

Sosialisasi Pengenalan Kesusastraan Indonesia pada Periode Angkatan 20 dengan Menggunakan Metode *Wordwall*

Andri Purwanto*¹, Maguna Eliastuti², Mildan Arsdan Fidinillah³, Fito Yuliyanto⁴,
Nadhifa Salsabila Zahra⁵, Tri Astuti⁶

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas
Indraprasta PGRI^{1,2,3,4,5,6}

*Email Korespondensi: abuulaka@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 19-05-2025

Disetujui 20-05-2025

Diterbitkan 21-05-2025

Katakunci:

*Karya Sastra Nusantara,
Pembelajaran Interaktif,
Media Wordwall*

ABSTRACT

Di SMKN 14 Kota Bekasi, pengenalan karya sastra Nusantara menghadapi tantangan tersendiri, karena fokus siswa lebih pada keterampilan vokasional. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam memahami struktur kalimat, kosakata, dan nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra Nusantara. Untuk mengatasi hal ini, media Wordwall digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Tujuan kegiatan ini adalah menganalisis pengaruh pengenalan sastra terhadap keterampilan berbahasa dan apresiasi siswa. Kegiatan meliputi sosialisasi, penerapan media, penilaian, dan evaluasi. Hasil kegiatan tersebut menunjukkan bahwa 75% siswa mampu menjawab soal kosakata dengan tepat, dan mereka juga dapat menciptakan pantun dengan struktur yang tepat. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan minat dan kemampuan siswa dalam memahami serta mengapresiasi karya sastra Nusantara.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Purwanto, A. ., Eliastuti, M. ., Fidinillah, M. A. ., Yuliyanto, F., Zahra, N. S., & Astuti, T. (2025). Sosialisasi Pengenalan Kesusastraan Indonesia pada Periode Angkatan 20 dengan Menggunakan Metode Wordwall. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(2), 140-149. <https://doi.org/10.62710/j7shgc14>

PENDAHULUAN

Sastra Nusantara merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang memerlukan perhatian khusus, terutama dalam dunia pendidikan. Sastra ini tidak hanya mencerminkan nilai-nilai budaya dan sejarah, tetapi juga mengandung pola-pola bahasa yang kompleks dan indah. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengajarkan sastra Nusantara agar dapat memperluas pengetahuan dan kemampuan berbahasa para siswa. Di SMKN 14 Kota Bekasi, pengenalan karya-karya sastra dari berbagai zaman menghadapi tantangan tersendiri. Siswa-siswa yang lebih fokus pada pelajaran keterampilan vokasional seringkali kurang memahami pentingnya sastra sebagai bagian dari budaya dan bahasa yang mereka gunakan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada siswa kelas XII SMKN 14 Kota Bekasi, ditemukan banyak siswa memiliki tingkat pemahaman yang rendah tentang sastra Nusantara. Mayoritas siswa mengaku jarang membaca karya sastra Nusantara di luar tugas sekolah, dan hampir seluruhnya mengatakan bahwa mereka lebih tertarik pada konten digital modern daripada karya sastra tradisional. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dalam apresiasi siswa terhadap warisan budaya sastra Indonesia.

SMKN 14 Kota Bekasi memiliki siswa-siswi yang berasal dari berbagai latar belakang ekonomi dan sosial, yang menunjukkan keragaman karakter dan kemampuan yang ada pada para pelajar. Sebagai lembaga yang fokus pada pendidikan kejuruan, SMKN 14 Kota Bekasi tidak hanya memberikan siswa keterampilan teknis sesuai bidang yang mereka pilih, tetapi juga berusaha mengembangkan aspek kognitif dan afektif yang sangat penting. Salah satu aspek yang masih memiliki potensi besar untuk dikembangkan adalah keterampilan berbahasa dan apresiasi sastra. Potensi ini dapat semakin berkembang apabila siswa difasilitasi dengan metode pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan relevan dengan dunia mereka. Pemahaman akan karya sastra Nusantara tidak hanya memperkaya keterampilan berbahasa siswa, tetapi juga membantu mereka memahami struktur kalimat yang baik dan benar. Karya sastra memiliki berbagai gaya bahasa dan struktur kalimat yang bisa memberikan contoh nyata tentang cara menggunakan bahasa dengan baik. Namun, kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik seringkali membuat siswa kurang antusias dalam mempelajari sastra Nusantara.

Sastra Nusantara merupakan bentuk ekspresi budaya yang mencerminkan identitas, sejarah, dan kebudayaan masyarakat di kepulauan Nusantara (Arifin, 2020). Dalam ruang lingkup sastra Indonesia, istilah ini mencakup berbagai wujud karya sastra dari beragam daerah yang menggambarkan kekayaan tradisi lokal (Hamid, 2021). Perkembangannya terbagi menjadi beberapa periode penting, yakni Sastra Klasik, Sastra Peralihan, Sastra Modern, dan Sastra Kontemporer yang menunjukkan dinamika sejalan dengan perubahan sosial (Tanjung, 2020).

Sastra Nusantara berfungsi sebagai alat pendidikan yang membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai luhur dalam kehidupan masyarakat (Efendi, 2019). Tidak hanya itu, keberadaan sastra juga menjadi media yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral dan budaya dalam konteks pembelajaran (Dewi, 2018). Dari segi esensinya, karya sastra ini mengandung unsur estetika dan nilai-nilai lokal yang mencerminkan identitas dan pandangan hidup nusantara. Nilai-nilai simbolis dan filosofis dalam karya sastra juga memperkaya warisan budaya bangsa (Sitompul, 2020).

Klasifikasi Sastra Nusantara dapat ditinjau dari aspek bentuk, bahasa, asal daerah, hingga fungsi sosialnya dalam masyarakat. Dalam pendekatan historis dan estetika, pengelompokan ini juga memperjelas perkembangan dan peran sastra di setiap zaman. Ciri-ciri utama sastra Nusantara antara lain kuatnya akar

tradisi lisan, muatan nilai-nilai moral, dan perpaduan budaya lokal dengan pengaruh asing seperti Hindu-Budha atau Islam. Setiap zaman menghadirkan gaya khas yang memperkaya dinamika sastra di Nusantara.

Sastra Nusantara merupakan bagian integral dari identitas budaya Indonesia yang harus diperkenalkan kepada siswa secara efektif dalam dunia pendidikan, termasuk di sekolah vokasional seperti SMKN 14 Kota Bekasi. Oleh karena itu, integrasi pembelajaran sastra dalam kurikulum pendidikan vokasional dapat memudahkan siswa untuk tidak hanya menguasai keterampilan teknis tetapi juga memiliki pemahaman yang lebih dalam dan menyeluruh tentang bahasa dan budaya Indonesia. Seperti yang diungkapkan oleh Arifin, (2020), sastra Nusantara memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan memupuk serta menanam nilai-nilai luhur dalam kehidupan bangsa, serta memperkaya warisan budaya bangsa. Meskipun siswa di SMKN 14 Kota Bekasi memiliki latar belakang pendidikan yang lebih menekankan pada keterampilan vokasional, penting untuk memberikan pengajaran sastra sebagai bagian dari pendidikan karakter dan bahasa.

Sastra Nusantara memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan literasi siswa, terutama dalam aspek membaca, menulis, dan berbicara. Sastra, yang kaya akan bahasa, simbol, dan nilai budaya, memberikan berbagai contoh konkret mengenai struktur bahasa yang baik dan benar. Melalui karya sastra, siswa dapat mempelajari berbagai bentuk bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta mengenal ragam gaya bahasa yang dapat memperkaya kosa kata mereka. Pembelajaran sastra Nusantara juga memberikan siswa kesempatan untuk menganalisis dan menginterpretasi teks, yang memperkuat kemampuan berpikir kritis dan analitis. Menurut Dewi, (2018), sastra tidak hanya mengajarkan nilai estetika, tetapi juga meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks secara mendalam. Hal ini, pada gilirannya, meningkatkan keterampilan literasi mereka, baik dalam membaca maupun menulis. Selain itu, Sastra Nusantara membantu siswa untuk lebih menghargai dan memahami berbagai perspektif budaya yang terkandung dalam cerita-cerita tradisional dan kontemporer, yang semakin memperkaya proses pembelajaran literasi mereka. Berdasarkan temuan dari Hamid, (2021), pengajaran sastra Nusantara memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan literasi budaya siswa, yang penting untuk membentuk identitas budaya mereka melalui pemahaman teks sastra yang mendalam.

Rendahnya minat baca dan minimnya akses terhadap karya sastra menjadi tantangan utama dalam mengembangkan sastra Nusantara (Yulianti, 2021). Berbagai strategi perlu diterapkan agar pengenalan sastra lebih efektif dan menyenangkan, terutama di kalangan pelajar. Berbagai jenis sastra tradisional seperti pantun, karmina, dan gurindam tetap relevan untuk dipelajari karena mengandung nilai-nilai budaya yang mendalam. Selain itu, pendekatan pembelajaran dengan media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi sastra. Penggunaan metode ini juga sejalan dengan implementasi pembelajaran modern yang berbasis teknologi (Sutrisno, 2023). Dalam konteks pendidikan formal, penguatan pengajaran sastra telah menjadi bagian dari kebijakan pemerintah melalui kurikulum (Fernandes, 2019).

Perkembangan teknologi yang sangat cepat di Indonesia telah memberikan efek signifikan pada sektor pendidikan. Salah satu contoh dari kemajuan ini adalah munculnya berbagai platform online yang memudahkan proses belajar bagi guru dan mendukung siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Internet berperan sebagai alat yang menyediakan beragam informasi yang dapat diakses secara luas oleh publik. Ketersediaan internet memberikan kesempatan kepada pendidik dan pelajar untuk memperluas pengetahuan mereka tanpa batasan waktu dan tempat (Risalah et al., 2020). Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi yang terus berkembang, kegiatan belajar mengajar dapat dilaksanakan dengan lebih

efisien, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Penggabungan teknologi dalam pendidikan tidak hanya mempercepat penyampaian informasi, tetapi juga menambah kualitas pembelajaran sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan hidup.

Untuk membuat proses belajar lebih menarik dan lebih mudah dimengerti, guru harus berinovasi dengan metode pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu pendekatan yang inovatif adalah melalui pembelajaran yang mengandalkan permainan (*Game Based Learning*) (Siregar & Sitepu, 2023). *Game Based Learning* adalah sebuah pendekatan yang memanfaatkan permainan untuk membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, pendekatan ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Metode ini menarik dan interaktif, sekaligus memberikan umpan balik, serta mendorong siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama (Maulidina et al., 2018).

Aplikasi yang dapat digunakan dalam pendekatan pembelajaran berbasis permainan adalah Wordwall. Wordwall merupakan sebuah inovasi digital yang mampu menarik perhatian siswa sekaligus meningkatkan minat belajar mereka. Menurut Setyorini et al., (2023) *Wordwall* adalah aplikasi web yang dapat digunakan untuk membuat berbagai tipe penilaian, seperti menjodohkan, mencocokkan, pencarian kata, permainan spin, dan banyak lainnya. Dengan adanya berbagai fitur itu, Wordwall tidak hanya membantu menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif selama proses belajar. Tujuan penggunaan media *Wordwall* adalah untuk memperluas akses dan interaksi siswa dengan sumber belajar, sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami, mengingat, dan menguasai materi pelajaran. Selain berfungsi sebagai alat pembelajaran, Wordwall juga dapat dianggap sebagai salah satu bentuk permainan daring yang berfokus pada penilaian, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Wordwall menyediakan setidaknya 18 template permainan yang bervariasi, sehingga guru dapat menyesuaikan bentuk permainan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, aplikasi ini mudah diakses dan tersedia tanpa biaya, meskipun juga memiliki fitur premium untuk penggunaan yang lebih luas (Sari, 2021). Dengan fleksibilitas dan kemudahan yang ditawarkannya, Wordwall menjadi salah satu pilihan inovatif dalam media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan di abad ke-21, di mana pentingnya keterlibatan aktif siswa dan pembelajaran berbasis teknologi sangat ditekankan.

Wordwall memiliki beberapa kelebihan yang membuatnya layak digunakan dalam proses pembelajaran. Pertama, Wordwall dapat menciptakan pengalaman belajar yang signifikan bagi siswa dan mudah diimplementasikan di berbagai level pendidikan. Kedua, dalam hal aksesibilitas, aplikasi ini sangat fleksibel karena dapat diakses di mana saja hanya melalui ponsel, sehingga memudahkan siswa dan guru dalam menggunakannya. Ketiga, Wordwall adalah aplikasi yang inovatif dengan banyak variasi template, yang dapat menarik minat siswa dan meningkatkan semangat mereka dalam belajar. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang perlu dicermati. Salah satunya adalah proses pembuatan konten dalam Wordwall yang dapat memakan waktu, terutama jika ingin membuat media pembelajaran yang menarik dan berkualitas. Selain itu, Wordwall memerlukan koneksi internet atau kuota untuk diakses, sehingga kurang efektif digunakan dalam situasi tanpa jaringan internet (Lestari, 2021).

Wordwall sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi telah terbukti efektif dalam meningkatkan interaksi siswa-ke-topik, khususnya dalam konteks Sastra Nusantara. Menurut Widodo & Astuti, penggunaan media interaktif dan wordwall dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyediakan berbagai permainan yang tidak hanya menguji pengetahuan tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan kreatif. Media seperti WordWall memungkinkan siswa untuk mempelajari

struktur kalimat, gaya bahasa, dan elemen sastra lainnya dengan cara yang lebih nyaman dan interaktif (Fanggidae, 2024). Selanjutnya, penelitian oleh Aidah & Nurafni, (2022) dan Nadia et al., (2022). mengungkapkan bahwa pemanfaatan Wordwall tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga berpotensi memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan kajian literatur tersebut, dapat disimpulkan bahwa solusi yang disarankan adalah dengan membuat kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi yang dirancang untuk mengimplementasikan metode pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam rangka pengenalan sastra Nusantara bagi siswa SMKN 14 Kota Bekasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa SMKN 14 Kota Bekasi terhadap karya-karya sastra Nusantara dari berbagai zaman dan menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa. Selain itu, kegiatan ini juga dimaksudkan untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi siswa terhadap karya sastra Nusantara, serta mengukur pengaruh pengenalan karya sastra Nusantara dalam meningkatkan keterampilan berbahasa dan memahami struktur kalimat. Dengan demikian, diharapkan kegiatan ini bisa memberikan dampak yang baik dalam upaya pelestarian dan peningkatan apresiasi siswa terhadap sastra Nusantara sebagai bagian dari warisan budaya Indonesia.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan selama 6 bulan, bertempat di SMKN 14 Kota Bekasi. Adapun peserta dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi pengenalan kesusastraan Indonesia pada periode angkatan 20 dengan menggunakan metode wordwall adalah peserta didik di SMAN 14 Kota Bekasi yang berusia 15 hingga 17 tahun. Kegiatan ini dilakukan dengan pendekatan kolaboratif, mencakup observasi langsung, sosialisasi, penugasan, dan evaluasi.

Tahapan-tahapan yang dilakukan yaitu tahap pertama melakukan observasi langsung terhadap siswa untuk mengukur kemampuan tentang pemahaman siswa terkait dengan kesusastraan Indonesia. Pada tahap kedua yakni pelaksanaan sosialisasi yang dilakukan dengan pemaparan materi langsung oleh tim serta tahap penerapan metode wordwall kepada siswa. Setelah pembekalan materi, siswa diberikan kuis individu menggunakan media wordwall untuk mengetahui pemahaman siswa terkait kesusastraan Indonesia. Tahap ketiga yakni pemberian tugas kepada siswa yang dilakukan secara berkelompok untuk melatih kreativitas dan kolaborasi siswa dalam membuat karya sastra nusantara. Selanjutnya pada tahap akhir yakni evaluasi, dengan menilai pemahaman dan kemajuan siswa berdasarkan karya sastra yang telah dibuat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini berfokus pada pengenalan dan eksplorasi berbagai bentuk sastra Nusantara kepada siswa, dengan tujuan untuk memperkaya wawasan budaya dan meningkatkan apresiasi sastra di kalangan generasi muda. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu:

a) Sosialisasi dan Pengenalan Sastra Nusantara

Pada tahap ini, tim pelaksana memberikan materi tentang sosialisasi pengenalan kesusastraan indonesia pada periode angkatan 20 dengan menggunakan metode wordwall. Materi sosialisasi meliputi berbagai aspek penting tentang sastra Nusantara, mulai dari pengenalan sastra Nusantara, periode-periode

perkembangan sastra Nusantara, klasifikasi dan karakteristik sastra Nusantara, faktor-faktor yang menjadi penyebab hambatan dalam perkembangan sastra Nusantara, dan jenis-jenis sastra tradisional Indonesia.

Dalam tahapan ini, siswa diajak untuk memahami sejarah dan konteks sosial yang melatarbelakangi lahirnya berbagai karya sastra Nusantara. Mereka diajak menelusuri bagaimana budaya lokal, interaksi antardaerah, dan pengaruh luar membentuk ragam sastra Nusantara dari masa ke masa. Melalui metode *Wordwall*, pembelajaran dibuat lebih interaktif, menyenangkan, dan kompetitif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi, meningkatkan rasa ingin tahu, serta membangun apresiasi terhadap kekayaan sastra bangsa.



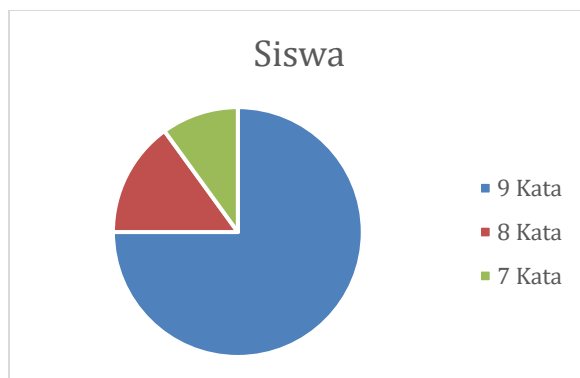
Gambar 1. Pemaparan Materi Sastra Nusantara

b) Praktik Quiz untuk menunjang Pembelajaran (*Wordwall*)

Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan penggunaan aplikasi digital untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Tim sudah menyiapkan media wordwall yang berisi tentang pengetahuan dasar mengenai Sastra. Dimulai dengan hal yang mudah, agar siswa dapat mempelajari dan mengenal Sastra secara perlahan. Dalam sesi ini, terdapat dua tahapan. Yakni tahap pertama siswa menjawab quiz menggunakan media wordwall dan tahap selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk mempelajari cara membuat puisi dan pantun, yang mempermudah penyampaian materi sastra. Tim pelaksana membimbing siswa secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran tersebut.



Gambar 2. Quiz Melalui Wordwall



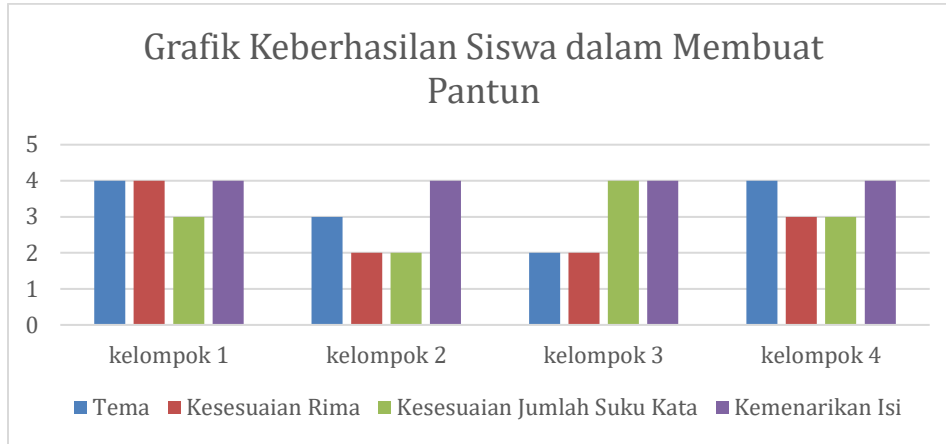
Gambar 3. Hasil test kemampuan siswa dalam menemukan kata

Berdasarkan diagram diatas, menunjukkan hasil capaian siswa dalam menjawab quiz menggunakan wordwall. Dapat dilihat bahwa 75% siswa mampu menemukan 9 dari keseluruhan kata yang terdapat pada kuis wordwall. Dari hasil diatas, hanya terdapat 25% siswa yang tidak menemukan kata dengan sempurna yaitu dengan presentase 15% siswa menemukan 8 dari keseluruhan kata dan 10% siswa yang hanya menemukan 7 kata. Hasil diatas menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti kuis, hampir seluruhnya dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Walaupun tidak 100% siswa menjawab dengan benar, terlihat bahwa adanya peningkatan ketertarikan siswa dalam mengenal dan memahami karya sastra.

Pada tahap kedua, kami mengukur kemampuan siswa dengan memberikan tugas kelompok pembuatan karya sastra berupa pantun atau puisi. Dari 20 siswa kami membagi menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa. Melalui sosialisasi dan pemaparan materi yang telah disampaikan, diharapkan siswa mampu menulis karya sastra yang dipilih sesuai dengan kreativitas dan kemampuan setiap kelompok. Dengan dua tahapan tersebut, diharapkan siswa dapat terus berperan aktif dalam pembelajaran dan penciptaan karya sastra sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.

c) Penerapan dan Penilaian

Pada tahap akhir, siswa diminta untuk menerapkan pengetahuan yang telah didapat dengan mempresentasikan hasil karya mereka ke depan. Siswa juga diminta untuk melakukan pembacaan puisi dan pantun di depan kelas. Hal tersebut untuk melatih keberanian dan mental siswa untuk berbicara didepan banyak orang. Dapat dilihat pada grafik dibawah ini, penilaian dilakukan berdasarkan kreativitas, pemahaman isi sastra, dan kemampuan penyampaian.



Gambar 4. Hasil Penilaian Pantun Siswa

Setelah siswa mendapat tugas individu, siswa juga dilatih dalam pembuatan pantun. Setiap kelompok diberikan kesempatan yang sama dalam membuat karya Dengan kreativitas masing-masing. Dengan bekal yang telah dimiliki siswa, terlihat bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dalam pembuatan pantun. Terlihat dari grafik diatas, kemampuan siswa dalam membuat tema yang menarik sudah meningkat, terbukti dari skor yang sempurna didapat dari setiap kelompok. Walaupun pada aspek lain masih terdapat kekurangan, tetapi siswa sudah berani mencoba untuk maju dan menampilkan hasil karya mereka secara berkelompok. Kelompok 1 menjadi kelompok dengan perolehan skor tertinggi dengan tema yang menarik, kesesuaian rima dan jumlah suka kata serta isi yang menarik mengandung humor yang dapat menghibur pendengarnya. Tidak menutup kemungkinan untuk kelompok lain juga dapat tampil lebih baik di lain waktu. Meskipun tidak mendapatkan hasil yang sempurna, dengan sosialisasi wordwall diharapkan siswa mampu tidak hanya dalam pembuatan pantun saja, tetapi juga dalam pembuatan karya sastra nusantara lainnya.



Gambar 5. Penampilan Kelompok 1 dan 3

Dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan, tim pelaksana mengamati bahwa siswa menjadi lebih antusias dan kreatif dalam mempelajari sastra. Mereka menunjukkan peningkatan minat dalam menciptakan karya sastra sendiri, serta kemampuan berkolaborasi saat bekerja dalam kelompok. Dalam tahap ini, keberanian siswa juga meningkatkan terlihat dari seluruh siswa mampu menampilkan hasil karyanya didepan kelas. Tentunya, pegunaan aplikasi digital terbukti mempermudah siswa dalam menyampaikan materi dan membuat pembelajaran lebih interaktif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu merancang dan membuat pantun maupun puisi dengan baik. Penilaian dilakukan dari segi konten, kreativitas, dan penyampaian. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan hasil yang memuaskan, masih diperlukan latihan lanjutan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kompleks. Selain dari segi individu siswa, perlu ditingkatkan juga dalam pemanfaatan aplikasi berbasis android, baik dari segi fisik seperti keterbatasan sumber daya manusia, maupun non-fisik seperti kurangnya motivasi guru dalam menghadapi era industri 4.0.

KESIMPULAN

Kegiatan pengenalan warna-warni sastra Nusantara di SMKN 14 Kota Bekasi telah berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Mayoritas siswa dan guru mendapatkan informasi serta pengetahuan baru terkait aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, sehingga memperkaya wawasan mereka dalam penggunaan teknologi pendidikan. Sekolah menunjukkan kemampuannya untuk berinovasi dengan memanfaatkan teknologi yang ada, membuktikan kesiapan dalam menghadapi tantangan pembelajaran masa kini. Dampak positif dari kegiatan pelatihan ini dirasakan langsung oleh siswa dan guru, khususnya dalam mempermudah proses belajar mengajar, termasuk selama pembelajaran jarak jauh. Antusiasme dan rasa ingin tahu yang tinggi dari para peserta terlihat jelas selama kegiatan berlangsung, sebagaimana tercermin dalam berbagai testimoni positif. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga berjalan dengan lancar, didukung oleh komunikasi yang baik antara tim pelaksana dan pihak sekolah, sehingga menciptakan kolaborasi yang efektif dan harmonis.

UCAPAN TERIMAKASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusinya dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada Universitas Indraprasta PGRI selaku institusi yang telah memberikan dukungan penuh sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Apresiasi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah, para guru, dan staf tata usaha SMKN 14 Kota Bekasi yang telah turut andil dan berperan aktif dalam menyukseskan jalannya kegiatan. Tak lupa, penghargaan yang tinggi diberikan kepada siswa-siswi SMKN 14 Kota Bekasi atas partisipasi dan antusiasmenya selama kegiatan berlangsung. Dukungan dan kerja sama dari semua pihak tersebut menjadi kunci utama keberhasilan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi wordwall pada pembelajaran ipa kelas iv di sdn ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Arifin, Z. (2020). *Sastra Nusantara: Sebuah Tinjauan Historis dan Estetis*. Penerbit Alfabeta. .
- Dewi, L. (2018). “Pendidikan Sastra untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa.” . *Jurnal Pendidikan Dan Sastra*, 12(2), 145–156.
- Efendi, M. (2019). “Warisan Sastra Nusantara: Peran dalam Pendidikan.” . *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 33–45.
- Fanggihade, R. M. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penggunaan Media Permainan Wordwall pada Pembelajaran Ciri Kebahasaan Teks Iklan di Kelas VIII A SMPN 19 Malang. *Seminar Nasional Dan Prosiding PPG Unikama*, 1(2), 1842–1850.
- Fernandes, R. (2019). Relevansi kurikulum 2013 dengan kebutuhan peserta didik di era revolusi 4.0. *Jurnal Socius: Journal of Sociology Research and Education*, 6(2), 70–80.
- Hamid, A. (2021). *Pengantar Sastra Indonesia*. Andi Offset. .
- Lestari, R. D. (2021). Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran daring melalui media game edukasi wordwall di kelas IV sdn 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116.
- Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan game based learning berbasis pendekatan saintifik pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JINOTEP (Jurnal Inov. Dan Teknol. Pembelajaran) Kaji. Dan Ris. Dalam Teknol. Pembelajaran*, 4(2), 113–118.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar matematika selama pandemi covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Risalah, A., Ibad, W., Maghfiroh, L., Azza, M. I., Cahyani, S. A., & Ulfayati, Z. A. (2020). Dampak pandemi COVID-19 terhadap kegiatan belajar mengajar di MI/SD (studi kbm berbasis daring bagi guru dan siswa). *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 10–16.
- Sari, W. I. Y. (2021). Wordwall sebagai media belajar interaktif daring dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar mahasiswa geografi pada mata kuliah geografi desa kota di masa pandemi. *Akademika*, 10(1), 1–15.
- Setyorini, D., Suneki, S., Prayitno, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- Siregar, P. D., & Sitepu, M. S. (2023). Pengaruh Model Game Based Learning Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas V SD Muhammadiyah 01 Medan. *Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM)*, 3(2), 263–271.
- Sitompul, E. (2020). *Warna dan Makna dalam Sastra Nusantara*. . Penerbit Deli.
- Sutrisno, H. (2023). “Implementasi Pembelajaran Sastra Nusantara di Sekolah Menengah.” . *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 10(1), 50–60.
- Tanjung, F. (2020). “Perkembangan Sastra Nusantara dari Masa ke Masa.” . *Laporan Penelitian Sastra*, 3(4), 200–210.
- Yulianti, S. (2021). “Pengaruh Pembelajaran Sastra terhadap Minat Baca Siswa.” . *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 18(3), 123–143.