

Wordwall sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Indonesia bagi Peserta Didik Autis

Rusmiyanti^{1*}, Hermanto²

Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi Universitas Negeri Yogyakarta, Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

rusmiyanti.2023@student.uny.ac.id^{1*} , hermansp@uny.ac.id²

Abstrak: Tujuan penelitian adalah pengembangan media berbasis Wordwall yang layak, praktis, serta efisien, untuk meningkatkan kosakata bahasa Indonesia bagi siswa autis kelas III. Penelitian menggunakan jenis Research and Development (R&D) dengan memakai model ADDIE yang meliputi 5 tahap, antara lain Analyze, design, development, implementation dan Evaluation. Uji coba lapangan di SLB Negeri 1 Bantul dan SLB PGRI Sumbersari dengan subjek penelitian sebelas orang siswa. Kelayakan produk media diperoleh dari penilaian ahli media dan materi. Kepraktisan media diperoleh dari uji respon guru. Instrumen penelitian menggunakan wawancara, observasi, angket, dan penilaian unjuk kerja. Analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian media Wordwall dinyatakan layak dan praktis, hasil skor validasi materi sebesar 4,23 dengan kategori “layak”, skor validasi media sebesar 4,34 dengan kategori “layak”, dan skor penilaian guru sebesar 5,0 dengan kategori “praktis”. Media dinyatakan efektif dalam meningkatkan perbendaharaan kata siswa dengan signifikansi 0,05, meningkat dari pretes 59,09 menjadi postes 81,81.

Kata kunci: wordwall, media pembelajaran, kosakata, bahasa Indonesia, autis

Wordwall as a Learning Media For Indonesian Vocabulary For Autistic Students

Abstract: The objective of this study is to develop a Wordwall-based learning media that is feasible, practical, and efficient for improving Indonesian vocabulary among third-grade students with autism. The research uses the Research and Development (R&D) type using the ADDIE model which includes 5 stages, namely Analyze, design, development, implementation and Evaluation. Field trials at SLB Negeri 1 Bantul and SLB PGRI Sumbersari with eleven students as research subjects. The feasibility of the media product is obtained from the assessment of media and material experts. The practicality of the media is obtained from the teacher response test. The research instruments used interviews, observations, questionnaires, and performance assessments. Data analysis used qualitative and quantitative techniques. The results of the Wordwall media research were declared feasible and practical, the results of the material validation score were 4.23 with the category "feasible", the media validation score was 4.34 with the category "feasible", and the teacher assessment score was 5.0 with the category "practical". The media was declared effective in increasing students' vocabulary with a significance of 0.05. increased from pretest 59.09 to posttest 81.81.

Keywords: wordwall, learning media, vocabulary, Indonesian, autism.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses pembinaan dan pengembangan potensi manusia secara optimal yang menyentuh seluruh dimensi kehidupan (jiwa, akal, dan hati) untuk membentuk kepribadian yang utuh. Namun, praktik pendidikan saat ini sering kali hanya menekankan aspek vokasional dan mengabaikan pembentukan karakter, sehingga tujuan pendidikan menjadi parsial. Oleh karena itu, pendidikan idealnya bersifat normatif dan integratif (Budiayanti, 2018). Sependapat dengan

Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah sarana penggerak inovasi untuk mewujudkan hakikat alam dan hakikat zaman. Pendidikan yang berpengaruh dapat dilangsungkan melalui penyelenggaraan proses pembelajaran yang dipusatkan pada peserta didik (Maheni et al., 2024). Komunikasi memegang peran penting dalam membangun kepercayaan diri anak berkebutuhan khusus. Pola komunikasi interpersonal antara orang tua dan anak dapat membentuk konsep diri positif, kemandirian, dan kemampuan berinteraksi sosial (Cecilia, 2017).

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perbendaharaan kosakata anak autis sebagai fondasi utama dalam memperkuat kemampuan komunikasi mereka. Penguasaan kosakata yang memadai diyakini dapat memperlancar proses komunikasi dan mendukung interaksi sosial yang lebih efektif. Hal ini akan lebih relevan ketika pembelajaran dengan melibatkan teknologi sebagai ciri khas pembelajaran abad 21.

Pembelajaran abad 21 mendorong pemanfaatan media dan sumber belajar yang terintegrasi dengan teknologi informasi guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih variatif dan menjawab tantangan globalisasi (Mulyono & Ampo, 2021). Pembelajaran abad ke-21 mengharuskan siswa menguasai keterampilan 4C: *Critical Thinking, Creativity, Communication*, dan *Collaboration* untuk menghadapi tantangan global (Junedi et al., 2020).

Subjek dalam penelitian ini adalah anak autis. Menurut Wardany, dkk, anak autis merupakan suatu kelainan pertumbuhan neurobiologis yang kompleks dalam jangka waktu yang lama, antara lain hambatan dalam aspek interaksi, bahasa, komunikasi, sosial, perilaku serta persepsi emosional aspek sensorik dan motorik (Wardany & Apriyanti, 2022). Perkembangan bahasa siswa autis berbeda dengan perkembangan bahasa siswa pada umumnya. Perkembangan bahasa siswa autis mengalami hambatan yang memengaruhi kemampuan bahasa siswa. Hambatan dalam perkembangan bahasa yang dialami siswa autis menurut Chen & Kuo (2017) *three common deficit in the language development of children with ASD: early language delay, atypical language production and discourse or pragmatic difficulties*. Karakteristik siswa autis dapat diamati dengan proses asesmen. Karakteristik siswa autis secara umum menurut Hallahan, Kaufman & Pullen menyatakan bahwa "have deficits in social interaction, ommunication and repetitive and stereotyped pattern of behavior. In addition, the display cognitive deficit and some have abnormal sensory perpeption" (Hallahan et al., 2018).

Kosakata pada anak autis mempunyai relevansi akademis dan dampak praktis yang signifikan dalam mendukung perkembangan dan kesejahteraan anak autis meliputi pentingnya kosakata untuk berkomunikasi, pengaruh terhadap keterampilan sosial dan akademis, variasi individu yang dapat membantu dan memahami keberagaman autisme serta mengidentifikasi kebutuhan spesifik yang berbeda dengan anak lainnya dan sebagai pijakan

awal bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian selanjutnya. Kesenjangan dalam penguasaan kosakata antara anak autis dan anak normal merupakan fenomena yang sering diamati dalam perkembangan bahasa. Anak dengan gangguan autis cenderung mengalami keterlambatan dalam penguasaan bahasa, termasuk penguasaan kosakata, dibandingkan dengan anak normal. Penyebabnya antara lain keterbatasan dalam interaksi sosial, kesulitan dalam memahami konteks, memori dan keterampilan pemrosesan, serta kesulitan dalam menirukan kata-kata.

Berlandaskan pengamatan dan wawancara terhadap wali kelas III Autis di SLB Negeri 1 Bantul dan SLB PGRI Summersari, diketahui untuk memenuhi keberhasilan belajar peserta didik pada pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi pengenalan anggota tubuh terdapat beberapa kendala. Hal ini menjadi menyebabkan belum terpenuhinya Kriteria Ketercapainya Tujuan Pembelajaran (KKTP) ditentukan oleh sekolah. Kesulitan berawal dari kurangnya minat belajar yang menyebabkan materi yang diajarkan kurang tersampaikan. Peserta didik tidak nyaman, jenuh belajar di kelas, media yang digunakan guru berupa buku, video, poster dan gambar dianggap kurang efektif, sehingga guru perlu menyajikan media pembelajaran yang dapat merangsang perhatian siswa agar pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan dan bermakna sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media bersifat konkret, dapat bergerak, waktu yang singkat, sehingga dapat membangkitkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Pemakaian media dalam belajar yang tepat serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan harapan baru, meningkatkan semangat dalam kegiatan pembelajaran, serta dapat memberikan efek psikologis pada anak (Falahudin, 2014).

Berdasarkan observasi terhadap proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif yang efektif untuk menambah perbendaharaan kata siswa autis. Hal ini dilakukan dengan menyajikan media yang bisa melibatkan siswa secara aktif selama proses pembelajaran. Media ini dibutuhkan oleh guru untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran.

Peneliti menghadirkan media belajar berbentuk permainan edukasi berdasar *web Wordwall* dipakai dalam membuat media belajar yang berisi kuis, jodohkan, pasangan anagram, mengacak kata, mencari kata, mengelompokan,

dan semacamnya dengan menggunakan aplikasi berbasis website (Aribowo, 2021). *Wordwall* adalah sebuah platform digital berbasis *website* untuk membuat pembelajaran yang membuat siswa senang, jadi peserta didik tetap bersemangat dan tidak mempunyai beban selama belajar. *Wordwall* dibuat permainan edukatif berdasar kuis yang bisa meringankan guru dalam menilai kualitas dari pemahaman peserta didik dari materi pelajaran yang sudah dipelajari (Gamayanti, 2021), terutama dalam pelaksanaan pembelajaran kosakata bahasa Indonesia pada materi nama-nama bagian tubuh, fungsi dan cara merawat tubuh.

2. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan berjenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu penelitian yang dilakukan dengan melakukan validasi dan pengembangan suatu karya (Sugiyono, 2021). Desain pembelajaran yang digunakan mengacu pada langkah-langkah ADDIE yang terdapat 5 tahapan, ialah Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Penggunaan ADDIE terdapat struktur yang jelas, fokus pada kebutuhan pengguna, desain yang terencana, pengembangan berbasis umpan balik, implementasi yang efisien, evaluasi dan perbaikan. Dengan menggunakan model ADDIE, organisasi dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi serta menghasilkan solusi yang sangat inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pengumpulan data yang digunakan teknik wawancara, angket, observasi dan tes.. Analisis data kelayakan media menggunakan hasil observasi, wawancara angket dan penilaian kinerja adalah analisis data deskriptif mean (rata-rata). Mean deskriptif merupakan teknik untuk menjelaskan kelompok berdasarkan nilai rata-rata suatu kelompok (Sugiyono, 2021). Analisis deskriptif mean pada angket dilakukan dengan cara mengkonversi data dari data kualitatif yang diperoleh sehingga menjadi data kuantitatif melalui nilai skala lima. Instrumen angket, sedangkan untuk teknik efektivitas media menggunakan instrumen tes. Teknik analisis data efektivitas media *wordwall* menggunakan statistik parametrik uji *t two tail test*. Teknik ini dipilih karena datanya merupakan data rasio, data rasio merupakan data dengan probabilitas absolut nilai nol (Sugiyono, 2021). Pengujian hipotesis statistik uji *t* parametrik dibantu dengan aplikasi SPSS 26. Data berdistribusi normal dan homogen dengan jumlah data sebelas.

3. Hasil dan Pembahasan

Analisis kurikulum dilakukan sebagai dasar dikembangkan media game edukasi *wordwall*. Hal ini berguna untuk menentukan materi yang relevan yaitu pengenalan anggota tubuh pada pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. Materi ini terdapat dalam Fase B elemen bicara dan kemampuan mempresentasikan hasil belajar. Tujuan dari pembelajaran ini adalah membantu peserta didik autisme dalam mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri, meningkatkan keterampilan yang mendukung kemandirian dan interaksi sosial. Tujuan pembelajaran ini ditegaskan dalam Surat Keputusan Kepala Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek BSKAP. No. 008/KR/2022.

Analisis kebutuhan dilakukan melalui pengamatan dan wawancara penelitian awal dan pengumpulan informasi dilakukan di Kelas III jurusan Autisme di pada di SLB Negeri 1 Bantul dan di SLB PGRI Sumbersari, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa karakteristik peserta didik autisme pada saat mengikuti proses pembelajaran diantaranya ; 1) Anak autisme tidak memperhatikan guru, ada siswa yang bermain sehingga materi tidak bisa difahami secara maksimal, 2) Anak autisme membuka buku untuk melihat gambar, kesulitan memahami gambar dan kegunaannya, 3) siswa tidak tertarik dengan media yang dipakai guru. menyebabkan siswa bosan dan kurang fokus mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tersebut maka guru bahasa Indonesia dan peserta didik kelas III memerlukan media belajar yang dapat membuat peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Media game *wordwall* dipergunakan untuk membantu peserta didik memahami materi pembelajaran kosa kata bahasa Indonesia dalam materi pengenalan anggota tubuh.

Perencanaan pengembangan media *wordwall* mempertimbangkan dua tahap, yaitu menentukan capaian dan tujuan pembelajaran dan garis besar pengembangan media. Tabel 1 disajikan hasil perencanaan peneliti adalah:

Sesudah media *wordwall* mendapatkan validasi kelayakan dari ahli media dan ahli materi, media dapat dipakai dalam pembelajaran kosa kata bahasa Indonesia, tahap pengembangan produk yang sudah dirancang sebagai media pembelajaran. Berikut disajikan pada tabel 2 yaitu tahap validasi dari media game *wordwall* oleh 2 validator dalam memperbaiki tahapan produk media *wordwall* yang dilakukan peneliti;

Tabel 1. Rencana Media Game *Wordwall*

No	Gambar	Keterangan
1		Tampilan awal <i>wordwall</i> , Untuk mendaftar di aplikasi ini dengan menuliskan gmail dan kata sandi
2		Setelah berhasil mendaftarkan di akun <i>web</i> , Langkah selanjutnya memilih aktifitas yang akan digunakan
3		Memilih template aktivitas yang tersedia dalam aplikasi yang sesuai dengan materi pembelajaran
4		Ketiklah judul dan diskripsi game, dapat ditambahkan gambar dan suara agar lebih menarik siswa
5		Contoh game yang sudah dibuat dan permainan yang dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran

Tabel 2. Tahap Pengembangan

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 Halaman sampul	
 Halaman petunjuk penggunaan	 Halaman petunjuk penggunaan
 Halaman materi	 Halaman materi
 Halaman Evaluasi	 Halaman evaluasi

Tahap pelaksanaan adalah tahap diuji cobakan media edukasi berbasis *wordwall* untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media sebagai media dalam pembelajaran bahasa Indonesia dalam materi penguasaan kosa kata pengenalan anggota tubuh dan kegunaannya pada dua siswa autis kelas III di SLB Negeri Bantul dan SLB PGRI Summersari dalam semester ganjil tahun 2023/2024. Data kepraktisan media dari angket respon guru kelas III Autis di SLB Negeri Bantul dan PGRI SLB Summersari dengan hasil kategori praktis

Hasil efektivitas uji coba media *wordwall* berbentuk permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia digunakan untuk melihat efektivitasnya media dapat dilihat pada tabel 3 hasil belajar peserta didik kelas III, antara lain :

Tabel 3. Data Nilai Siswa

No.	Inisial Subyek	Nilai		Peningkatan
		Pre tes	Post tes	
1	AH	56,25	81,25	25
2	MV	50	75	25
3	AN	62,5	87,5	25
4	OL	56,25	75	18,75
5	BR	68,75	93,75	25
6	FT	50	75	25
7	AR	62,5	81,25	18,75
8	DN	56,25	87,5	31,25
9	ST	62,5	87,5	25
10	YP	68,75	81,25	12,5
11	SF	56,25	75	18,75

Proses akhir dalam model pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi. Tahap ini merupakan tahap analisis data penelitian yang didapatkan dari data hasil validasi.

Validasi materi dinilai oleh ahli materi dengan tujuan untuk melihat keselarasan unsur dengan materi dan capaian pembelajaran serta kesesuaian tata bahasa materi dan penyajian yang disajikan dalam produk. Unsur yang dinilai adalah kesesuaian isi/kurikulum, kualitas materi, kebahasaan, penyajian materi. Penilaian dilakukan dengan menilai produk *wordwall* dengan angket observasi sebanyak 5 skala.

Validasi media dinilai oleh ahli media untuk melihat kelayakan media dari unsur tampilan, produk saat digunakan dalam pembelajaran, dan aspek partisipasi siswa dalam menggunakan media. Unsur yang dinilai oleh ahli media adalah keterbacaan teks, kualitas gambar dan suara, kegunaan media, manfaat dan aspek penyajian.

Pengujian produk media berbasis *wordwall* di SLB Negeri 1 Bantul dan SLB PGRI Summersari. Uji coba dilakukan kepada sebelas siswa autis kelas III. Guru melakukan observasi kepada siswa saat menggunakan media untuk menilai

kelayakan media pada materi bagian-bagian tubuh manusia bagi siswa autis.

Pengujian keefektivan produk yang dikembangkan dilakukan dengan melakukan evaluasi awal dan evaluasi akhir. Uji keefektivan dilakukan setelah produk media pembelajaran *wordwall* pada saat pembelajaran kosakata bahasa Indonesia materi bagian-bagian tubuh manusia dinyatakan layak oleh guru, ahli media, dan ahli materi.

Untuk menguji suatu data dengan menggunakan statistika, memiliki prasyarat bahwa sebaran data harus dalam distribusi normal. Uji data distribusi normal dapat dilaksanakan melalui Uji Normalitas. Uji normalitas diperlukan sebagai prasyarat agar data dapat diuji dengan uji statistika. Uji normalitas yang digunakan peneliti dibantu dengan aplikasi SPSS 26 dengan uji normalitas Shapiiro-Wilk karena jumlah subjek kurang dari 50 sebagaimana disajikan pada tabel 4. Berdasarkan uji normalitas yang dilakukan peneliti, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
Statistic	Df	Sig.	Statistic	
.215	11	.165	.904	

Lilliefors Significance Correction

Dengan hasil uji normalitas, dengan menggunakan Shapiroo-Wilk menunjukkan nilai 0,205 pada sebaran data nilai awal siswa sebagaimana ditunjukkan tabel 5. Signifikansi 0,205 lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 sehingga berdasarkan uji normalitas di atas, data nilai evaluasi awal siswa berdistribusi normal.

Tabel 5. Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.216	11	.162	.871	11	.079

a. Lilliefors Significance Correction

Suatu data sebelum dilakukan uji statistik harus melalui uji normalitas dan homogenitas. Uji homogenitas digunakan dalam melihat kesamaan variasi pada dua atau lebih distribusi data yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Berdasarkan uji homogenitas kedua varian data, yaitu data nilai evaluasi awal dan evaluasi akhir, dapat diketahui bahwa data tersebut mempunyai nilai signifikansi 0,943. Hasil ini lebih besar dari 0,05 dan berarti bahwa nilai evaluasi awal dan nilai evaluasi akhir siswa bersifat homogen sebagaimana ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.005	1	20	.943
	Based on Median	.000	1	20	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	19.111	1.000
	Based on trimmed mean	.015	1	20	.904

Uji hipotesis dilaksanakan dengan memakai uji-t berpasangan deskriptif karena skor evaluasi awal dan skor evaluasi akhir menggunakan subjek tidak berubah. Uji deskriptif menggunakan uji-t dua pihak. Karena hipotesis nol yang diajukan menyatakan “sama dengan” dan hipotesis

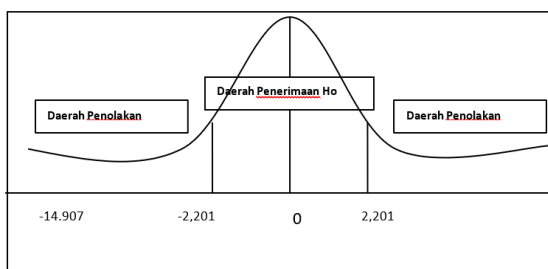
alternatif berbunyi “tidak sama dengan” (Sugiyono, 2021). Pengolahan data dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 26 sebagaimana disajikan pada tabel 7. Berikut ini merupakan data hasil perhitungan uji-t berpasangan terhadap 11 subjek.

Tabel 7. Paired Samples Test
Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-22.72727	5.05650	1.52459	-26.12427	-19.33027	-14.907	10	.000

Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilaksanakan terlihat bahwa nilai t hitung sebesar -14.907 dan t tabel dengan signifikansi 95 % atau 0,05 untuk uji dua pihak pada 11 subyek adalah 2,201. Pada nilai t hitung, tandanya tidak dipermasalahkan karena menurut Sugiyono (Sugiyono, 2021) menyatakan bahwa harga t hitung pada uji t test 2 pihak adalah harga mutlak sehingga tidak dilihat (+) atau (-) nya.

Keefektivan produk yang dikembangkan dapat diketahui dengan memahami hasil uji t statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 26, yaitu dengan menguji skor pretes dan postes siswa yang menghasilkan nilai uji t hitung. Nilai t ini kemudian dibandingkan dengan uji t tabel. Berdasarkan uji hipotesis yang telah dilakukan menjelaskan bahwa t hitung sebesar -14,907 dan t tabel sebesar 2,201 pada 11 subjek siswa autis dan signifikansi sebesar 0,05 sebagaimana ditunjukkan pada gambar 1. Berikut ini digambarkan dalam bentuk kurva untuk memudahkan pembacaan hasil,



Gambar 1. Kurva Uji T Berpasangan Dua Pihak

Berdasarkan gambar kurva di atas diketahui bahwa t hitung (-14,907) berada dalam daerah

penolakan H_0 , maka H_a diterima. Dengan demikian berdasarkan rumusan hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa hasil evaluasi akhir subjek lebih tinggi dari nilai evaluasi awal. Sehingga disimpulkan pengembangan media *wordwall* efektif digunakan di kegiatan proses pembelajaran

Pada tahap uji validitas pada prosedur pengembangan media ini, penilaian dari ahli materi memperoleh skor 4,32 menunjukkan kriteria layak, dan skor akhir dari ahli media sebesar 4,34 dengan kategori layak. untuk dipakai dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia. Keefektivan produk yang dikembangkan diketahui dengan memahami hasil uji t statistik dengan menggunakan aplikasi SPSS 26 yaitu dengan menguji nilai pretes dan postes peserta didik yang menghasilkan nilai uji t. Nilai t ini kemudian dibandingkan dengan uji t tabel. Berdasarkan uji hipotesis menunjukkan t hitung sebesar - 14,907 dan t tabel sebesar 2,201 pada 11 subjek peserta didik dan signifikansi 0,05.

Berdasarkan penggambaran kurva diketahui t hitung (-14,907) berada dalam daerah penolakan H_0 maka H_a diterima. Dengan demikian berdasarkan rumusan hipotesis yang diajukan menyatakan bahwa hasil evaluasi akhir subjek lebih baik dari skor evaluasi awal sehingga disimpulkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran. Pengembangan media dengan menyediakan berbagai bentuk permainan yang bervariasi akan dapat disesuaikan dengan minat pengguna atau digunakan pada materi lain dengan

menggunakan konten permainan yang sesuai dengan minat pengguna. kebutuhan. Media *wordwall* mendorong siswa untuk menggunakan aplikasi tersebut sebagai sarana belajar mandiri di sekolah. Link materi dibagikan kepada siswa, sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dan memahami materi pembelajaran.

Uji efektivitas media diperoleh dari guru kelas. Guru menganalisa proses selama belajar dengan menggunakan media *wordwall*, selanjutnya guru ditugasi mengisi angket keefektifan dan memberikan saran serta masukan dalam pengembangan media.

Nilai rata-rata total yang diperoleh adalah 50 dengan mean 5,0. Dengan mengacu pada kaidah konversi data kuantitatif ke kualitatif, sehingga media *wordwall* termasuk dalam kategori “praktis” atau mudah digunakan dalam pembelajaran materi kosakata bahasa Indonesia pada bagian tubuh manusia.

4. Simpulan dan Saran

Media *wordwall* yang visual dan interaktif menarik bagi siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan. Media ini dapat digunakan untuk memberikan materi pelajaran yang jelas dan konkret. Media *wordwall* dinyatakan praktis setelah guru melihat proses pembelajaran dan mengisi angket kepraktisan dengan memperoleh skor 50 dengan rata-rata 5, dengan konversi data kuantitatif ke kualitatif. Dengan demikian media *wordwall* praktis atau mudah digunakan dalam pembelajaran kosakata bahasa Indonesia.

Penggunaan media berbasis *wordwall* “pengenalan bagian tubuh manusia” telah meningkatkan penguasaan kosakata siswa autisme dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Agar pemanfaatan media ini baik maka disarankan menggunakan koneksi internet yang stabil. Pengembangan media berbasis *wordwall* dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan luring dengan menggunakan smartphone dan menekan link yang dibagikan oleh guru.

Daftar Pustaka

Aribowo, E. K. (2021). Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram. Erickunto.Com 3. Diakses dari <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-teraktif.html>.
Budiyan, N. (2018). Konsep Manusia Utuh sebagai Tujuan Pendidikan Islam: Studi Analisis Term

Ulū al-Ilm, Ulū al-Albāb, dan Ulī al-Nuhā dalam Alquran. *Tidak Disebutkan Dalam Metadata*.
Cecilia, G. R. (2017). *Pola Komunikasi Keluarga dalam Membangun Kepercayaan Diri Anak Berkebutuhan Khusus: Studi Kasus Keluarga dengan Anak Autisme di Jawa Barat*.
Chen, Zhuo dan Li-Jen Kuo. (2017). Perkembangan Bahasa dan Literasi pada Anak dengan Gangguan Spektrum Autisme. *Jurnal Gangguan Anak & Perkembangan*, 3(3), 14. Diperoleh dari <http://childhood-developmental-disorders.imedpub.com/lingual-and-literacy-development-among-children-with-autism-spectrum-disorder.pdf>.
Falahudin. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 6(1).
<https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/9459>
Gamayanti, Z. (2021). Wordwall „Solusi Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Yang Lebih Interaktif. Diakses dari <https://hightechteacher.id/wordwall-solusi-untuk-pembelajaran-jarak-jauh-yang-lebih-interaktif/>.
Hallahan, D. P., Kauffman, J. M., & Pullen, P. C. (2018). *Exceptional Learners: An Introduction to Special Education* (14th ed.). Pearson.
Junedi, B., Mahuda, I., & Kusuma, J. (2020). *Optimalisasi keterampilan pembelajaran abad 21 dalam proses pembelajaran pada Guru MTs Massaratul Mut'allimin Banten*. 16, 63–72. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.1963>
Maheni, M., Nawawi, S., & Aini, F. (2024). Implementasi Model PBL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Pemanasan Global di SMAN 09 Palembang. *BIODIK*.
<https://doi.org/10.22437/biodik.v10i2.28701>
Mulyono, & Ampo, I. (2021). *Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Abad 21*. 9, 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
Sugiyono, Prof. Dr. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, dan Penelitian Tindakan Kelas)* (Edisi ke-20). Alfabeta.
Wardany, O. F., & Apriyanti, M. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Khusus bagi Peserta Didik Autis Disertai Hambatan Intelektual untuk SDLB, SMPLB, dan SMALB*. Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://buku.kemdikbud.go.id/>