

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif *Wordwall* pada Topik “Ledakan SMA N 72 Jakarta” terhadap Kemampuan Memaknai Deiksis Siswa SMP N 1 Bangun Purba

Enggar Diwingga Walian¹, Yusni Khairul Amri²

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara^{1,2}

*Email: enggardiwingga@gmail.com, yusnikhairul@umsu.ac.id

Diterima: 20-09-2026 | Disetujui: 25-09-2026 | Diterbitkan: 27-09-2026

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using Wordwall interactive media—featuring the topic “The SMA N 72 Jakarta Explosion”—on the ability of Grade VII students at SMP Negeri 1 Bangun Purba to interpret deixis. The study was motivated by students' low ability to interpret deixis contextually and the lack of interactive learning media usage. A quantitative approach was employed using a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group setup. The research sample consisted of Class VII-5 (control group) and Class VII-6 (experimental group), with 30 students in each class. Data were collected via pretests and posttests and subsequently analyzed using SPSS version 26 with the Mann-Whitney U Test. The results showed that the average score of the control group increased from 51.33 to 73.56, while the experimental group increased from 56.00 to 91.11. Hypothesis testing yielded an Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.000 (<0.05); thus, H_0 was rejected and H_a was accepted. Consequently, it can be concluded that the use of Wordwall interactive media has a significant effect on the deixis interpretation ability of Grade VII students at SMP Negeri 1 Bangun Purba.

Keywords: Wordwall, interactive media, deixis, deixis interpretation ability.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media interaktif Wordwall pada topik “Ledakan SMA N 72 Jakarta” terhadap kemampuan memaknai deiksis siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangun Purba. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam memaknai deiksis secara kontekstual serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*) dan desain *pretest-posttest control group*. Sampel penelitian terdiri atas kelas VII-5 sebagai kelas kontrol dan kelas VII-6 sebagai kelas eksperimen, masing-masing berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui tes pretest dan posttest, kemudian dianalisis menggunakan SPSS versi 26 dengan uji Mann-Whitney U Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas kontrol meningkat dari 51,33 menjadi 73,56, sedangkan kelas eksperimen meningkat dari 56,00 menjadi 91,11. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 ($<0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap kemampuan memaknai deiksis siswa kelas VII SMP Negeri 1 Bangun Purba.

Kata kunci: Wordwall, media interaktif, deiksis, kemampuan memaknai deiksis.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Walian, E. D., & Amri, Y. K. . (2026). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall pada Topik “Ledakan SMA N 72 Jakarta” terhadap Kemampuan Memaknai Deiksis Siswa SMP N 1 Bangun Purba. Educational Journal, 2(1), 350-364. <https://doi.org/10.63822/e1f69e66>

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya menekankan kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga menuntut siswa memahami makna bahasa secara kontekstual. Salah satu aspek kebahasaan yang berperan penting dalam pemaknaan konteks adalah deiksis. Deiksis membantu pembaca atau pendengar menafsirkan rujukan orang, waktu, tempat, dan hubungan sosial yang muncul pada suatu teks. Pemahaman deiksis menjadi kunci agar siswa mampu menangkap maksud penulis secara utuh, khususnya pada teks yang memuat peristiwa nyata dan kompleks.

Kajian mengenai deiksis telah lama menjadi perhatian dalam linguistik Indonesia. Purwo (1984) menjelaskan bahwa deiksis merupakan unsur bahasa yang acuannya berpindah-pindah sesuai dengan konteks tutur, sehingga pemahamannya tidak dapat dilepaskan dari situasi penggunaan bahasa. Ketidakmampuan memahami deiksis dapat menyebabkan kesalahan penafsiran makna, terutama pada teks faktual yang kaya rujukan seperti teks berita, teks eksplanasi, dan teks peristiwa. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran deiksis perlu diberikan secara kontekstual dan aplikatif.

Penelitian Ardiansya (2022) menunjukkan bahwa siswa SMP masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan memaknai deiksis sosial pada teks eksplanasi. Kesulitan tersebut dipengaruhi oleh rendahnya kemampuan siswa mengaitkan unsur bahasa dengan konteks sosial yang melatarbelakanginya. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa pemahaman deiksis tidak cukup diajarkan secara teoritis, melainkan memerlukan latihan yang menempatkan siswa sebagai penafsir aktif terhadap teks.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Dhammayanti (2024) memperlihatkan bahwa deiksis memiliki peran strategis dalam pembelajaran bahasa karena berkaitan langsung dengan pemahaman makna wacana. Hasil kajian tersebut menegaskan bahwa penggunaan teks autentik dapat membantu siswa mengenali variasi deiksis secara nyata. Teks yang memuat peristiwa aktual mampu menghadirkan konteks yang kuat sehingga siswa lebih mudah memahami rujukan bahasa yang digunakan penulis.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran deiksis pada siswa SMP sering kali masih dilakukan secara konvensional melalui penjelasan definisi dan contoh terbatas dari buku teks. Pola pembelajaran seperti ini membuat siswa kurang terlibat secara aktif dan cenderung mengalami kesulitan ketika harus memaknai deiksis pada teks yang lebih kompleks. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperjelas konteks bahasa yang dipelajari.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi abstrak. Pagarra (2022) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang bersifat interaktif dapat merangsang partisipasi siswa, meningkatkan fokus belajar, serta membantu proses konstruksi pengetahuan secara mandiri.

Wordwall salah satu media pembelajaran interaktif berbasis digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian Larasati (2023) menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif digunakan sebagai media evaluasi karena mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Temuan serupa juga dikemukakan oleh Nuraeni (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* membantu siswa memahami materi melalui aktivitas berbasis permainan yang menarik dan menantang.

Keefektifan *Wordwall* juga ditunjukkan oleh Pamungkas (2021) yang menemukan bahwa media *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP. Penelitian Handoko (2025) memperkuat

temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran yang kompetitif dan kolaboratif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Wordwall* tidak hanya relevan untuk mata pelajaran eksakta, tetapi juga berpotensi besar diterapkan pada pembelajaran kebahasaan.

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan media interaktif *Wordwall* pada topik peristiwa aktual seperti “Ledakan SMA N 72 Jakarta” dipandang relevan untuk membantu siswa kelas VII-5 & VII-6 SMP N 1 Bangun Purba memaknai deiksis secara kontekstual. Topik peristiwa nyata menghadirkan rujukan bahasa yang beragam, sementara *Wordwall* memberikan pengalaman belajar interaktif yang mendorong siswa aktif mengidentifikasi dan menafsirkan deiksis. Kondisi tersebut melandasi perlunya penelitian mengenai pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan memaknai deiksis pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (quasi-experiment), khususnya Nonequivalent Control Group Design. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan siswa dalam memaknai deiksis. Dua kelompok siswa, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *Wordwall* dan kelas kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional, diberikan pretest dan posttest untuk mengukur perbedaan hasil belajar. Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Bangun Purba pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026, dengan rencana waktu dan langkah-langkah penelitian yang telah disusun dalam tabel rencana waktu.

Populasi penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas VII SMP N 1 Bangun Purba, dengan total 240 siswa dalam delapan kelas. Sampel diambil menggunakan teknik purposive sampling, memilih dua kelas, yaitu Kelas VII-5 sebagai kelompok eksperimen dan Kelas VII-6 sebagai kelompok kontrol, masing-masing terdiri dari 30 siswa. Variabel penelitian mencakup media interaktif *Wordwall* sebagai variabel independen dan kemampuan memaknai deiksis sebagai variabel dependen, yang diukur melalui skor pretest dan posttest. Instrumen penelitian berupa tes tertulis yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dan terdiri dari soal-soal yang mengukur kemampuan siswa dalam mengidentifikasi, menentukan makna, dan menggunakan deiksis.

Pengumpulan data dilakukan melalui tahapan pretest, perlakuan, dan posttest, dan hasilnya dianalisis menggunakan analisis statistik. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum melanjutkan ke uji hipotesis menggunakan Independent Sample t-test untuk menentukan pengaruh media interaktif *Wordwall*. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi, di mana jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan adanya pengaruh penggunaan media interaktif *Wordwall* terhadap kemampuan siswa dalam memaknai deiksis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pretest

Sebelum diberikan perlakuan, siswa pada kelas VII-5 (kelas kontrol) dan VII-6 (kelas eksperimen)

terlebih dahulu mengikuti pretest. Pretest bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam memaknai deiksis sebelum proses pembelajaran berlangsung. Hasil pretest kedua kelas disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Abdul Rahman Al Farisi	60,0	73,3
2	Adelia Anggraini	53,3	66,7
3	Aqila Afrianti	46,7	80,0
4	Aufar Hafiz	33,3	66,7
5	Birly Okvita	40,0	73,3
6	Dira Febriawan Nst	60,0	73,3
7	Dyna Thamala Putri Tarigan	53,3	80,0
8	Fakirah Shakila	66,7	86,7
9	Gilang Frasetiyo	53,3	66,7
10	Hayqal Ramadhany	40,0	73,3
11	Ilham Septiawan Tarigan	60,0	80,0
12	Indah Pertiwi	53,3	73,3
13	Intan Alliyah Afifah	46,7	66,7
14	Kanaka Eruquyuzi	60,0	66,7
15	Keysa Hapijah Br Lubis	53,3	73,3
16	Lucky Ardiansyah	46,7	80,0
17	Mhd Akhdan Arief Athaya	60,0	80,0
18	Mhd Arifin	53,3	66,7
19	Mhd. Wiranda Ramadhan	40,0	73,3
20	Muhammad Fadli Irwansyah	46,7	73,3
21	Naila Azhara	60,0	66,7
22	Nazril Ilhami	46,7	66,7
23	Nazwa Syafitri	40,0	73,3
24	Nizam Fadil	60,0	80,0
25	Ray Juro Aiko	53,3	73,3
26	Revaldo Fahdiansyah	40,0	66,7
27	Rio Lubis	53,3	66,7
28	Sakiyah Lestari	60,0	86,7
29	Wahyu Purba	53,3	66,7
30	Shalun Geby Rhodyah	60,0	80,0

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas masih tergolong sedang. Nilai pretest kelas kontrol berkisar antara 33,3–66,7, sedangkan kelas eksperimen berkisar antara

40,0–66,7. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif tidak jauh berbeda sebelum diberikan perlakuan pembelajaran.

Hasil Posttest

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, kedua kelas diberikan posttest dengan tujuan mengetahui kemampuan siswa dalam memaknai deiksis setelah memperoleh pembelajaran. Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Hasil posttest disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Hasil Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	Adza Nindy Carlina	60,0	86,7
2	Agi Alhuda	66,7	93,3
3	Akbar Fauzi	60,0	100,0
4	Atika Putri	53,3	86,7
5	Aufar Ferdi Wizaya	46,7	86,7
6	Bunga Natasya	66,7	93,3
7	Cahyani Caiya Saisa	60,0	93,3
8	Damar Aditya Pratama	53,3	86,7
9	Daviandi Pratama	46,7	93,3
10	Dicky Syah Putra	66,7	100,0
11	Dira Rizky Prayetno	60,0	86,7
12	Disti Abila	53,3	93,3
13	Enjelija Selska	60,0	86,7
14	Fathir Al Fath	53,3	93,3
15	Felisa	60,0	86,7
16	Friza Ardiansyah	46,7	93,3
17	Love Saragih	53,3	100,0
18	M. Alfaiz Fahrur0	60,0	93,3
19	M. Ai Dii Sapiq Bangun	53,3	86,7
20	M. Eric Prabowo	40,0	93,3
21	Muhammad Pido	46,7	86,7
22	Mutiara	60,0	93,3
23	Nabila Kasih	66,7	100,0
24	Naira Karenina	46,7	86,7
25	Reysa Adinda Gunawan	53,3	93,3
26	Sarifah Lailani	60,0	93,3

27	Sasa Nabila	46,7	93,3
28	Te Guh Wahyu Winata	60,0	86,7
29	Viola Kasih Rahmadani	53,3	93,3
30	Yasmin Al Hidayah	60,0	100,0

Berdasarkan Tabel 2, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan memaknai deiksis pada kedua kelas. Namun demikian, peningkatan pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai posttest kelas kontrol berada pada rentang 66,7–86,7, sedangkan kelas eksperimen mencapai rentang 86,7–100,0.

Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Perbandingan hasil pretest dan posttest dilakukan untuk melihat peningkatan kemampuan memaknai deiksis siswa setelah mengikuti pembelajaran pada masing-masing kelas. Ringkasan hasil nilai rata-rata kedua kelas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Perbandingan Nilai Rata-rata Pretest dan Posttest

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Peningkatan
Kontrol	51,33	73,56	22,23
Eksperimen	56,00	91,11	35,11

Berdasarkan Tabel 3, kedua kelas mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran dilaksanakan. Akan tetapi, peningkatan rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 35,11 poin, sedangkan kelas kontrol meningkat sebesar 22,23 poin. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif Wordwall memberikan peningkatan kemampuan memaknai deiksis yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selanjutnya, untuk mengetahui apakah perbedaan tersebut signifikan secara statistik, dilakukan analisis uji prasyarat dan uji hipotesis pada subbab berikutnya.

Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh terhadap kemampuan memaknai deiksis siswa. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji prasyarat tersebut menjadi dasar dalam menentukan teknik analisis statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal atau tidak dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL BELAJAR SISWA	.141	120	.000	.946	120	.000
KELAS	.172	120	.000	.856	120	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan Tabel 4, nilai signifikansi pada uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk untuk seluruh variabel sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak berdistribusi normal. Oleh karena itu, pengujian hipotesis tidak menggunakan uji parametrik, melainkan menggunakan uji nonparametrik Mann-Whitney U Test.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bersifat homogen atau tidak. Pengujian homogenitas menggunakan Levene's Test dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances
HASIL BELAJAR SISWA

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.577	3	116	.016

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,016. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kedua kelas tidak homogen. Dengan demikian, hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi uji parametrik sehingga analisis hipotesis dilanjutkan menggunakan Mann-Whitney U Test.

Uji Hipotesis (Uji t)

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media interaktif Wordwall terhadap kemampuan memaknai deiksis siswa. Karena data penelitian tidak memenuhi asumsi normalitas, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Mann-Whitney U Test dengan bantuan program SPSS versi 26. Hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Uji Hipotesis (Mann-Whitney U Test)
Test Statistics^a

	HASIL BELAJAR SISWA
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	465.000
Z	-6.752
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Grouping Variable: KELAS

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media interaktif Wordwall pada topik "Ledakan SMA N 72 Jakarta" terhadap kemampuan memaknai deiksis siswa kelas VII-5 & VII-6 SMP Negeri 1 Bangun Purba. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

Pembahasan

Kemampuan Memaknai Deiksis Sebelum Menggunakan Wordwall

Kemampuan memaknai deiksis merupakan salah satu aspek penting pada pembelajaran pragmatik karena menuntut siswa memahami hubungan antara tuturan, penutur, lawan tutur, waktu, dan tempat terjadinya suatu peristiwa. Pemahaman terhadap deiksis tidak hanya bergantung pada penguasaan makna kata, tetapi juga pada kemampuan menghubungkan unsur kebahasaan dengan konteks yang melatarbelakanginya. Penelitian ini mengukur kemampuan awal siswa melalui pretest yang diberikan sebelum penggunaan media interaktif Wordwall. Hasil pretest digunakan sebagai dasar untuk mengetahui tingkat penguasaan awal siswa terhadap materi deiksis sekaligus menjadi pembandingan terhadap hasil setelah perlakuan diberikan.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen masih berada pada kategori sedang. Nilai pretest kelas kontrol berada pada rentang 33,3 sampai 66,7 dengan rata-rata 51,33, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai antara 40,0 sampai 66,7 dengan rata-rata 56,00. Perbedaan rata-rata kedua kelas tidak terlalu jauh sehingga dapat menggambarkan bahwa kemampuan awal siswa relatif sebanding sebelum proses pembelajaran dilaksanakan. Kondisi tersebut menjadi dasar bahwa kedua kelas memiliki titik awal yang hampir sama sebelum memperoleh perlakuan yang berbeda.

Rendahnya nilai pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan memaknai bentuk-bentuk deiksis pada teks yang diberikan. Kesulitan tersebut tampak ketika siswa menentukan acuan kata ganti orang, penunjuk tempat, penunjuk waktu, maupun bentuk deiksis lain yang bergantung pada konteks tuturan. Banyak siswa hanya berfokus pada makna leksikal suatu kata tanpa memperhatikan hubungan antara kata tersebut dengan situasi komunikasi. Kondisi ini menyebabkan jawaban yang diberikan belum sesuai dengan maksud yang terkandung pada teks.

Kesalahan yang muncul pada tahap pretest menunjukkan bahwa pemahaman konteks masih

menjadi kendala utama bagi siswa. Kemampuan memahami deiksis tidak cukup hanya mengenali bentuk bahasa seperti kata *saya, dia, di sini*, atau *kemarin*, melainkan juga menafsirkan siapa yang dimaksud, lokasi yang dirujuk, dan waktu yang menjadi acuan berdasarkan isi bacaan. Apabila siswa belum mampu menghubungkan unsur-unsur tersebut dengan konteks, maka makna deiksis yang dihasilkan menjadi kurang tepat. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran sebelumnya belum sepenuhnya membantu siswa memahami penggunaan deiksis secara kontekstual.

Faktor lain yang memengaruhi hasil pretest ialah proses pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi secara konvensional. Aktivitas belajar lebih banyak berpusat pada penjelasan guru dan penggunaan buku teks sehingga kesempatan siswa untuk berlatih mengidentifikasi deiksis melalui aktivitas yang menarik masih terbatas. Situasi tersebut menyebabkan keterlibatan siswa selama pembelajaran belum optimal. Dampaknya terlihat pada kemampuan awal siswa yang masih memerlukan peningkatan sebelum memasuki tahap pembelajaran menggunakan media yang lebih interaktif.

Kemampuan awal yang relatif sama antara kelas kontrol dan kelas eksperimen memberikan gambaran bahwa kedua kelompok layak dijadikan objek perbandingan pada penelitian ini. Rata-rata nilai yang tidak berbeda jauh menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar setelah perlakuan lebih mudah diamati karena kedua kelas memiliki kondisi awal yang hampir setara. Keadaan tersebut mendukung proses analisis pengaruh penggunaan media Wordwall terhadap kemampuan memaknai deiksis yang dilakukan pada tahap berikutnya.

Purwo (1984) menjelaskan bahwa deiksis merupakan unsur bahasa yang penafsirannya bergantung pada konteks tuturan, seperti penutur, lawan tutur, waktu, dan tempat terjadinya komunikasi. Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman deiksis memerlukan kemampuan menghubungkan bentuk bahasa dengan situasi penggunaannya. Hasil pretest yang masih berada pada kategori sedang menunjukkan bahwa sebagian siswa belum mampu mengaitkan unsur kebahasaan dengan konteks secara tepat sehingga acuan deiksis masih sering disalahartikan.

Rahardi, Setyaningsih, dan Dewi (2005) mengemukakan bahwa kajian pragmatik menempatkan konteks sebagai unsur utama untuk memahami maksud tuturan. Pemahaman terhadap deiksis tidak dapat dipisahkan dari kemampuan menafsirkan konteks komunikasi yang menyertai suatu ujaran. Temuan penelitian ini memperlihatkan bahwa kemampuan awal siswa masih memerlukan penguatan karena banyak jawaban yang belum menunjukkan pemaknaan deiksis sesuai konteks yang tersedia pada teks.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian Ardiansyah, Wardarita, dan Rukiyah (2022) yang menunjukkan bahwa siswa SMP masih mengalami kesulitan mengidentifikasi dan memaknai bentuk-bentuk deiksis pada teks pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian Ayudia et al. (2021) turut menjelaskan bahwa penafsiran deiksis membutuhkan pemahaman konteks yang baik agar acuan penutur, tempat, maupun waktu dapat dipahami secara tepat. Kesamaan hasil tersebut memperkuat bahwa kemampuan awal siswa pada penelitian ini masih memerlukan peningkatan melalui penggunaan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep deiksis secara lebih konkret dan menarik.

Kemampuan Memaknai Deiksis Setelah Menggunakan Wordwall

Kemampuan memaknai deiksis siswa mengalami perubahan setelah proses pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall pada kelas eksperimen. Perubahan tersebut terlihat dari hasil posttest yang menunjukkan peningkatan nilai dibandingkan hasil pretest. Pembelajaran tidak lagi hanya

berpusat pada penjelasan guru, tetapi melibatkan siswa secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif yang disediakan pada media Wordwall. Aktivitas tersebut membantu siswa memahami hubungan antara bentuk deiksis dengan konteks penggunaannya sehingga proses belajar menjadi lebih mudah dipahami.

Hasil posttest menunjukkan bahwa nilai siswa pada kelas eksperimen berada pada rentang 86,7 sampai 100,0 dengan rata-rata sebesar 91,11. Perolehan tersebut lebih tinggi dibandingkan rata-rata pretest yang hanya mencapai 56,00. Peningkatan tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu mengidentifikasi dan memaknai deiksis secara lebih tepat setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Wordwall. Ketepatan siswa menentukan acuan deiksis orang, tempat, waktu, dan bentuk deiksis lainnya menunjukkan adanya perkembangan kemampuan memahami konteks pada teks yang dipelajari.

Peningkatan hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa media Wordwall mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik. Fitur permainan, tampilan visual, serta umpan balik secara langsung mendorong siswa lebih aktif ketika mengerjakan latihan. Siswa dapat mengetahui jawaban yang benar maupun yang masih keliru sehingga kesalahan yang dilakukan dapat segera diperbaiki. Pengalaman belajar seperti ini membuat siswa lebih mudah mengingat materi dan memahami konsep deiksis melalui latihan yang dilakukan secara berulang.

Proses pembelajaran menggunakan Wordwall juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman secara langsung. Setiap aktivitas yang disajikan menuntut siswa membaca teks, memahami konteks, kemudian menentukan jawaban yang tepat berdasarkan bentuk deiksis yang ditemukan. Cara belajar tersebut membuat siswa tidak hanya menghafal pengertian deiksis, tetapi juga terbiasa menerapkannya pada berbagai contoh penggunaan bahasa. Kebiasaan tersebut berpengaruh terhadap meningkatnya kemampuan siswa pada saat mengerjakan posttest.

Motivasi belajar siswa juga tampak meningkat selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran karena media yang digunakan memiliki tampilan menarik dan memberikan tantangan melalui berbagai jenis permainan edukatif. Suasana belajar yang menyenangkan membuat siswa lebih fokus memperhatikan materi, aktif berdiskusi, serta berusaha memperoleh hasil terbaik pada setiap latihan yang diberikan. Kondisi tersebut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang dicapai setelah pembelajaran selesai dilaksanakan.

Kemampuan siswa memaknai deiksis setelah menggunakan Wordwall menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat kontekstual. Materi deiksis membutuhkan kemampuan menghubungkan bentuk bahasa dengan situasi tertentu sehingga diperlukan media yang dapat menghadirkan latihan secara variatif. Wordwall memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih secara berulang melalui berbagai bentuk soal interaktif sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih kuat dibandingkan sebelum perlakuan diberikan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Pagarra, Syawaluddin, dan Krismanto (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi serta meningkatkan efektivitas proses belajar. Penggunaan media yang menarik mampu menciptakan interaksi yang lebih baik antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Kondisi tersebut tampak pada penelitian ini melalui peningkatan kemampuan siswa memaknai deiksis setelah pembelajaran menggunakan Wordwall.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh Larasati *et al.* (2023) yang menjelaskan bahwa Wordwall

merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif digunakan sebagai sarana evaluasi maupun latihan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Media tersebut mampu meningkatkan keaktifan siswa karena menyediakan berbagai bentuk permainan yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Peningkatan hasil posttest pada penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall dapat membantu siswa memahami materi deiksis secara lebih baik melalui aktivitas belajar yang menarik dan interaktif.

Penelitian Nuraeni *et al.* (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu meningkatkan partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa karena pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan serta mendorong siswa untuk terlibat secara aktif. Temuan tersebut diperkuat oleh Suarmini dan Nurjaya (2023) yang menyatakan bahwa Wordwall memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga pemahaman siswa terhadap materi menjadi lebih optimal. Hasil penelitian ini memperlihatkan kesesuaian dengan penelitian terdahulu karena kemampuan memaknai deiksis siswa meningkat secara nyata setelah pembelajaran menggunakan media interaktif Wordwall.

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Memaknai Deiksis

Pengaruh penggunaan media interaktif Wordwall terhadap kemampuan memaknai deiksis dapat dilihat melalui hasil analisis data yang telah dilakukan. Hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test menunjukkan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan siswa memaknai deiksis.

Peningkatan kemampuan memaknai deiksis pada kelas eksperimen juga terlihat dari perbandingan rata-rata nilai pretest dan posttest. Rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 56,00 meningkat menjadi 91,11 pada posttest, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 51,33 menjadi 73,56. Besarnya peningkatan nilai pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru dan latihan konvensional. Perbedaan peningkatan tersebut menjadi bukti bahwa media yang digunakan berperan terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Materi deiksis menuntut kemampuan memahami hubungan antara bentuk bahasa dengan konteks pemakaiannya. Proses memahami acuan kata ganti orang, tempat, waktu, maupun bentuk deiksis lainnya memerlukan latihan yang bervariasi agar siswa terbiasa menafsirkan makna berdasarkan situasi komunikasi. Wordwall menyediakan berbagai bentuk aktivitas interaktif yang membantu siswa berlatih secara berulang melalui soal-soal yang disajikan secara menarik. Pengalaman belajar tersebut membuat siswa lebih mudah memahami konsep deiksis dibandingkan pembelajaran yang berlangsung secara konvensional.

Media Wordwall juga memberikan umpan balik secara langsung terhadap jawaban siswa. Setiap jawaban yang benar maupun salah dapat diketahui saat itu juga sehingga siswa dapat memperbaiki kesalahan tanpa harus menunggu pembahasan pada akhir pembelajaran. Kesempatan memperbaiki kesalahan secara langsung membantu siswa memahami letak kekeliruan ketika menentukan acuan deiksis pada suatu teks. Aktivitas seperti ini mendorong siswa lebih teliti dan lebih percaya diri ketika mengerjakan soal evaluasi.

Suasana belajar yang tercipta selama penggunaan Wordwall juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Tampilan visual yang menarik, variasi permainan, serta unsur kompetisi yang terdapat pada media tersebut membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran. Keaktifan siswa selama proses belajar terlihat melalui partisipasi saat menjawab soal, berdiskusi mengenai jawaban, serta mencoba menyelesaikan setiap tantangan yang diberikan. Kondisi tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami materi melalui pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Kelas kontrol tetap mengalami peningkatan hasil belajar setelah pembelajaran berlangsung, tetapi peningkatannya tidak sebesar kelas eksperimen. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami materi yang memerlukan kemampuan berpikir kontekstual seperti deiksis. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh media yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Handoko et al. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan belajar siswa. Media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran karena menyajikan aktivitas yang menarik, interaktif, dan memberikan umpan balik secara langsung. Temuan tersebut mendukung hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan kemampuan memaknai deiksis secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Larasati, Putrayasa, dan Martha (2023) yang menjelaskan bahwa Wordwall efektif digunakan sebagai media evaluasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian Suarmini dan Nurjaya (2023) menyatakan bahwa penggunaan Wordwall menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi bahasa melalui latihan yang bervariasi. Kesesuaian hasil penelitian tersebut memperkuat bahwa Wordwall merupakan media yang tepat untuk membantu siswa memahami materi yang memerlukan penafsiran konteks, termasuk deiksis.

Hasil penelitian ini juga memiliki kesamaan dengan penelitian Afriani dan Amri (2025), Ksanah dan Amri (2024), serta Tyas dan Amri (2025) yang membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan berbahasa siswa. Meskipun media yang digunakan pada penelitian-penelitian tersebut berbeda, seluruhnya menunjukkan bahwa media yang menarik dan melibatkan keaktifan siswa mampu meningkatkan hasil belajar secara lebih optimal dibandingkan pembelajaran konvensional. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa penggunaan media interaktif Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan memaknai deiksis siswa kelas VII-5 & VII-6 SMP Negeri 1 Bangun Purba.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan siswa kelas VII-5 & VII-6 SMP Negeri 1 Bangun Purba dalam memaknai deiksis pada teks peristiwa sebelum penggunaan media interaktif Wordwall masih berada pada kategori

sedang. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 56,00 dan kelas kontrol sebesar 51,33, sehingga kemampuan awal siswa dalam memahami acuan deiksis masih perlu ditingkatkan.

2. Kemampuan siswa kelas VII-5 & VII-6 SMP Negeri 1 Bangun Purba dalam memaknai deiksis pada teks peristiwa setelah penggunaan media interaktif Wordwall mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 91,11, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 73,56, sehingga penggunaan Wordwall mampu membantu siswa memahami deiksis secara lebih baik.
3. Penggunaan media interaktif Wordwall berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa kelas VII-5 & VII-6 SMP Negeri 1 Bangun Purba dalam memaknai deiksis pada teks peristiwa "Ledakan SMA N 72 Jakarta". Hasil uji hipotesis menggunakan Mann-Whitney U Test memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media interaktif Wordwall lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan siswa memaknai deiksis.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru Bahasa Indonesia, media interaktif Wordwall dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memaknai deiksis pada teks peristiwa maupun materi kebahasaan lainnya. Penggunaan media yang interaktif diharapkan mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran.
2. Bagi siswa, diharapkan lebih aktif mengikuti pembelajaran dan memanfaatkan media interaktif Wordwall sebagai sarana untuk berlatih memahami deiksis. Siswa juga diharapkan terus meningkatkan kemampuan membaca dan memahami konteks pada berbagai jenis teks agar mampu memaknai deiksis secara tepat.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di kelas. Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai akan membantu guru mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan kajian mengenai penggunaan media interaktif Wordwall pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan jumlah sampel yang lebih besar atau mengombinasikan Wordwall dengan media pembelajaran lainnya agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, Y., & Amri, Y. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Melalui Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMA Sinar Husni TP

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Wordwall pada Topik "Ledakan SMA N 72 Jakarta" terhadap Kemampuan Memaknai Deiksis Siswa SMP N 1 Bangun Purba
(Walian, et al.)

- 2023/2024. *Tsaqila| Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 49-61.
- Al'adawiyah, A. M., Nidom, A. K., Syabilla, N., Syafitri, N. A., & Budiana, N. (2025). Analisis Deiksis dan Tindak Tutur dalam Cerpen Seribu Kunang-Kunang di Manhattan Karya Umar Kayam. *Leksikon: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 3(2), 51-60.
- Ardiansyah, V., Wardarita, R., & Rukiyah, S. (2022). Analisis Deiksis Sosial Teks Eksplanasi Berbasis Ekologi Karya Siswa Kelas VIII SMPN 3 Penukal Utara Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 13(2), 144-150.
- Ayudia, A. M., Ramadhani, L., & Lubis, R. W. (2021). Deiksis dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(1), 20-34.
- Dhammayanti, R. D., Wijayanti, K. D., & Anindyarini, A. (2024). Wujud Deiksis Sandiwara Radhio Wang Sinawang serta Relevansinya dalam Pembelajaran Bahasa Jawa SMP. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 12(2), 166-181.
- Handoko, A., Oktafiani, R., Dianisari, I., Ferry, D., & Mazalena, M. (2025). The Effect Of Wordwall-Assisted Teams Games Tournament Learning Model On Students' Critical Thinking Abilities In Biology Subjects. *Biosfer: Jurnal Tadris Biologi*, 16(1), 141-152.
- Kasanah, E. N., & Amri, Y. K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Iklan Niaga terhadap Kemampuan Menulis Teks Persuasif pada Siswa Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Swasta Sidikalang. *Tsaqila| Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 88-97.
- Larasati, P., Putrayasa, I. B., & Martha, I. N. (2023). Pemanfaatan Media Wordwall. net Sebagai Media Evaluasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 395-412.
- Nuraeni, F., Rahayu, P., Hasyim, B., Septiani, D., Khuluqiyah, D. A., & Nurinsani, D. A. (2023). Pengaplikasian Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdi Untuk Negeri*, 2(1), 60-68.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Purwo, B. K. (1984). *Deiksis dalam bahasa Indonesia* (Vol. 13). PT Balai Pustaka (Persero).
- Pamungkas, Z. S., Randriwibowo, A., Wulansari, L. N. A., Melina, N. G., & Purwasih, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 2(2), 135-148.
- Rahardi, K., Setyaningsih, Y., & Dewi, R. P. (2005). Pragmatik. *Jakarta: Erlangga*.
- Suarmini, N. K., & Nurjaya, I. G. (2023). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(2), 328-339.
- Tyas, P. H., & Amri, Y. K. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva Terhadap Keterampilan Menulis Teks Ekposisi Kelas VIII Di SMP Negeri 37 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Tsaqila| Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1).