implementasi kurikulum merdeka yang memposisikan siswa sebagai pusat berlangsungnya kegiatan pembelajaran, sementara itu pendidik berfungsi untuk berperan memfasilitasi peserta didik dan mendampingi proses pembelajaran melalui pendekatan *deep learning* (Tasya, 2025:45–46).

Kurikulum merdeka mengedepankan keterlibatan intelektual siswa dalam setiap tahapan pembelajaran. Kurikulum merdeka tidak memposisikan siswa sebagai penerima informasi semata, melainkan sebagai harus dapat bertindak secara aktif dalam berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam proses belajar. Kurikulum merdeka mengedepankan penyelenggaraan pembelajaran yang bermakna (*meaningful*), menyenangkan (*joyful*), dan berkesadaran (*mindful*) melalui pendekatan *deep learning* yang berorientasi pada penguasaan kompetensi mendalam siswa, sehingga siswa tidak hanya menghafal materi (Mulyanto, dkk. 2025:9–10). Adanya kurikulum merdeka ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk menerapkan teknologi digital sebagai media interaktif yang dapat membangun keadaan belajar yang kolaboratif, aktif, dan kontekstual. Oleh sebab itu, pemanfaatan media digital dalam kegiatan pembelajaran menjadi bagian penting dari strategi pelaksanaan kurikulum merdeka agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendalam serta selaras dengan transformasi pendidikan di era digital. Selain itu, kurikulum merdeka memberikan fleksibilitas kepada pendidik untuk membuat rancangan metode, media, dan aktivitas pembelajaran yang sejalan dengan kebutuhan (Kollo dan Suciptaningsih, 2024:1452–1453).

Dalam konteks tersebut, penggunaan media, khususnya media berbasis digital berperan penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Suryani, dkk (2018:3–4) menjelaskan bahwa media merupakan sarana menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang mampu menumbuhkan motivasi, perhatian, minat, serta mendorong perkembangan keterampilan, wawasan serta pembentukan sikap/karakter peserta didik dengan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, yang memiliki arti bahwa media dapat dipandang sebagai instrumen

yang memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran serta mendukung terciptanya komunikasi yang efektif antara siswa dan pendidik saat melaksanakan pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran, proses penyajian informasi serta pesan dapat dilakukan dengan mudah dan jelas, sehingga memudahkan siswa dalam menguasai materi, serta memberikan dukungan kepada peserta didik untuk memiliki motivasi dan antusiasme dalam belajar. Perkembangan lingkungan belajar berbasis digital menuntut pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dapat mengakomodasi kebutuhan dan kebiasaan belajar peserta didik saat ini. Melalui media tersebut, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam berbagai aktivitas pembelajaran sehingga tercipta interaksi yang lebih aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital saat ini semakin beragam, salah satunya melalui penggunaan *wordwall*. Platform ini termasuk media pembelajaran berbasis permainan atau (*game based learning*) yang memungkinkan pendidik agar dapat merancang berbagai aktivitas belajar yang menarik dan interaktif, seperti kuis, teka teki silang, maupun latihan soal berbasis teks (Febri Haswan, dkk. 2025: 116–117). Dinding kata atau *wordwall* merupakan *website* atau aplikasi yang memiliki beragam jenis permainan yang menarik sehingga dapat memfasilitasi pendidik dalam memberikan materi atau soal kepada siswa serta menjadikan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Melalui *wordwall*, pendidik untuk dapat mengembangkan variasi kegiatan pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik, seperti permainan pencocokan gambar, kotak ajaib, kuis hingga berbagai bentuk permainan lainnya. Media berbasis digital seperti *wordwall*

dapat memudahkan pendidik dalam merancang materi pembelajaran yang lebih variatif, interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan *wordwall* juga memiliki fungsi untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sekaligus dapat mendorong keterampilan berpikir kritis mereka selama mengikuti pembelajaran. Dalam konteks tersebut, media *wordwall* relevan dan sejalan dengan sistem pendidikan kita saat ini yakni kurikulum merdeka.

Sehubungan dengan itu, sistem pendidikan kurikulum merdeka harus menekankan kepada siswa agar dapat berpikir kritis, merespons, dan terus berkembang mengikuti zaman yang terus berubah (Hanipah, 2023: 265–267). Oleh karena itu, peserta didik perlu dilatih untuk terus berpikir kritis dan mampu berkomunikasi dengan baik agar dapat dengan mudah menghadapi kehidupan yang semakin dinamis, terhubung, dan penuh tantangan. Menurut Trilling dan Fadel (2009: 61–65), peserta didik di era sekarang perlu dibekali keterampilan literasi digital, berpikir kritis, kolaboratif, serta kreatif agar mampu menghadapi tantangan global. Sehubungan dengan itu, keterampilan menulis berperan dalam mendukung proses penguatan kemampuan siswa dalam berpikir kritis. Melalui kegiatan menulis, peserta didik tidak hanya dilatih menyampaikan gagasan, akan tetapi juga menyuarakan ide, argumen, serta penalaran yang logis.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, materi menulis resensi/rangkuman karya fiksi merupakan salah satu keterampilan menulis yang dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Resensi memiliki peran penting karena mengajarkan siswa untuk membaca karya sastra secara lebih mendalam, memahami isinya, lalu menilai kelebihan dan kekurangan karya tersebut. Menurut

Sari dan Lubis (2020:13) resensi merupakan tulisan evaluatif yang tidak hanya meringkas isi karya, tetapi juga memberikan analisis mendalam serta penilaian terhadap nilai-nilainya. Dengan demikian, kegiatan meresensi dapat melatih keterampilan berpikir kritis, argumentatif, dan analitis siswa. Hal ini dikarenakan menulis resensi tidak hanya melatih kemampuan menulis saja, akan tetapi juga kemampuan menilai, menganalisis, serta mengungkapkan pendapatnya terhadap karya sastra secara mendalam. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, pembelajaran menulis resensi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kompetensi literasi kritis. Wahyudin, dkk (2024:24) menegaskan bahwa Kurikulum Merdeka memberi penekanan pada pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, kontekstual, serta meningkatkan keterampilan tingkat berpikir tinggi (*higher order thinking skills*). Dengan demikian, kegiatan menulis resensi tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan kognitif siswa saja, tetapi juga berfungsi untuk memperkuat keterampilan berbahasa dan bernalar.

Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran sering kali berlangsung dengan variasi pembelajaran yang berbeda-beda, baik dari cara pendidik dalam memfasilitasi kegiatan maupun dari tingkat keterlibatan siswa dalam prosesnya. Dalam beberapa kondisi, proses pembelajaran masih terdapat penggunaan metode yang kurang variatif, sehingga keterlibatan peserta didik dalam proses belajar belum sepenuhnya optimal. Hal tersebut, dapat diperkuat oleh salah satu penelitian yang mengungkap kegiatan belajar mengajar yang didominasi dengan metode ceramah dapat menyebabkan keterlibatan siswa relatif rendah. Fenomena tersebut didukung oleh penelitian (Rahma, dkk. 2024), yang mengungkap penggunaan metode ceramah dapat membuat pemahaman dan

keterlibatan siswa rendah, yakni hanya berkisar 50% siswa yang dapat mencapai ketuntasan belajar ketika pembelajaran didominasi menggunakan metode ceramah.

SMP Negeri 2 Kamal misalnya, pembelajaran menulis resensi karya fiksi cenderung masih menggunakan metode pembelajaran berbasis konvensional dengan memanfaatkan media pembelajaran yang masih terbatas. Berdasarkan pada hasil wawancara terhadap guru Bahasa Indonesia kelas VIII yakni Ibu Julita Fahmi, N, S.Pd.,Gr. dan Siti Mahmudah, S.Pd., Gr. menunjukkan bahwa selama ini pembelajaran menulis resensi lebih sering dilakukan dengan memberikan materi dan penugasan kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran berbasis permainan edukatif, belum dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran menulis resensi karya fiksi. Kondisi tersebut juga berdampak pada kemampuan menulis peserta didik. Berdasarkan rekap hasil penilaian keterampilan menulis siswa, masih terdapat peserta didik yang belum bisa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal tersebut menunjukkan bahwa, keterampilan menulis peserta didik masih belum optimal sehingga diperlukan upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, dan mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang menarik dan variatif sehingga siswa tidak sepenuhnya ikut terlibat secara aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berdampak pada pemahaman siswa dalam memahami materi.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan berpusat pada peserta didik. Dalam hal ini,

wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif pendidik untuk mendorong keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran sehingga proses belajar mengajar tidak berpusat kepada pendidik.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut, diperlukan suatu penelitian untuk menguji pengaruh dalam penggunaan media *wordwall* terhadap keterampilan menulis resensi karya fiksi di SMPN 2 Kamal. Oleh karena itu, penelitian ini berjudul "Pengaruh *wordwall* terhadap Keterampilan Menulis Resensi Karya Fiksi Siswa Kelas VIII SMPN 2 Kamal". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap keterampilan menulis resensi karya fiksi siswa Kelas VIII SMPN 2 Kamal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap keterampilan menulis resensi karya fiksi di SMPN 2 Kamal?

1.3 Tujuan Penelitian

Mengacu pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *wordwall* terhadap keterampilan menulis resensi karya fiksi di SMPN 2 Kamal.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memperluas kajian keilmuan di bidang pendidikan, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan

media pembelajaran interaktif dalam upaya meningkatkan kemampuan menulis peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru:

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik dalam menentukan dan merancang media pembelajaran interaktif, khususnya media *wordwall* untuk mendukung peningkatan keterampilan menulis resensi karya fiksi siswa.

b. Bagi Instansi:

Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber referensi bagi lembaga pendidikan dalam mengembangkan serta mengimplementasikan strategi pembelajaran berbasis teknologi digital guna meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya:

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi dan sumber informasi bagi penelitian yang ingin melakukan kajian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

1.5 Batasan Penelitian

Agar penelitian ini dapat lebih terarah dan tidak melebar ke aspek lain, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran menulis resensi karya fiksi kelas VIII SMP.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada materi menulis resensi karya fiksi dengan objek yang dirensensi oleh siswa berupa cerpen.

3. Proses penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Kamal Tahun Ajaran 2025/2026.
4. Keterampilan menulis resensi yang dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada aspek identitas karya, sinopsis, analisis unsur intrinsik, kelebihan dan kekurangan karya, serta rekomendasi atau simpulan.

1.6 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah-istilah yang digunakan pada penelitian ini, terdapat beberapa konsep penting dijelaskan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Wordwall*

Wordwall merupakan sebuah platform pembelajaran digital berbasis permainan (*game-based learning*) yang menyediakan berbagai aktivitas interaktif, seperti teka-teki silang, kuis, dan latihan berbasis teks. Dalam konteks penelitian ini, *Wordwall* dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk dapat memahami struktur serta unsur resensi karya fiksi.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah sarana/alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi tertentu yang dilakukan oleh pendidik kepada peserta didik guna membantu merangsang pikiran, minat, perasaan sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat menjadi lebih optimal.

3. Menulis Resensi Karya Fiksi

Pembelajaran menulis resensi karya fiksi adalah proses belajar yang bertujuan melatih siswa dalam mengungkapkan pendapat, penilaian, dan analisis terhadap karya sastra (seperti cerpen atau novel) secara kritis dan sistematis.