



Penggunaan Aplikasi Wayground untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Indonesia Baku bagi Peserta Didik Kelas X SMK Al-Falah Tanjungjaya

Siti Papat Patimah^{1*}, Zakia Nur Huda², Trisa Nurfitri³, Yuni Ertinawati⁴

¹⁻⁴Universitas Siliwangi, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sitipapat60@gmail.com

Abstract. *The objective of this study is to improve the ability to use formal and informal language for students at SMK Al-Falah Tanjungjaya as one of the strategies for fostering the Indonesian language. In this study, there are several main focuses, namely the use of formal and informal language by students at SMK Al-Falah Tanjungjaya and the integration of Wayground learning media in Indonesian language learning. This study uses service learning techniques and descriptive research data analysis techniques. The steps carried out in this study include (1) conducting guidance on the use of formal and informal language at SMK Al-Falah Tanjungjaya, (2) analyzing the data results from the guidance, (3) classifying the data results from the guidance, (4) interpreting the data results from the guidance, and (5) developing and concluding the results of the guidance data analysis. The results of the data analysis indicate that the use of Wayground can help improve student understanding.*

Keywords: *Indonesian language development; Learners; Non-standard language; Standard language; Wayground learning media.*

Abstrak. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan penggunaan bahasa baku dan tidak baku bagi peserta didik di SMK Al-Falah Tanjungjaya sebagai salah satu strategi pembinaan bahasa Indonesia. Dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang menjadi fokus utama yakni penggunaan bahasa baku dan tidak baku peserta didik di SMK Al-Falah Tanjungjaya serta pengintegrasian media pembelajaran Wayground dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan teknik service learning dan teknik analisis data penelitian deskriptif. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu (1) melakukan pembinaan penggunaan bahasa baku dan tidak baku di SMK Al-Falah Tanjungjaya, (2) menganalisis data hasil pembinaan (3) mengklasifikasikan data hasil pembinaan, (4) menginterpretasikan data hasil pembinaan, (5) mengembangkan serta menyimpulkan hasil analisis data pembinaan. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan Wayground dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya penggunaan bahasa baku.

Kata kunci: Kata baku; Kata tidak baku; Media pembelajaran Wayground; Pembinaan bahasa Indonesia; Peserta didik.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa Indonesia memiliki kedudukan istimewa sebagai bahasa nasional dan bahasa negara yang berfungsi sebagai alat komunikasi, sarana pendidikan, serta lambang identitas bangsa. Bahasa Indonesia bukan sekadar alat tukar informasi, tetapi juga media pembentuk cara berpikir, sikap, dan kepribadian masyarakat Indonesia. Oleh sebab itu, pembinaan terhadap bahasa Indonesia menjadi tanggung jawab bersama antara lembaga pendidikan, pemerintah, dan masyarakat untuk menjaga keberlangsungan dan kemurniannya dalam berbagai ranah kehidupan. Heryadi (2021:131) menyatakan, "Sekolah merupakan sasaran utama pembinaan bahasa Indonesia melalui proses pembelajaran yang dilakukan secara sistematis." Artinya, pembinaan bahasa tidak hanya menjadi tanggung jawab lembaga formal

tertentu, tetapi juga bagian integral dari seluruh proses pendidikan nasional yang berorientasi pada peningkatan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Dalam konteks pendidikan formal, pembinaan bahasa Indonesia mencakup upaya meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kesadaran peserta didik terhadap penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah. Salah satu aspek penting dalam pembinaan tersebut adalah kemampuan membedakan dan menggunakan bentuk bahasa baku dan tidak baku secara tepat. Bahasa baku merupakan bentuk bahasa yang dijadikan acuan atau standar dalam situasi resmi, baik secara lisan maupun tulisan. Sapani dalam Lisnawati dan Ertinawati (2023:112) menjelaskan, “Bahasa baku adalah ragam/ variasi bahasa hasil proses pembakuan (standardisasi) untuk dijadikan ukuran, standar, atau model bahasa yang baik dan benar bagi pemakai bahasa tersebut”. Sebaliknya, bahasa tidak baku digunakan dalam situasi informal, lebih bersifat luwes, dan sering kali mencerminkan kebiasaan berbahasa masyarakat sehari-hari.

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih sering ditemukan kesalahan penggunaan bahasa tidak baku dalam konteks resmi. Misalnya, penggunaan kata *apotik* alih-alih *apotek*, *aktifitas* menggantikan *aktivitas*, atau *nomer* menggantikan *nomor*. Fenomena ini menunjukkan bahwa peserta didik belum sepenuhnya memahami perbedaan fungsi dan konteks antara bahasa baku dan tidak baku. Kesalahan tersebut tidak dapat dianggap remeh, sebab kemampuan menggunakan bahasa baku berkaitan erat dengan pembentukan sikap ilmiah, kemampuan berpikir logis, serta kesiapan peserta didik menghadapi dunia kerja yang menuntut profesionalitas dan ketepatan berbahasa. Oleh karena itu, pembinaan bahasa baku tidak hanya bertujuan agar peserta didik berbahasa dengan benar, tetapi juga agar mereka berpikir secara terstruktur dan logis sesuai nilai-nilai akademik yang mendasari pendidikan.

Keberhasilan pembinaan bahasa di sekolah sangat dipengaruhi oleh strategi dan peranan guru dalam proses pembelajaran. Heryadi (2021:134) menegaskan bahwa terdapat dua faktor utama dalam keberhasilan pembinaan bahasa, yaitu (1) ketepatan model strategi yang digunakan dalam pembelajaran dan (2) peranan guru dalam mengimplementasikan pembinaan tersebut. Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar, tetapi juga pembina dan teladan dalam penggunaan bahasa. Namun, di tengah perkembangan teknologi dan perubahan gaya belajar generasi muda, pembinaan bahasa perlu disesuaikan dengan kebutuhan zaman. Peserta didik SMK yang cenderung praktis dan dekat dengan teknologi membutuhkan pendekatan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan berbasis digital agar mampu memahami bahasa baku dengan cara yang menarik dan bermakna.

Salah satu alternatif inovatif dalam pembinaan bahasa di era digital adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Shoffa dkk. (2024:7) menjelaskan, “Semua media pembelajaran merupakan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, berisi informasi dari internet, buku, film, televisi, dan lain-lain yang dapat dibagikan kepada orang lain.” Pemanfaatan media digital tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga mempermudah proses evaluasi, meningkatkan motivasi belajar, dan memungkinkan pembelajaran berlangsung secara aktif dan partisipatif. Dalam konteks pembinaan bahasa, media digital dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kesadaran berbahasa melalui permainan interaktif, kuis daring, serta kegiatan literasi berbasis teknologi.

Salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam kegiatan pembinaan bahasa adalah Wayground. Media ini merupakan platform pembelajaran berbasis kuis interaktif yang mengadopsi pendekatan *game-based learning*. Melalui Wayground, guru dapat merancang soal-soal tentang kata baku dan tidak baku yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, sehingga peserta didik dapat belajar sambil berkompetisi secara menyenangkan. Hasil penelitian Putra dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional. Dengan demikian, Wayground bukan hanya alat bantu pembelajaran, tetapi juga sarana pembinaan bahasa yang relevan dengan karakteristik generasi digital masa kini.

Melalui integrasi teknologi, pembelajaran bahasa dapat menjadi lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Pembinaan bahasa baku dan tidak baku di sekolah menjadi langkah strategis untuk membentuk karakter berbahasa yang baik, menumbuhkan kebanggaan terhadap bahasa Indonesia, serta meningkatkan kesiapan peserta didik dalam berkomunikasi di dunia kerja dan masyarakat luas. Dengan demikian, kegiatan pembinaan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan linguistik, tetapi juga terhadap pembangunan karakter kebahasaan yang mencerminkan jati diri bangsa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa baku dan tidak baku peserta didik di SMK Al-Falah Tanjungjaya dengan mengintegrasikan media pembelajaran Wayground.

2. KAJIAN TEORITIS

Pembinaan bahasa Indonesia merupakan upaya yang dilakukan secara sistematis dan terstruktur untuk meningkatkan mutu penggunaan bahasa Indonesia yang baik dan benar di berbagai ranah kehidupan. Heryadi (2021: 131) menjelaskan “Sekolah (Sekolah Dasar –

Perguruan Tinggi) merupakan sasaran utama pembinaan bahasa Indonesia melalui proses pembelajaran yang dilakukan.” Dalam konteks pendidikan, pembinaan bahasa tidak hanya dilakukan melalui pengajaran formal di kelas, tetapi juga melalui kegiatan penyuluhan, pelatihan, serta pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang inovatif. Salah satu objek dalam pembinaan bahasa dalam ranah Pendidikan formal adalah bahasa baku.

Bahasa baku merupakan bentuk bahasa yang dijadikan acuan dalam berkomunikasi secara resmi, baik secara lisan maupun tulisan. Lisnawati & Ertinawati (2023: 112) menjelaskan bahwa bahasa Indonesia baku yaitu ragam bahasa Indonesia yang mematuhi semua kaidah yang diberlakukan sehingga menjadi ukuran, standar, atau model bahasa yang baik dan benar. Fungsi bahasa Indonesia baku sebagai kerangka acuan tentang tepat atau tidaknya pemakaian bahasa di dalam situasi tertentu. Adapun ciri-ciri bahasa baku menurut Garvin Mathiot yaitu sebagai berikut.

- a. Memiliki *flexible stability* (stabilitas fleksibel) dengan ditandai adanya kaidah atau tata bahasa, kamus, ejaan standar dan normatif, serta kaidah pelafalan.
- b. Memiliki kemampuan *intellectualization* (intelektualitas) yaitu daya ungkapnya tinggi dan tajam (Lisnawati & Ertinawati, 2023).

Dalam kehidupan sehari-hari, pemahaman terhadap bentuk baku dan tidak baku menjadi penting karena mencerminkan sikap berbahasa yang baik dan menghargai norma kebahasaan. Pembinaan terhadap penggunaan bahasa baku menjadi bagian penting dalam penguatan literasi bahasa Indonesia di sekolah, termasuk di tingkat SMK. Heryadi (2021: 134) berpendapat bahwa untuk keberhasilan pelaksanaan pembinaan bahasa lewat pembelajaran ada dua hal yang sangat menentukan yaitu (1) model strategi pelaksanaan pembinaan bahasa dalam pembelajaran harus tepat, (2) peranan guru dalam melaksanakan pembinaan bahasa dalam pembelajaran.

Salah satu strategi pelaksanaan pembinaan bahasa dapat direalisasikan melalui pemilihan media pembelajaran. Hal ini digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Shoffa dkk. (2024: 7) menerangkan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Di era digital, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi telah menjadi kebutuhan utama dalam proses pendidikan modern. Pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memungkinkan guru melakukan evaluasi secara cepat dan objektif. Dalam konteks pembinaan bahasa Indonesia, media digital dapat digunakan

untuk menumbuhkan kesadaran berbahasa yang baik dan benar melalui kuis interaktif, permainan bahasa, atau kegiatan literasi daring. Melalui cara ini, peserta didik tidak hanya belajar teori bahasa, tetapi juga terlibat aktif dalam penerapan kaidah kebahasaan.

Pada penelitian ini, media pembelajaran digital yang digunakan yaitu Wayground. Wayground merupakan platform pembelajaran berbasis daring yang menyediakan fitur kuis interaktif. Media ini memanfaatkan pendekatan *game-based learning*, yaitu strategi pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dalam kegiatan belajar untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi peserta didik. Melalui Wayground, guru dapat membuat dan mengelola kuis secara online, sementara peserta didik dapat mengikuti kegiatan dengan perangkat digital mereka.

Kuis berbasis Wayground sangat relevan digunakan dalam pembinaan bahasa Indonesia karena bersifat praktis, interaktif, dan menarik bagi generasi digital. Dengan menampilkan soal-soal seputar kata baku dalam bentuk kuis, peserta didik dapat langsung mengetahui hasil dan tingkat pemahaman mereka. Putra dkk. (2025) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis permainan (game edukasi) mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan prestasi belajar peserta didik dibandingkan metode konvensional. Selain itu, Wayground juga mendukung evaluasi pembelajaran secara objektif. Guru dapat memantau hasil secara langsung dan melakukan analisis terhadap tingkat penguasaan materi bahasa baku. Dengan demikian, penggunaan Wayground sebagai media pembinaan bahasa Indonesia menjadi langkah strategis untuk menumbuhkan kesadaran berbahasa yang baik dan benar di kalangan peserta didik SMK.

Penggunaan media kuis daring seperti Wayground merupakan bentuk evaluasi formatif yang membantu guru memperoleh gambaran cepat mengenai tingkat pemahaman siswa. Dengan menyajikan 20 soal kata baku yang kontekstual, guru dapat menilai kemampuan peserta didik secara akurat dan efisien. Hasil evaluasi memberikan data kuantitatif mengenai pengetahuan bahasa baku peserta didik di tingkat SMK.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan teknik *service learning* dengan melaksanakan pengabdian melalui pemanfaatan Wayground di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut (Kurniawan & Setyaningtyas, 2023) mengatakan, “*Service learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang berinteraksi langsung dengan masyarakat sebagai tujuan dalam mengaplikasikan konsep pembelajaran.” *Service learning* dapat memberikan kontribusi bagi sekolah di mana mahasiswa sebagai pelaksana kegiatan dapat mempelajari konsep dan

dinamika pembelajaran bahasa di lapangan sebagai pelengkap pengetahuan dan penguat keterampilan pedagogik pada ranah pembelajaran bahasa. Materi yang akan diuji pada Wayground adalah materi pemahaman bahasa Indonesia baku dan tidak baku. Kegiatan dilaksanakan pada 21, 22, dan 23 Oktober 2025 bertempat di SMK Al-Falah Tanjungjaya yang diikuti oleh 22 peserta didik. Kegiatan ini melibatkan mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia dan guru bahasa Indonesia untuk membantu dan membimbing peserta didik selama kegiatan berlangsung. Tahapan kegiatan ini disesuaikan dengan tahapan teknik *service learning*, sebagai berikut: 1) Pada 21 Oktober 2025 melakukan observasi melihat secara langsung kondisi peserta didik, fasilitas sarana-prasarana sekolah, media pembelajaran yang digunakan sekaligus koordinasi dengan Kepala Sekolah dan guru Bahasa Indonesia di SMK Al-Falah Tanjungjaya untuk menentukan waktu pelaksanaan. 2) Pada 22 Oktober 2025 melakukan apersepsi sebagai pengenalan kegiatan dengan peserta didik dilakukan secara langsung diawali oleh pengenalan dan memberikan pemaparan tujuan melakukan penelitian, memaparkan penjelasan singkat seputar apa itu pembinaan bahasa Indonesia, kata baku, berikut dengan mengenalkan KBBI dan EYD yang kaitannya dengan pembinaan bahasa dan rencana *pretest* dan *posttest*. Sekaligus untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. 3) Pada 23 Oktober 2025 melaksanakan *pretest* dengan 20 soal tentang Bahasa Indonesia baku. Kemudian peserta didik diberikan tayangan penggunaan bahasa baku yang benar, setelah itu melaksanakan *posttest* dengan 20 soal tentang bahasa Indonesia baku. 4) Pada 23 Oktober 2025 melakukan refleksi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Wayground mempermudah peserta didik dalam memahami kata baku dan tidak baku.

Teknik analisis data penelitian ini adalah penelitian deskriptif persentase. Menurut Riyanto (2020) mengatakan, “Analisis deskriptif persentase adalah teknik analisis yang menampilkan data berupa angka ke dalam bentuk verbal.” Persentase yang diperoleh peserta didik dihitung dengan rumus yang dikemukakan oleh Gulo, yaitu:

$$P_i = \frac{F_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P_i = proporsi dari kategori tertentu

F_i = frekuensi mutlak dari kategori tertentu

n = Jumlah seluruh pengamatan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembinaan bahasa yang dilakukan di SMK Al-Falah Tanjungjaya memuat 20 soal kata baku yang dijadikan bahan untuk *pretest* dan *posttest* bagi peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pebelajaran, khususnya dalam pembelajaran bahasa.

Pada hari pertama penelitian yaitu pada tanggal 21 Oktober 2025 melakukan observasi awal dengan melihat secara langsung kondisi peserta didik, fasilitas sarana-prasarana sekolah, media pembelajaran yang digunakan, dsb. Kemudian, dilanjutkan pada hari kedua yaitu pada tanggal 22 Oktober 2025 melakukan pertemuan secara langsung dengan peserta didik dengan diawali oleh pengenalan dan memberikan pemaparan tujuan melakukan penelitian. Lebih lanjut peneliti memaparkan penjelasan singkat seputar apa itu pembinaan bahasa Indonesia, kata baku, berikut dengan mengenalkan KBBI dan EYD yang kaitannya dengan pembinaan bahasa dan rencana *pretest* dan *posttest*. Pada hari terakhir, yaitu 23 Oktober 2025 melaksanakan *pretest* dan *posttest* sesuai pemaparan sebelumnya. Pelaksanaan *pretest* dilakukan pada awal pembelajaran, setelahnya melakukan pembahasan mengenai 20 kata baku yang diujikan. Pembahasan ini, kami juga anggap sebagai proses pembinaan bahasa Indonesia dan tentunya pemahaman peserta didik akan diuji sekali lagi dengan *posttest* mengenai ruang lingkup materi yang sama.

Adapun langkah-langkah menggunakan media pembelajaran Wayground adalah sebagai berikut : 1) Membuka Aplikasi atau Situs Web Wayground : Peserta didik dapat mengakses Wayground melalui aplikasi yang ada di App Store atau Google Play Store. Bias juga menggunakan alternatif lain dengan langsung mengunjungi browser di computer atau perangkat seluler. 2) Gabung Kuis dengan Kode Akses : Pada tampilan utama Wayground, peserta didik diminta untuk menginput kode akses yang diberikan oleh peneliti. 3) Masukkan Nama Pengguna : Sebelum masuk ke tampilan kuis, peserta didik diminta untuk menuliskan nama pengguna sesuai dengan identitas masing-masing peserta didik. 4) Mulai Mengerjakan Kuis : Kuis dapat dimulai ketika guru, dalam hal ini peneliti memulai kuis. Peserta didik langsung akan diarahkan ke halaman kuis dan langsung mengerjakan 20 soal kata baku. Peserta didik diberi waktu untuk menjawab satu soal dengan durasi 45 detik. Terdapat lima opsi dalam satu soal dan peserta didik diharuskan menjawab semua soal dengan memilih jawaban yang dirasa paling tepat. 5) Selesai Mengerjakan Kuis : Setelah semua pertanyaan terjawab, peserta didik dapat melihat hasil pengerjaan lewat perangkat guru, dalam hal ini peneliti sebab peneliti menampilkan secara langsung hasil yang telah peserta didik kerjakan sehingga dapat dilihat secara langsung pula oleh seluruh peserta didik.

Tabel 1. Presentase Kemampuan Siswa Menjawab Soal *Pretest*.

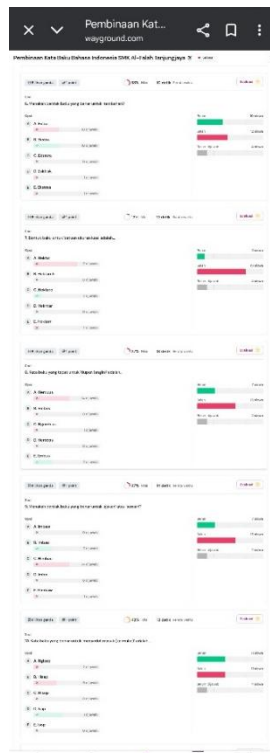
No. Soal	Jumlah Peserta Didik yang Benar	Presentase	Jumlah Peserta Didik yang Salah	Presentase
1	8	36%	14	64%
2	3	14%	19	86%
3	12	55%	10	45%
4	12	55%	10	45%
5	20	91%	2	9%
6	10	45%	12	55%
7	3	14%	19	86%
8	7	32%	15	68%
9	7	32%	15	68%
10	11	50%	11	50%
11	9	41%	13	59%
12	18	82%	4	18%
13	17	77%	5	23%
14	18	82%	4	18%
15	19	86%	3	14%
16	11	50%	11	50%
17	2	9%	20	91%
18	17	77%	5	23%
19	18	82%	4	18%
20	15	68%	7	32%
Jumlah		539%		461%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dihitung rata-rata presentase peserta didik menjawab soal dengan rumus sesuai yang di bagian metode penelitian yaitu sebagai berikut.

$$P_i = \frac{F_i}{n} \times 100\%$$

$$P_i = \frac{539}{20} \times 100\% = 54\%$$

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata presentase peserta didik menjawab soal dengan benar yaitu 54%. Sementara, rata-rata presentase peserta didik menjawab dengan salah yaitu $100\% - 54\% = 46\%$. Artinya, hampir setengahnya dari keseluruhan jumlah soal yang dijawab oleh peserta didik itu salah. Berdasarkan tabel di atas, hasil *pretest* menunjukkan pemahaman peserta didik dalam menggunakan Wayground untuk soal yang disajikan masih diangka 54% dari 100% dan angka tersebut masih terbilang kurang.



Gambar 1. Hasil Perolehan Pretest.

Pada Gambar 1 balok berwarna merah menunjukkan banyaknya peserta didik yang belum memahami penggunaan kata baku. Pada hari yang sama setelah peserta didik menerima pembinaan mengenai penggunaan kata baku melalui video, peneliti melakukan posttest dengan soal yang sama melalui Wayground. Hasil dari posttest sebagai berikut

Tabel 2. Persentase Kemampuan Peserta Didik Menjawab *Posttest*.

No. Soal	Jumlah Peserta Didik yang Benar	Presentase	Jumlah Peserta Didik yang Salah	Presentase
1	19	86%	3	14%
2	20	91%	2	9%
3	20	91%	2	9%
4	19	86%	3	14%
5	21	95%	1	5%
6	21	95%	1	5%
7	19	86%	3	14%
8	20	91%	2	9%
9	22	100%	0	0%
10	20	95%	2	5%
11	21	95%	1	5%
12	22	100%	0	0%
13	19	86%	3	14%
14	19	86%	3	14%
15	21	95%	1	5%
16	20	91%	2	9%

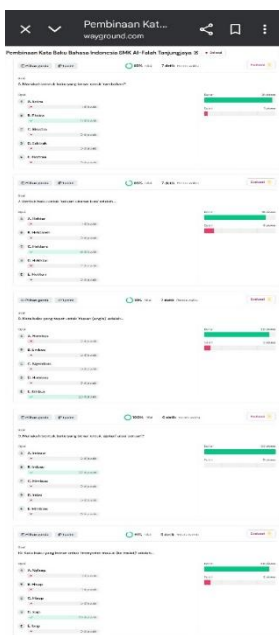
17	21	95%	1	5%
18	19	86%	3	14%
19	22	100%	0	0%
20	20	91%	2	9%
Jumlah		1833%		167%

Berdasarkan tabel di atas, rata-rata persentase peserta didik menjawab soal posttest dengan rumus yang telah dipaparkan pada bagian metode penelitian.

$$P_i = \frac{F_i}{n} \times 100\%$$

$$P_i = \frac{1833}{20} \times 100\% = 91,65\%$$

Setelah dihitung rata-rata persentase peserta didik pada uji kedua untuk menjawab soal meningkat dari rata-rata *pretest* yang sebelumnya 54% menjadi 91,65%. Persentase untuk kesalahan dalam menjawab soal di uji kedua $100\% - 91,65 = 8,35\%$. Kesalahan dalam menjawab soal menurun dari 46% menjadi 8,35%. Setelah melihat data hasil *posttest* dapat dijelaskan bahwa subjek penelitian yaitu peserta didik memiliki peningkatan dalam menggunakan Wayground. Peneliti menyarankan peserta didik untuk belajar memperbanyak kosa kata baku melalui KBBI dan EYD edisi V. Hasil kegiatan ini membuktikan peserta didik mendapatkan motivasi dari penggunaan Wayground karena memacu peserta didik untuk menjawab soal dengan benar. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda dalam menjawab soal. Ada yang mahir, cukup, dan kurang.



Gambar 2. Hasil Perolehan *Posttest*.

Pada gambar di atas menunjukkan balok merah yang semula lebih dominan pada pretest, setelah melakukan posttest balok hijau menjadi lebih dominan. Hal ini menandakan tingkat pemahaman peserta didik meningkat. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta mutu hasil belajar siswa (Anjani, Lestari, & Putri, 2025). Selain itu, penggunaan media digital memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja serta memberikan fleksibilitas dalam memahami materi — faktor yang mempermudah mereka memahami konsep bahasa dan kaidah baku (Ningtyas, 2025). Penelitian lain menegaskan bahwa alat bantu digital dapat meningkatkan keterampilan bahasa (termasuk keandalan grammar dan kosa kata) melalui praktik yang terstruktur dan interaktif, sehingga membantu peserta didik untuk lebih menguasai Bahasa dengan baik (Nur Hanifah & Harsul Lisan, 2024). Dengan demikian, penggunaan Wayground dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya penggunaan bahasa baku.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pembinaan bahasa di SMK Al-Falah Tanjungjaya, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital berbasis Wayground terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap penggunaan kata baku dalam bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata hasil *pretest* sebesar 54% menjadi 91,65% pada *posttest*. Artinya, terjadi peningkatan sebesar 37,65% dalam pemahaman peserta didik setelah memperoleh pembinaan melalui media Wayground. Selain itu, tingkat kesalahan dalam menjawab soal menurun drastis dari 46% menjadi 8,35%, yang menunjukkan bahwa peserta didik semakin terampil dalam membedakan bentuk kata baku dan tidak baku.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang interaktif dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat terhadap konsep kebahasaan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Dengan demikian, kegiatan pembinaan bahasa berbasis media digital dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan penguasaan kata baku.

Saran

Bagi guru bahasa Indonesia, disarankan untuk memanfaatkan media digital seperti Wayground secara lebih luas dan kreatif dalam proses pembelajaran. Media semacam ini dapat digunakan untuk memperkuat pemahaman konsep bahasa sekaligus meningkatkan partisipasi aktif peserta didik di kelas. Bagi peserta didik, diharapkan dapat terus melatih kemampuan

berbahasa dengan memanfaatkan sumber belajar resmi seperti KBBI Daring dan EYD edisi V, serta memperbanyak latihan dalam konteks penggunaan bahasa yang sesuai kaidah. Bagi sekolah, penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran inovatif dengan menyediakan sarana dan prasarana digital yang memadai. Dukungan fasilitas akan membantu terciptanya pembelajaran bahasa yang modern dan interaktif. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk mengembangkan penelitian sejenis dengan cakupan materi yang lebih luas, seperti pembinaan dalam aspek ejaan, kalimat efektif, atau struktur teks, guna memperkuat literasi kebahasaan peserta didik di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam proses penyusunan dan penyelesaian artikel ini. Apresiasi juga untuk dosen pengampu dan rekan akademisi yang telah memberikan bimbingan, saran, serta masukan konstruktif terhadap penelitian ini. Penulis berharap hasil kajian ini dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan strategi pembinaan bahasa Indonesia.

DAFTAR REFERENSI

- Anjani, A. D., Lestari, D. N. A., & Putri, D. T. (2025). Pengaruh penggunaan media digital terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital. *Syntax Idea*, 6(2). <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v7i2.12566>
- Bawamenewi, A., & Laia, D. A. (2025). Analisis kemampuan siswa dalam penggunaan bahasa baku dan tidak baku sesuai dengan ejaan yang telah disempurnakan (EYD). *Aksara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1). <https://doi.org/10.33087/aksara.v9i1.1000>
- Dalimunthe, F. A. (2024). Penggunaan kata baku dan tidak baku di kalangan mahasiswa. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa dan Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i3.1462>
- Harianja, V., Anjelika, B., Florencia, M., & Nailah, T. (2025). Studi penggunaan kata baku dan tidak baku pada critical journal review dan critical book review. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 9(4).
- Heryadi, D. (2021). Pengembangan dan pembinaan Bahasa Indonesia.
- Khoirunnisaa, A. (2025). Dampak media digital dalam meningkatkan kemampuan literasi Bahasa Indonesia di SD. *PGSD Journal*. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v3i2.912>
- Kurniawan, M., & Setyaningtyas, E. W. (2023). Service learning: Implementasi bahasa dan sastra kreatif bagi siswa PAUD dan SD di Kota Salatiga. 6(2). <https://doi.org/10.29303/jppm.v6i2.4835>
- Lisnawati, I., & Ertinawati, Y. (2023). *Perjalanan Bahasa Indonesia*. Unsil Library Publisher.

- Ningtyas, T. R. (2025). The role of digital media in enhancing students' communicative and linguistic skills. *Onoma Journal*. <https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5450>
- Nur Hanifah, & Harsul Lisan. (2024). Enhancing speaking skills through digital applications. *INOVED Journal*, 1.
- Putra, R. K., Koto, R. D., Purwanto, W., Padang, U. N., Artikel, I., Pembelajaran, M., Edukasi, G., Mengajar, P. B., & Education, J. (2025). Efektivitas media pembelajaran berbasis game dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *Jurnal Education and Development*, 13(2), 775-781.
- Riyanto. (2020). *Statistika Pendidikan: Bahan Ajar Mahasiswa S1 PGPAUD FKIP Unib*.
- Sari, O., Khhermarina, & Randi. (2025). Analisis penggunaan kata baku dan tidak baku pada postingan Instagram "Bengkulu Info". *Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan*, 2(2). <https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i4.837>
- Shoffa, S., Surabaya, U. M., Cholid, F., Dahlan, U. A., & Umar, R. H. (2024). *Buku media pembelajaran (Issue January)*. CV Afasa Pustaka.
- Yanti, A., Ardhan, M., Sitorus, E., & Lubis, F. (2022). Analisis penggunaan kata baku dan tidak baku di kalangan mahasiswa Universitas Negeri Medan. *BAHAISTRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2). <https://doi.org/10.30743/bahastra.v6i2.4730>