

Komparasi Media Pembelajaran Berbasis *Nearpod* dan *Wayground* dalam Pembelajaran Teks Rekon: Sebuah Analisis Statistika

Tresna Riani*, Dina, Tatu Hilaliyah
Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

*Corresponding Author: rianitresna@gmail.com
Dikirim: 23-05-2026; Direvisi: 17-06-2026; Diterima: 20-06-2026

Abstrak: Riset ini bertujuan untuk membandingkan efektivitas dua media pembelajaran digital interaktif, yaitu *Nearpod* dan *Wayground*, dalam meningkatkan hasil belajar murid pada materi teks rekon. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain eksperimen komparatif. Sampel penelitian terdiri dari 50 siswi kelas 9 di SMPIT Putri Al Hanif yang dibagi menjadi dua kelompok eksperimen, masing-masing menggunakan platform *Nearpod* ($n=25$) dan *Wayground* ($n=25$). Data terkait capaian belajar peserta didik diperoleh melalui tes akhir (*post-test*) dan dianalisis uji prasyarat serta uji hipotesis *Independent Sample T-Test*. Temuan dari hasil analisis statistik deskriptif mengindikasikan bahwa nilai rata-rata kelompok *Nearpod* dengan nilai 83,2 simpangan baku 11,57, sedangkan kelompok *Wayground* memperoleh rata-rata sebesar 86,8 dengan simpangan baku 10,48. Uji hipotesis menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 1,153, yang lebih kecil dari nilai t_{tabel} sebesar 2,01 pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Temuan ini membuktikan bahwa media *Nearpod* dan *Wayground* memiliki tingkat efektivitas yang setara. Kedua platform berbasis gamifikasi ini sama-sama mampu mengoptimalkan pencapaian akademik murid, sehingga dapat dijadikan alternatif media ajar inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Nearpod*; *Wayground*; Teks Rekon; Media Pembelajaran Digital; Hasil Belajar.

Abstract: This research aims to compare the effectiveness of two interactive digital learning media, namely *Nearpod* and *Wayground*, in improving student learning outcomes in recon text material. The method applied in this study is quantitative with a comparative experimental design. The research sample consisted of 50 ninth-grade female students at SMPIT Putri Al Hanif, divided into two experimental groups, each utilizing the *Nearpod* platform ($n=25$) and the *Wayground* platform ($n=25$). Data related to student learning achievements were obtained through a post-test and analyzed using prerequisite tests and the Independent Sample T-Test. Findings from the descriptive statistical analysis indicated that the mean score of the *Nearpod* group was 83.2 with a standard deviation of 11.57, while the *Wayground* group obtained a mean score of 86.8 with a standard deviation of 10.48. The hypothesis testing yielded a t_{value} of 1.153, which is lower than the t_{table} value of 2.01 at a significance level of $\alpha=0.05$. These findings prove that *Nearpod* and *Wayground* media have an equivalent level of effectiveness. Both gamification-based platforms are equally capable of optimizing students' academic achievement, making them viable alternatives for innovative instructional media in Indonesian language learning.

Keywords: *Nearpod*, *Wayground*, Recount Text, Digital Learning Media, Learning Outcomes.

PENDAHULUAN

Menulis teks rekon di tingkat sekolah menengah sering kali dihadapkan pada tantangan rendahnya keterlibatan aktif murid dan keterbatasan variasi sarana belajar yang

diterapkan oleh tenaga pendidik. Tingkat sekolah menengah pada bidang studi Bahasa Indonesia memiliki kedudukan strategis tidak hanya mengajarkan keterampilan berbahasa murid, melainkan juga dalam mengasah kemampuan berpikir kritis dan logis mereka (Suryaman, 2020). Kemampuan utama yang menjadi target penguasaan oleh murid kelas IX adalah kemampuan memahami dan menulis teks rekon atau teks cerita ulang. Materi teks rekon mengarahkan murid untuk mampu menyusun kembali rangkaian peristiwa masa lalu secara kronologis, faktual, dan objektif. Penguasaan teks ini menjadi fundamental karena berkorelasi langsung dengan kemampuan murid dalam melakukan rekonstruksi informasi, menyusun laporan ilmiah, hingga menceritakan kembali biografi tokoh secara sistematis. Secara lebih spesifik, keberhasilan penguasaan teks ini sangat ditentukan oleh pemahaman murid terhadap indikator Tujuan Pembelajaran (TP) yang berkaitan dengan unsur kebahasaan teks rekon. Di antara berbagai kaidah kebahasaan yang ada, penguasaan kata sifat (adjektiva) menjadi elemen krusial karena berfungsi memberikan deskripsi watak, suasana, maupun karakteristik objek secara spesifik di dalam sebuah cerita ulang.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran teks rekon sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan kompleks. Ketika fokus pembelajaran diarahkan pada capaian TP unsur kebahasaan yang spesifik seperti identifikasi dan penerapan kata sifat, tingkat kesulitan yang dihadapi murid cenderung meningkat. Karakteristik kaidah kata sifat yang menuntut pemahaman kontekstual, ditambah dengan paparan contoh narasi yang dominan panjang dan padat teks, kerap kali menimbulkan kejenuhan kognitif bagi murid di ruang kelas. Pendekatan ekspositori dan penggunaan media ajar konvensional berbasis cetak yang masih jamak diterapkan oleh pendidik dinilai kurang mampu menstimulasi ketertarikan murid secara optimal (Sujana & Ramdani, 2021). Akibatnya, keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran (*student engagement*) menurun, yang pada akhirnya berdampak linier terhadap rendahnya pencapaian hasil belajar mereka, khususnya dalam mengaplikasikan variasi kata sifat secara tepat dan kontekstual.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, integrasi teknologi ke dalam ruang kelas melalui pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi hadir sebagai solusi alternatif yang menjanjikan. Sebagai generasi *digital native*, murid masa kini memiliki kecenderungan belajar yang lebih tinggi apabila difasilitasi oleh lingkungan digital yang interaktif dan visual (Haleem et al., 2022). Media digital interaktif mampu menyajikan materi ajar yang semula abstrak dan teoretis menjadi lebih konkret, menarik, dan berpusat pada murid (*student-centered learning*). Di antara berbagai platform inovatif yang berkembang saat ini, Nearpod dan Wayground menjadi dua media yang dinilai relevan untuk dieksplorasi efektivitasnya dalam memfasilitasi pembelajaran bahasa.

Nearpod dikenal sebagai platform manajemen pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru menyisipkan kuis, jajak pendapat, papan kolaboratif, hingga visualisasi tiga dimensi di tengah-tengah pemaparan materi (Ngalim & Prastowo, 2022). Fitur-fitur ini memberikan umpan balik langsung (*real-time feedback*) yang dapat menjaga fokus serta motivasi belajar murid sepanjang sesi. Di sisi lain, Wayground muncul sebagai platform berbasis gamifikasi modern yang menawarkan pendekatan belajar melalui simulasi permainan interaktif, ruang kompetisi virtual yang suportif, serta sistem penghargaan digital (Rakhmawati, 2023). Karakteristik Wayground yang kental dengan atmosfer bermain sambil belajar dipercaya mampu



mereduksi kecemasan akademis siswa ketika berhadapan dengan teks-teks rekon yang panjang.

Meskipun kajian mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran bahasa telah banyak dilakukan, penelitian yang secara khusus membandingkan (*head-to-head*) efektivitas antara Nearpod dan Wayground pada materi teks rekon masih sangat terbatas ditemukan dalam literatur nasional. Sebagian besar penelitian terdahulu cenderung berfokus pada pengujian satu jenis media saja terhadap hasil belajar tanpa melihat komparasi antar-platform digital sejenis. Kesenjangan teoretis dan praktis inilah yang mendasari pentingnya dilakukan penelitian ini.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan membandingkan secara empiris efektivitas media pembelajaran berbasis Nearpod dan Wayground terhadap hasil belajar teks rekon murid kelas IX di SMPIT Putri Al Hanif. Melalui pengujian komparatif ini, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi perkembangan metodologi pembelajaran bahasa berbasis digital, sekaligus memberikan rekomendasi praktis bagi para pendidik dalam memilih platform inovatif yang paling tepat guna mengoptimalkan potensi akademis siswa di era digital.

KAJIAN TEORI

Teks Rekon dan Kemampuan Menulis Siswa

Teks rekon atau cerita ulang merupakan struktur teks yang berfungsi untuk menceritakan kembali peristiwa, aksi, atau aktivitas masa lalu dengan tujuan menginformasikan atau menghibur pembaca (Pardiyono, 2021). Kemampuan menulis teks rekon di tingkat sekolah menengah menuntut keterampilan murid dalam menyusun kronologi peristiwa secara koheren sekaligus memilih diksi yang tepat untuk menghidupkan cerita (Kridalaksana, 2018). Salah satu ciri kebahasaan yang dominan dalam teks rekon, khususnya rekon biografi, adalah penggunaan kata sifat atau adjektiva guna menggambarkan karakteristik fisik maupun watak tokoh. Menurut Mahsun (2019) penguasaan kosakata ini sangat krusial karena menentukan kedalaman kemampuan murid dalam menginterpretasikan pesan moral, menangkap esensi karakterisasi tokoh, dan menuangkannya kembali ke dalam produk tulisan secara kritis.

Pembelajaran Bahasa Berbasis Media Digital Interaktif

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut pergeseran paradigma dari pengajaran bahasa konvensional menuju pembelajaran interaktif yang berpusat pada murid (*student-centered learning*). Media digital interaktif didefinisikan sebagai wahana instruksional yang membuka ruang bagi terjadinya komunikasi dua arah secara aktif antara murid, materi, dan pendidik (Smaldino, 2019). Di antara berbagai platform inovatif yang berkembang saat ini, Nearpod dan Wayground menjadi dua media yang relevan dalam mengakomodasi kebutuhan tersebut melalui pendekatan yang berbeda.

Nearpod merupakan platform manajemen presentasi interaktif yang memungkinkan guru mengintegrasikan materi ajar seperti salindia dan video dengan aktivitas penilaian formatif secara *real-time* seperti kuis, papan kolaboratif (*collaborative board*), dan *Time to Climb* (Ngalim & Prastowo, 2022). Karakteristik Nearpod terletak pada kendali instruksionalnya (*teacher-paced* atau *student-paced*)



yang membantu menjaga ritme kognitif murid agar tetap fokus pada indikator pembelajaran yang terstruktur. Sebaliknya, Wayground dirancang sebagai platform gamifikasi murni yang berorientasi pada penyediaan ruang kompetisi virtual yang dinamis. Wayground memaksimalkan kecepatan berpikir dan ketepatan analisis murid dengan memanfaatkan elemen visual, sistem poin instan, dan papan peringkat (*leaderboard*) untuk mengemas evaluasi pembelajaran menjadi sebuah tantangan kompetitif (Rakhmawati, 2023).

Teori Gamifikasi dan Motivasi Kognitif dalam Pembelajaran Bahasa

Secara teoretis, efektivitas kedua media digital interaktif tersebut dipayungi oleh teori gamifikasi (*Gamification Theory*) yang mengonseptualisasikan pemanfaatan elemen-elemen mekanis permainan (*game mechanics*) ke dalam konteks nonpermainan, seperti ruang kelas (Deterding et al., 2011). Berdasarkan *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2015), penerapan elemen gamifikasi seperti papan peringkat, poin, dan tantangan waktu mampu mengondisikan terpenuhinya kebutuhan psikologis dasar murid akan kompetensi (*competence*) dan otonomi (*autonomy*).

Dalam konteks pembelajaran bahasa, atmosfer permainan virtual terbukti dapat mereduksi tingkat kecemasan akademis (*academic anxiety*) murid saat menghadapi teks yang kompleks (Sailer & Homner, 2020). Melalui reduksi beban kognitif (*cognitive load*) eksternal tersebut, motivasi intrinsik murid akan meningkat secara signifikan. Kondisi psikologis yang positif ini mengoptimalkan kapasitas memori kerja (*working memory*) murid dalam menyerap, menganalisis, dan memproduksi struktur kebahasaan teks rekon dengan lebih baik.

METODE PENELITIAN

Peneliti memfokuskan metode dengan pendekatan kuantitatif melalui desain eksperimen kuasi (*true experimental design*) sebagai landasan dalam riset ini. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Static-Group Comparison Design* yang diformulasikan ke dalam bentuk komparatif dua kelas eksperimen tanpa melibatkan kelas kontrol konvensional. Pendekatan komparatif ini dipilih untuk membandingkan secara langsung efektivitas antara dua perlakuan media digital yang berbeda, yaitu platform Nearpod dan platform Wayground. Penelitian ini mengandalkan pendekatan kuantitatif yang dimanifestasikan melalui desain

Penelitian dilaksanakan di SMPIT Putri Al Hanif pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Totalitas kelompok subjek yang menjadi target adalah seluruh murid kelas IX. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive sampling*, didasarkan pada karakteristik homogenitas kemampuan awal murid dan kesetaraan fasilitas kelas. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh sampel sebanyak 50 murid perempuan yang terbagi ke dalam dua kelompok eksperimen: Kelas Eksperimen I (n=25) yang mendapatkan pembelajaran teks rekon dengan media berbasis Nearpod dan Kelas Eksperimen II (n=25) yang mendapatkan pembelajaran dengan media berbasis Wayground.

Prosedur pelaksanaan penelitian diklasifikasikan ke dalam tiga fase utama, yaitu diawali dari persiapan, pelaksanaan perlakuan (*treatment*), dan evaluasi akhir. Pada tahap perlakuan, kedua kelas mendapatkan materi pokok yang sama mengenai



unsur kebahasaan teks rekon, namun dikemas dalam platform digital yang berbeda selama 1 kali pertemuan.

Data hasil belajar murid dikumpulkan pada tahap evaluasi menggunakan instrumen tes akhir (*post-test*). Guna menjaga keselarasan dengan tujuan pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan pada bagian pendahuluan, instrumen tes ini difokuskan secara spesifik pada kemampuan murid dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menerapkan penggunaan kata sifat (ajektiva) dalam konteks teks rekon. Instrumen evaluasi berupa 10 butir soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Representasi indikator ketercapaian TP kebahasaan dan pola stimulus penyajian instrumen pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-Kisi, Indikator Ketercapaian TP, dan Representasi Soal *Post-Test*

Indikator Ketercapaian TP (Kata Sifat)	Aspek Kebahasaan	Pola Stimulus / Contoh Butir Soal Akademis
Murid mampu mengidentifikasi kata sifat deskriptif penanda watak positif tokoh dalam teks rekon secara tepat.	Kata Sifat (Adjektiva Watak Positif)	Bacalah kutipan teks rekon biografi berikut! “Selama memimpin pergerakan, Jenderal Sudirman selalu hati-hati dan tidak pernah lengah dalam memperhitungkan pergerakan pasukan musuh.” Frasa yang dicetak tebal dalam kutipan tersebut merujuk pada kata sifat yang menggambarkan watak tokoh yang...A. Waspada (Kunci)B. Serakah C. Tangguh D. Cerdik
Murid mampu menganalisis penggunaan kata sifat penanda watak negatif tokoh berdasarkan konteks tindakan dalam teks rekon.	Kata Sifat (Adjektiva Watak Negatif)	Bacalah kutipan cerita ulang berikut! “Karena ambisi politik yang besar, tokoh tersebut akhirnya menghalalkan segala cara untuk mendapatkan tujuan pribadinya tanpa memedulikan nasib rakyat.” Karakteristik tindakan tokoh yang dicetak tebal di atas dapat diwakili oleh satu kata sifat watak negatif, yaitu...A. angkuh B. licik (Kunci) C. serakah D. sombong

Setelah data hasil belajar terkumpul, analisis data dilakukan melalui dua tahapan statistik inferensial yang dihitung secara manual berdasarkan formula baku statistika. Tahap pertama adalah uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dengan metode Liliefors dan uji homogenitas varians menggunakan uji F (pembagian varians terbesar dengan varians terkecil). Tahap kedua adalah uji hipotesis untuk menjawab pertanyaan penelitian menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan rumus Varians Gabungan (*Pooled Variance*). Seluruh hasil perhitungan manual tersebut kemudian dikonfirmasi dengan nilai kritis pada tabel distribusi statistika (L_{tabel} , F_{tabel} , dan t_{tabel}). Kriteria pengujian hipotesis ditetapkan pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, di mana H_0 ditolak jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$, dan H_0 diterima apabila nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pengumpulan data dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar murid kelas IX di SMPIT Putri Al Hanif pada materi unsur kebahasaan teks rekon (fokus kata sifat) setelah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan dua media pembelajaran digital yang berbeda. Ringkasan hasil statistik deskriptif dari capaian *post-test* kedua kelompok eksperimen disajikan pada Tabel 2.



Tabel 2. Deskripsi Data Hasil Belajar Kelompok Nearpod dan Wayground

Kelompok Eksperimen	Jumlah Sampel (N)	Nilai Rata-rata (\bar{X})	Simpangan Baku (S)	Varians (S^2)
Kelas Nearpod	25	83,2	11,57	133,86
Kelas Wayground	25	86,8	10,48	109,83

Berdasarkan Tabel 2, secara nominal menunjukkan adanya perbedaan nilai rata-rata antara kedua kelas eksperimen, di mana kelas yang menggunakan media Wayground memperoleh nilai rata-rata sedikit lebih tinggi (86,8) dibandingkan kelas dengan media Nearpod (83,2). Namun, untuk membuktikan apakah perbedaan tersebut bersifat signifikan secara statistika, maka dilakukan pengujian statistik inferensial yang diawali dengan uji prasyarat analisis data.

1. Uji Prasyarat Analisis Data

Analisis yang dilakukan dengan uji prasyarat meliputi pengujian normalitas sebaran data menggunakan metode Liliefors dan pengujian homogenitas varians menggunakan Uji F.

a. Uji Normalitas Liliefors

Sebagai tahapan awal pelaksanaan pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis data hasil belajar murid yang meliputi uji normalitas sebaran data dengan metode Liliefors. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Normalitas

Kelompok Eksperimen	Variabel	Nilai Hitung	Nilai Tabel
Kelas Nearpod	<i>Post-Test</i>	0,1703	0,173
Kelas Wayground	<i>Post-Test</i>	0,1422	0,173

Berdasarkan Tabel 3 pada bagian uji normalitas dengan metode Liliefors, diketahui bahwa nilai koefisien L_{hitung} untuk kelas Nearpod sebesar 0,1703 dan kelas Wayground sebesar 0,1422. Kedua nilai hitung tersebut lebih kecil dari nilai kritis L_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dengan $n = 25$ yaitu sebesar 0,173. Dari hasil yang sudah diperhitungkan, terbukti bahwa skor pencapaian belajar siswa dari kedua kelas eksperimen diambil dari populasi yang berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Varians

Pengujian homogenitas diterapkan guna membuktikan kesamaan atau kesetaraan varians dari dua kelompok. Uji homogenitas varians adalah dengan Uji F. Ringkasan hasil uji homogenitas disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas Varians

Kelompok Eksperimen	Variabel	Nilai Hitung	Nilai Tabel
Nearpod vs Wayground	Varians data	1,22	1,98

Berdasarkan Tabel 4 pada bagian uji homogenitas varians menggunakan Uji F menunjukkan nilai F_{hitung} sebesar 1,22, yang mana nilai tersebut lebih kecil dengan nilai F_{tabel} sebesar 1,98 ($1,22 < 1,98$). Hal ini membuktikan bahwa kedua kelompok data hasil belajar memiliki varians yang setara atau homogen. Penuangan data ke dalam bentuk distribusi yang normal dan homogen ini menjadi dasar legalitas statistika untuk melanjutkan analisis ke tahap pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test*.



2. Pengujian Hipotesis (*Independent Sample T-Test*)

Setelah data dari hasil belajar yang terbukti memenuhi prasyarat normal dan homogen, tahapan selanjutnya adalah melaksanakan uji hipotesis dengan menggunakan analisis uji-t varians gabungan (*pooled variance*). Dengan menguji analisis uji-t yang akan diperhitungkan, prosedur pengujian ini digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian mengenai ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara penggunaan Nearpod dan Wayground. Ringkasan hasil perhitungan uji-t disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Uji-t Perbandingan Hasil Belajar Kedua Kelompok

Variabel Pengujian	$S_{gabungan}$	Derajat Kebebasan (dk)	Taraf Signifikansi (α)	t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan Hipotesis
<i>Post-test</i> (Nearpod vs Wayground)	11,038	48	0,05	1,153	2,01	H_0 diterima (tidak signifikan)

Berdasarkan data pada Tabel 5, hasil perhitungan statistik inferensial dengan rumus varians gabungan (*pooled variance*) menunjukkan nilai standar error perbedaan $S_{gabungan}$ sebesar 11,038 dan menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 1,153. Nilai tersebut kemudian dikonfirmasi dengan nilai kritis t_{tabel} pada derajat kebebasan $dk=48$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, yaitu didapatkan nilai t_{tabel} 2,01.

Melalui perbandingan kedua nilai tersebut, diketahui bahwa nilai $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ ($1,153 \leq 2,01$), yang berarti secara statistika posisi nilai hitung berada dalam daerah penerimaan H_0 . Dari data yang sudah di perhitungkan, dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian ini membuktikan secara empiris bahwa tidak berbeda nyata dari capaian belajar yang signifikan secara statistika antara murid yang menggunakan media belajar berbasis Nearpod dengan murid yang menggunakan media pembelajaran berbasis Wayground pada capaian tujuan pembelajaran (TP) unsur kebahasaan (kata sifat) teks rekon di kelas IX SMPIT Putri Al Hanif.

Pembahasan

Menurut Afriyadi dalam (Fannysa et al., 2026), sarana edukasi berbasis teknologi adalah sarana yang menggunakan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang memungkinkan murid untuk mempelajari materi dengan lebih interaktif dan menyenangkan. Dalam hal ini, media pembelajaran digital bukan sekadar memindahkan teks buku ke layar *handphone*. Namun, ini adalah tentang menciptakan pengalaman belajar baru di mana murid bisa berinteraksi aktif dengan materi lewat teknologi, sehingga proses transfer ilmu berjalan seru, tanpa beban dan jauh dari kata membosankan. Sejalan dengan pendapat di atas Menurut Purba & Sragih dalam (Oktaria & Waridah, 2026), bahwa integritasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indoneia berpotensi menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat meningkatkan partisipasi murid selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, kemajuan perkembangan kurikulum menuntut guru mengoptimalkan penggunaan teknologi demi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan pembuktian hipotesis yang sudah dilakukan *Independent Sample T-Test*, ditemukan fakta empiris menunjukkan hasil yang setara dan tidak berbeda nyata berbasis media Nearpod dengan murid yang diajar dengan media Wayground. Secara nominal, rata-rata nilai akhir kelas Wayground (86,8) memang sedikit



mengungguli kelas Nearpod (83,2), namun secara signifikansi statistik ($1,153 \leq 2,01$), variasi angka tersebut tidak menunjukkan perbedaan kemampuan yang berarti. Hasil ini mengindikasikan bahwa baik Nearpod maupun Wayground memiliki tingkat efektivitas yang setara (*equally effective*) dalam menjembatani pemahaman murid kelas IX di SMPIT Putri Al Hanif terhadap tujuan pembelajaran (TP) kebahasaan teks rekon, khususnya pada penguasaan kata sifat (ajektiva).

Kesetaraan efektivitas ini dapat ditinjau dari karakteristik dasar kedua platform yang sama-sama mengusung konsep pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi digital. Penguasaan kata sifat dalam teks rekon—baik adjektiva watak positif seperti "waspada" maupun negatif seperti "licik"—selama ini sering kali dianggap sebagai materi hafalan teoretis yang membosankan jika hanya disajikan lewat media cetak teks konvensional. Kehadiran Nearpod dan Wayground mampu mengubah struktur kognitif murid yang semula pasif menjadi aktif melalui sajian visual dan keterlibatan langsung secara *real-time*.

Pada kelas eksperimen pertama, Nearpod menunjukkan kekuatannya sebagai platform manajemen presentasi interaktif yang kaya fitur. Melalui fitur kuis langsung (*Time to Climb*) dan papan kolaboratif (*Collaborative Board*), guru dapat menyisipkan stimulus berupa teks rekon pendek secara berkala di sela-sela penyampaian materi. Karakteristik Nearpod ini memfasilitasi terjadinya umpan balik instan (*immediate feedback*) yang membantu murid mengoreksi langsung kekeliruan analisis mereka saat mengidentifikasi kata sifat (Ngalim & Prastowo, 2022). Fokus murid terjaga dengan baik karena ritme materi dikendalikan secara dinamis oleh guru, sehingga meminimalkan risiko kejenuhan kognitif akibat membaca teks cerita ulang yang panjang.



Gambar 1. Implementasi Media Nearpod dalam Materi Kebahasaan Teks Rekon

Di sisi lain, kelas eksperimen kedua yang memanfaatkan platform Wayground mendapatkan perlakuan berbasis gamifikasi murni yang berorientasi pada kompetisi virtual sehat. Lingkungan belajar di dalam Wayground merangsang motivasi intrinsik murid melalui sistem poin, papan peringkat (*leaderboard*), dan visualisasi tantangan berbasis permainan. Ketika murid dituntut untuk menganalisis watak tokoh berdasarkan konteks kalimat pendek, atmosfer permainan dalam Wayground mereduksi kecemasan akademis (*academic anxiety*) yang biasa muncul dalam pembelajaran bahasa konvensional (Rakhmawati, 2023). Murid merasa sedang bermain, padahal secara tidak sadar mereka sedang melakukan aktivitas kognitif tingkat tinggi dalam membedakan nuansa makna kata sifat penanda karakter tokoh.



Gambar 2. Implementasi Media Wayground dalam Materi Kebahasaan Teks Rekon

Fakta bahwa kedua media ini menghasilkan capaian yang setara menegaskan teori dari Prensky (2012) mengenai karakteristik generasi *digital native*. Murid masa kini tidak lagi merespons optimal metode ceramah satu arah; mereka membutuhkan keterlibatan interaktif dalam ekosistem digital. Nearpod unggul dalam hal penguatan struktur materi bahasa yang sistematis, sementara Wayground unggul dalam aspek retensi ingatan melalui stimulasi kompetisi visual yang menyenangkan. Oleh karena itu, kesetaraan hasil belajar ini membuktikan bahwa penggabungan antara teks naratif pendek (kontekstual) dengan platform interaktif berbasis digital merupakan formula yang sukses untuk meningkatkan capaian literasi kebahasaan murid.

Secara praktis, temuan penelitian ini memberikan fleksibilitas bagi para guru bahasa Indonesia di sekolah menengah. Peran guru sangat penting dalam membimbing murid agar mampu mengembangkan potensi diri sehingga dapat memiliki hidup berkualitas di masa mendatang (Aprilia & Mukhlis, 2026). Peran strategis guru tersebut tidak terlepas dari kerangka kurikulum yang menjadi pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru tidak perlu terpaku pada salah satu platform digital saja. Jika tujuan pembelajaran lebih menekankan pada penguatan materi terstruktur dengan kendali penuh guru, maka Nearpod dapat menjadi pilihan yang tepat. Sebaliknya, jika guru ingin mendongkrak motivasi belajar murid yang mulai jenuh serta melatih kecepatan berpikir analitis lewat kompetisi, maka platform berbasis gamifikasi seperti Wayground dapat diimplementasikan secara optimal.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital interaktif berbasis Nearpod maupun platform gamifikasi Wayground memiliki tingkat efektivitas yang setara (*equally effective*) dalam meningkatkan hasil belajar materi teks rekon murid kelas IX di SMPIT Putri Al Hanif. Kedua platform tersebut terbukti mampu mentransformasi pola pembelajaran konvensional menjadi ekosistem belajar yang interaktif dan berpusat pada murid (*student-centered learning*). Secara spesifik, Nearpod unggul dalam menyajikan penguatan materi yang terstruktur melalui kendali instruksional guru, sedangkan Wayground unggul dalam memicu motivasi intrinsik murid melalui atmosfer kompetisi virtual berbasis gamifikasi murni. Implikasi praktisnya, guru bahasa Indonesia diberikan fleksibilitas penuh untuk memilih atau menggabungkan kedua platform ini sesuai karakteristik kelas. Untuk penelitian mendatang, disarankan untuk memperluas cakupan sampel pada

sekolah heterogen serta menguji efektivitas kedua media pada jenis teks lain dengan tingkat kompleksitas kognitif yang lebih tinggi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Keberhasilan penulis dalam menyusun penelitian ini tidak terlepas atas bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Penulis menyampaikan rasa hormat yang telah memberikan dukungan penuh dari segala bentuk perizinan maupun ketersediaan fasilitasnya yang luar biasa kepada seluruh staff pendidik di SMPIT Putri Al-Hanif selama proses pelaksanaan riset ini. Penghargaan juga di alamatkan kepada seluruh siswi kelas IX atas kesediannya dan berpartisipasi aktif untuk terlibat di dalam pengambilan sampel penelitian. Selain itu, penulis menghaturkan terima kasih kepada teman-teman sejawat maupun semua pihak yang telah mengoreksi dan memberikan masukan demi kesempurnaan tulisan ilmiah ini, bimbingan, serta pendampingan teknis mulai dari tahap perancangan instrument hingga artikel ilmiah ini dapat dirampungkan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, D., & Mukhlis, M. (2026). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan Deep Learning di SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 713–727.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2015). Self-determination theory. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (Vol. 11, pp. 486–491).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Fannysa, R., Helrianti, S. M. D., Al Ghiffari, Z., & Satria, D. (2026). Eksplorasi pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran teks negosiasi di kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 13–24.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.soc1.2022.05.003>
- Kridalaksana, H. (2018). *Kelas Kata dalam Bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Mahsun. (2019). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Teks: Metode Implementasi Kurikulum 2013*. Rajawali Pers.
- Ngalim, A., & Prastowo, A. (2022). Pemanfaatan Platform Nearpod sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Tingkat Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 1(2), 78–89.
- Oktaria, O., & Waridah, W. (2026). Pengaruh Model Flipped Classroom Berbantuan Quizziz terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 1243–1253.



- Pardiyono. (2021). *Pasti Bisa! Genre-Based Writing*. Andi Offset.
- Prensky, M. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom: Hopeful Essays for 21st Century Education*. Corwin Press.
- Rakhmawati, E. (2023). Efektivitas Media Gamifikasi Wayground dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kebahasaan Dan Sastra*, 11(3), 215–228.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77–112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Smaldino, S. E. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). Pearson.
- Sujana, A., & Ramdani, A. (2021). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa di Sekolah Menengah: Tantangan dan Solusi Inovatif. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 13(3), 210–225.
- Suryaman, M. (2020). Orientasi Baru Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 15(1), 12–25.

