

DAMPAK PENGGUNAAN WEB WORDWALL PADA MINAT DAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 1 MALANG

Mohamad Wildan Syamsu Dluha*, Daya Negri Wijaya

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Indonesia

*Corresponding author, email: mohamad.wildan.1807316@students.um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v4.i2.2024.7

Kata kunci

Website Wordwall
Minat belajar
Aktivitas belajar
Pembelajaran sejarah

Abstrak

Penelitian ini menelusuri dampak penerapan *website Wordwall* terhadap minat dan aktivitas belajar siswa SMA Negeri 1 Malang dalam pelajaran sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana penggunaan *website Wordwall* memengaruhi minat belajar siswa serta bagaimana siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah menggunakan aplikasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *website Wordwall* secara positif mempengaruhi minat belajar siswa dalam pelajaran sejarah. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam mengikuti materi pembelajaran melalui aplikasi ini. Selain itu, *website Wordwall* juga meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan memberikan tantangan dan interaksi yang menarik dalam proses pembelajaran. Diskusi dalam artikel ini mengangkat konsep efektivitas *website Wordwall* dalam meningkatkan minat dan aktivitas belajar siswa. Faktor-faktor yang mendukung dan menghambat penerapan *website* ini juga dibahas untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif. Implikasi dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran sejarah yang lebih interaktif dan menarik menggunakan teknologi aplikasi.

1. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah merupakan hal yang penting bagi siswa karena dapat membentuk karakter yang membuat siswa tidak melupakan sejarah dari bangsanya sendiri dan dapat lebih menghargai para tokoh-tokoh yang berjasa pada masa lampau. Hal ini penting bagi generasi berikutnya karena dengan menghargai sejarah dari bangsanya maka akan memperkuat akar budaya dari bangsa tersebut. Pembelajaran sejarah diharapkan dapat menumbuhkan wawasan peserta didik untuk belajar dan sadar guna dari sejarah bagi kehidupan sehari-hari sebagai individu maupun bangsa (Asmara, 2019). Hal ini menunjukkan mempelajari sejarah dapat memperoleh sebuah pembelajaran yang penting dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Mempelajari sejarah bukan hanya tentang menghafal nama dan tanggal, tapi juga memahami hubungan antar manusia, ruang, dan waktu. Dengan mempelajari sejarah, kita dapat melihat benang merah yang menghubungkan peristiwa masa lampau dengan masa kini dan masa depan. Hal ini memungkinkan kita untuk memahami asal-usul kita, belajar dari kesalahan masa lalu, dan membuat keputusan yang lebih baik untuk masa depan.

Untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah perlu adanya sebuah pembelajaran yang mengedepankan peran aktif dari siswa sebagai subjek dari pembelajaran tersebut. Hal ini perlu dilakukan agar siswa dapat lebih berperan aktif terhadap pembelajaran yang diselenggarakan di kelas dan mereka dapat ikut andil dalam penentuan arah pembelajaran. Selain itu juga adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat perubahan paradigma dalam pendidikan telah mengubah peran tradisional seorang guru. Guru kini harus beradaptasi menjadi fasilitator pembelajaran, pemandu, dan kolaborator yang mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. guru perlu memiliki kemampuan untuk

menguasai dan memahami pengintegrasian teknologi dalam suatu pembelajaran (Lase dkk., 2022). Pembaruan pembelajaran sejarah membuat guru dan siswa harus melakukan adaptasi agar pembelajaran sejarah di kelas menjadi lebih efektif dan efisien. Kebutuhan belajar dari peserta didik yang beragam membuat guru harus merancang pembelajaran dengan konsep pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Konsep ini sering dikenal dengan sebutan *Student Centered Learning (SCL)*. *Student Centered Learning (SCL)* merupakan pendekatan pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini berfokus pada kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa, serta mendorong partisipasi aktif mereka dalam pembelajaran (Wulandari dkk., 2022). Berdasarkan kebutuhan akan pendekatan inilah perlu adanya penyesuaian dari guru dan peserta didik agar dapat meningkatkan kualitas pendidikan kedepannya. Keterbukaan terhadap inovasi pendidikan harus dibutuhkan terutama dengan menghadirkan pembelajaran yang erat kaitannya dengan penggunaan teknologi, Sebab diharapkan nantinya saat menjadi lulusan dan berhadapan langsung dengan masyarakat, mereka mampu menjadi sumber daya manusia (SDM) yang memiliki keahlian sesuai dengan perkembangan teknologi (Hasanah dkk., 2023).

Upaya peningkatan kualitas pembelajaran sejarah ini juga terus dilakukan di berbagai sekolah, salah satunya adalah di SMAN 1 Malang. SMAN 1 Malang merupakan salah satu sekolah menengah atas negeri yang memiliki reputasi baik di bidang akademis. Sekolah ini selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya yang berpengaruh pada peningkatan pengetahuan kepada peserta didik. SMA Negeri 1 Malang juga memiliki keberagaman karakteristik peserta didik yang luar biasa. Untuk mendukung peningkatan kualitas pembelajaran tersebut, SMA Negeri 1 Malang memiliki sarana dan prasarana yang lengkap termasuk ruang kelas yang nyaman, laboratorium, dan perpustakaan. Teknologi informasi dan komunikasi yang memadai dengan adanya akses internet dan penggunaan smartphone di lingkungan sekolah. Guru dan tenaga kependidikan yang profesional dan berkompeten juga tersedia di sekolah sehingga untuk dapat meningkatkan potensi dan kualitas pembelajaran di SMAN 1 Malang sangatlah mendukung akan hal itu. Peningkatan kualitas pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad ke-21, dan menjadi generasi penerus bangsa yang cerdas, berkarakter, dan berwawasan global.

Tantangan utama dalam pembelajaran sejarah adalah rendahnya minat dan aktivitas belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti materi sejarah yang dianggap rumit dan membosankan, metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pengalaman belajar mengajar yang berulang-ulang, termasuk metode, materi, aktivitas, dan evaluasi, memiliki pengaruh signifikan terhadap minat siswa dalam mempelajari suatu bidang studi (Hernadi, 2021). Berdasarkan hasil observasi minat belajar sebelum melaksanakan pembelajaran sejarah menunjukkan rata-rata minat belajar siswa menunjukkan angka 2,52. Pengukuran dilakukan dengan menggunakan skala 1-4 untuk menunjukkan tingkat minat belajar dari siswa tersebut. Hasilnya adalah data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (53%) memiliki minat belajar yang kurang (skor 1 dan 2), dengan hanya 47% siswa yang memiliki minat belajar tinggi (skor 3 dan 4). Hal ini menandakan bahwa masih banyak siswa yang perlu didorong semangat dan antusiasmenya dalam mempelajari sejarah. Berikut distribusi minat belajar siswa:

- Sangat Kurang (skor 1): 5 siswa (15%)
- Kurang (skor 2): 13 siswa (38%)
- Tinggi (skor 3): 9 siswa (26%)
- Sangat Tinggi (skor 4): 7 siswa (21%)

Dari hasil ini perlu adanya perubahan yang dilakukan dalam pembelajaran sejarah agar minat belajar siswa dapat meningkat. Menarik perhatian siswa terhadap materi pelajaran merupakan kunci untuk meningkatkan pemahaman dan minat mereka dalam belajar. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai cara, seperti menggunakan metode pembelajaran yang menarik, menyediakan media pembelajaran yang interaktif, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam pembelajaran Sejarah di SMA, guru dapat melakukan berbagai metode pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik perhatian seperti media ajar atau bahan ajar yang dapat ditemukan atau

diamati siswa secara langsung di lingkungan sekolah atau diluar kelas. Perbedaan pemilihan model, metode, dan media pembelajaran akan menyebabkan perbedaan minat, kreativitas dan hasil belajar peserta didik (Santosa & Hidayat, 2020).

Dalam konteks pembelajaran sejarah di SMAN 1 Malang khususnya di kelas X-4 yang memiliki karakteristik siswa yang kompak dan aktif juga merupakan sebuah tantangan dalam menyelenggarakan pembelajaran di kelas. Siswa di kelas X-4 ini kurang minat dan motivasi jika pembelajaran dilakukan hanya dengan penyampaian materi, mendengarkan, dan mencatat. Jika pembelajaran dilakukan dengan diskusi antar guru dan siswa cenderung kurang dapat berjalan dengan lancar karena minat mereka cenderung untuk bermain dengan berkelompok adan berkolaborasi dengan teman-temannya. Berangkat pada analisis diagnostik pada awal pertemuan pembelajaran yang menggambarkan karakteristik peserta didik di kelas X-4 yang cenderung senang belajar dengan bermain dan berkelompok, maka guru sejarah SMAN 1 Malang mengembangkan *best practice* pembelajaran sejarah berbasis *game* dengan menggunakan *Word Wall*. Menurut Sinaga & Soesanto (2022) *Wordwall* memang dikenal sebagai *website* media pembelajaran berbasis *game* yang interaktif. *Website* ini menawarkan berbagai template permainan yang dapat digunakan secara gratis oleh pendidik dan peserta didik. Hal ini membuat *Wordwall* menjadi pilihan yang populer dalam mengembangkan aktivitas pembelajaran yang menarik dan interaktif.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan salah satu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang suatu fenomena atau kenyataan (Adlini dkk., 2022). Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan berfikir induktif, yang berarti peneliti memulai dengan pengumpulan data yang spesifik, kemudian menganalisisnya untuk mengembangkan teori atau pemahaman yang lebih luas. Pendekatan kualitatif dipilih untuk memahami secara mendalam pengalaman siswa dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* serta dampaknya terhadap minat dan aktivitas belajar. Penelitian kualitatif memerlukan analisis kualitatif yang bertujuan mengembangkan pemahaman, konsep, dan teori baru dari penelusuran data dan teori terdahulu (Dluha, 2023). Analisis yang dilakukan melibatkan proses sistematis dalam mencari, mengorganisir, meringkas, dan menginterpretasikan data yang telah dikumpulkan melalui berbagai metode, maupun dari sumber data lain. Fokusnya adalah memahami makna yang terkandung dalam data secara mendalam dan mengkomunikasikannya dengan jelas.

Pelaksanaan penelitian ini ketika pembelajaran sejarah di semester genap SMAN 1 Malang tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas X-4 yang berjumlah 34 orang. Pengambilan data dilakukan dengan metode observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen. Observasi partisipan memberikan gambaran langsung tentang interaksi siswa dengan aplikasi *wordwall*, seperti tingkat antusiasme, partisipasi, dan aktivitas mengerjakan tugas. Wawancara mendalam dengan siswa memberikan pemahaman lebih dalam tentang minat, aktivitas belajar, dan manfaat dari aplikasi *Wordwall*. Analisis dokumen seperti RPP dan hasil belajar siswa memberikan konteks penting dalam memahami efektivitas penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran sejarah. Hal ini melengkapi data dari observasi dan wawancara untuk memberikan pemahaman lengkap tentang penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran.

Setelah memperoleh data yang diperlukan tahap selanjutnya adalah analisis data. Kegiatan analisis data kualitatif meliputi pengumpulan data, reduksi data, representasi data, dan penarikan kesimpulan data (Miles and Huberman, 1984) dalam (Sugiyono, 2015:337).

2.1. Pengumpulan Data

Langkah awal pada analisis kualitatif yaitu mencari data yang dibutuhkan. Tujuan utama dari proses pengumpulan data adalah untuk mendapatkan informasi yang relevan dan berkualitas yang dapat digunakan dalam analisis dan interpretasi selanjutnya. Dengan mencari data yang sesuai dan mencatatnya dengan baik, peneliti dapat memperoleh dasar yang kuat untuk analisis dan interpretasi selanjutnya.

2.2. Reduksi Data

Reduksi data juga dapat dikatakan sebagai merangkum data, mengurangi data, meringkas, pilih konten utama, dan fokus pada konten penting yang sama. Dalam proses penelitian, peneliti pertama melakukan pencatatan data secara kasar selama penelitian berlangsung. Setelah penelitian selesai, peneliti melakukan refleksi terhadap data yang diperoleh. Refleksi ini mencakup pemikiran, pendapat, argumen, dan kesimpulan yang dibuat oleh peneliti sendiri. Melalui refleksi ini, peneliti dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam dan mempersiapkan langkah selanjutnya dalam analisis data. Hasil refleksi tersebut dituangkan ke dalam kalimat-kalimat faktual sederhana yang berkaitan dengan fokus dan permasalahan penelitian, tujuannya untuk mengorganisir data secara sistematis dan memudahkan proses analisis.

2.3. Representasi Data

Representasi data dilakukan untuk mengatur data dalam pola relasional sesuai perspektif peneliti yang memudahkan pemahaman. Representasi data dapat disajikan dalam berbagai format, seperti penjelasan sederhana, grafik, hubungan antar kategori, atau flowchart. Tahap ini memiliki tujuan memberikan gambaran jelas dan terstruktur mengenai temuan penelitian. Representasi data yang baik akan memudahkan pembaca atau peneliti lain dalam memahami dan menginterpretasi hasil penelitian secara efektif.

2.4. Kesimpulan Data

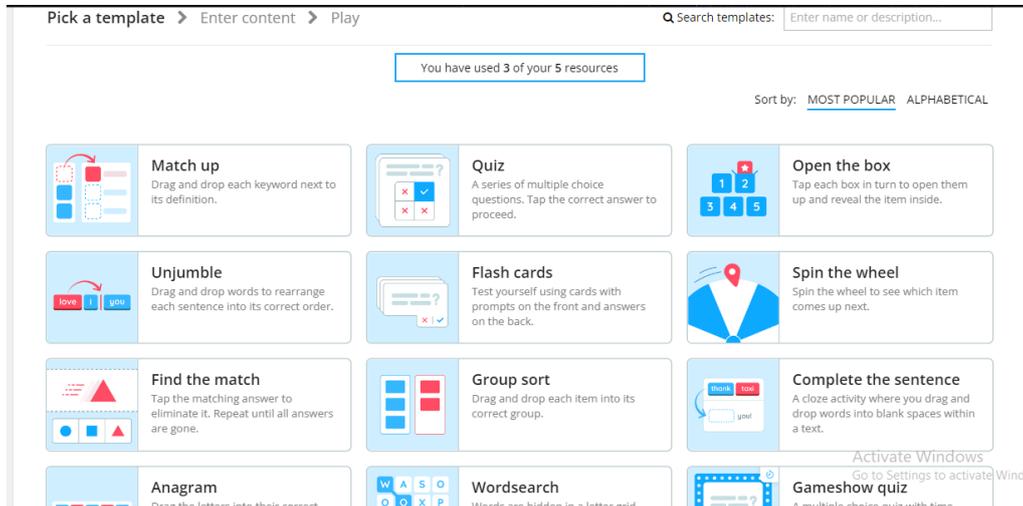
Setelah mempresentasikan data, langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan berdasarkan temuan. Namun, perlu diingat bahwa hasil penarikan kesimpulan ini masih sementara dan bisa mengalami perubahan atau penyempurnaan selama proses analisis data. Dalam analisis data kualitatif, penting bagi peneliti untuk mencari bukti pendukung yang kuat dan konsisten untuk mendukung kesimpulan yang dihasilkan. Jika peneliti tidak dapat menemukan bukti pendukung yang kuat, maka peneliti harus melakukan evaluasi terhadap proses pengumpulan data dan mempertimbangkan untuk mengubah atau melengkapi strategi untuk mengumpulkan data berikutnya. Namun, jika hasil penarikan kesimpulan sesuai dengan pernyataan awal penelitian dan dibarengi dengan bukti kuat yang mendukung, maka kesimpulan dapat dikatakan benar atau terpercaya. Tahap pertama adalah menyederhanakan data dengan mengumpulkan, membersihkan, dan mengorganisirnya. Tahap kedua adalah menyajikan data secara sistematis dalam bentuk narasi, kutipan langsung, atau representasi grafis. Tahap terakhir adalah menarik kesimpulan dari temuan dengan menginterpretasi data dan mengaitkannya dengan teori yang relevan serta hasil penelitian sebelumnya untuk memperkuat validitas kesimpulan.

3. Hasil dan Pembahasan

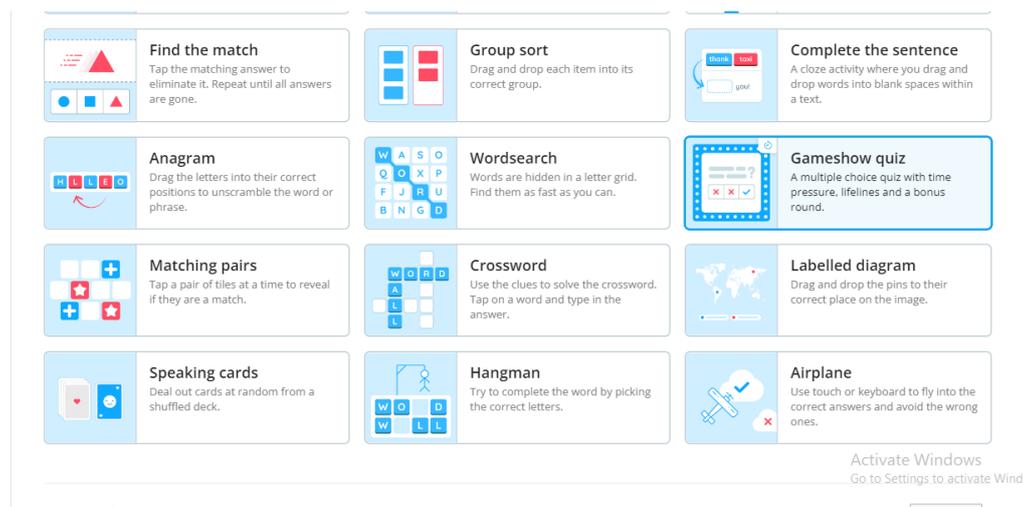
3.1. Web Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi game digital berbasis website yang menyediakan berbagai macam game serta kuis yang bisa digunakan pendidik untuk menyampaikan materi yang akan diajarkan. Aplikasi ini dibesarkan oleh *Visual Education Ltd*, suatu industri Inggris (Putra dkk., 2021). *Wordwall* ini merupakan platform digital yang sangat membantu pendidik dalam menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dan menarik bagi siswa. Guru bisa memanfaatkan platform ini untuk mengemas pembelajaran dengan lebih menarik sehingga siswa akan lebih tertarik dalam mengikutinya dan lebih berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran di kelas, tidak hanya guru saja yang aktif namun siswa juga memiliki peran untuk terlibat. Pemanfaatan web *Wordwall* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa maupun guru. Hal ini dikarenakan *Wordwall* dapat membantu siswa untuk belajar dengan lebih rileks dan santai, baik terhadap materi baru maupun materi yang sudah dipelajari (Aprilia dkk., 2023). Aplikasi *wordwall* ini disediakan gratis untuk mengaksesnya dengan lima template dasar permainan edukasi yang berbeda, memungkinkan kreativitas dalam pembuatan berbagai jenis aktivitas pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat diakses dan dibagikan melalui tautan permainan kepada siswa melalui aplikasi *WhatsApp*, *Google Classroom*, atau *email*. Kemudian fitur selanjutnya yang dapat digunakan adalah fitur cetak ke PDF yang memungkinkan untuk tetap dapat mengakses materi pembelajaran secara offline jika terkendala dengan koneksi internet. Yang tidak kalah pentingnya, *Wordwall* menyediakan berbagai jenis permainan edukasi yang bervariasi, mulai dari kuis dan teka-teki silang hingga permainan seperti "Find the Match", "Random Wheel", "Missing

Word", "Random Cards", "True or False", "Match Up", "Whack-a-Mole", "Group Short", "Hangman", "Anagram", "Open the Box", "Wordsearch", "Ballon Pop", "Unjumble", "Labelled Diagram", dan "Gameshow Quiz" (Sun'iyah, 2020). Keberagaman ini memberikan fleksibilitas bagi pendidik untuk memilih jenis permainan yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran dan minat siswa. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi alat yang efektif dan berdaya guna dalam mendukung proses pembelajaran yang berbasis teknologi dan interaktif.



Gambar 1. Tampilan Wordwall



Gambar 2. Jenis-jenis Template Wordwall

Wordwall ini memiliki beberapa kelebihan dalam penggunaannya antara lain adalah memiliki fitur dan jenis permainan yang beragam sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Kemudian karena sifatnya yang berupa permainan membuat wordwall ini mudah untuk menarik perhatian dari siswa sehingga mereka lebih senang. Kemudian penggunaan wordwall ini juga bisa digunakan pada semua mata pelajaran sehingga guru hanya perlu menyesuaikan konten yang akan disampaikan. Berikutnya dalam penggunaannya dapat membangkitkan kreativitas dari guru maupun siswa karena dengan fitur yang disediakan guru maupun siswa dapat membuat konten-konten baru atau berpartisipasi dalam pembelajaran yang mengasah kreativitas. Kemudian dengan permainan kolaboratif dapat mengasah kemampuan murid untuk membentuk kebiasaan bekerja sama dalam menghadapi sesuatu. Yang terakhir adalah rancangan wordwall sederhana, fleksibel, dan mudah digunakan oleh guru maupun siswa sehingga memudahkan proses pembelajaran dan meminimalisir hambatan teknis yang mungkin timbul (Putri dkk., 2021).

Kemudian untuk kekurangan dari penggunaan wordwall ini adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penggunaannya karena berbasis permainan sehingga perlu menyediakan alokasi waktu yang cukup untuk menggunakannya. Berikutnya karena berbasis permainan yang pastinya akan menarik perhatian dan antusiasme dari siswa terkadang bisa membuat guru kewalahan dalam menertibkan siswa, sehingga perlu strategi khusus agar kelas masih terkontrol. Kemudian penggunaan aplikasi wordwall membutuhkan perangkat media, seperti komputer atau tablet, yang sulit dibawa kemana-mana. Hal ini bisa menjadi kendala jika pembelajaran dilakukan di luar ruangan atau di tempat yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi (Putri dkk., 2021). Kemudian meskipun Wordwall menawarkan banyak manfaat untuk pembelajaran di kelas. Media pembelajaran Wordwall yang bersifat visual hanya dapat dilihat saja (Mujahidin dkk., 2021), maka dari itu perlu membuat variasi dan penyegaran terhadap visual yang ditampilkan jika penggunaan wordwall dilakukan secara berulang.

3.2. Penggunaan Word Wall pada Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Malang

Berangkat pada analisis diagnostik pada awal pertemuan pembelajaran yang menggambarkan karakteristik peserta didik di kelas X-4 yang cenderung senang belajar dengan bermain dan berkelompok, maka guru sejarah SMAN 1 Malang mengembangkan best practice pembelajaran sejarah berbasis game dengan menggunakan Wordwall. Dalam pelaksanaannya guru melaksanakan pembelajaran sejarah di kelas X-4 dengan materi Perkembangan Kerajaan Hindu Buddha di Nusantara dan pembahasan pada pertemuan tersebut adalah Perkembangan Kerajaan tarumanegara. Terdapat empat fase yang dilakukan, pada fase pertama dilaksanakan guru sejarah memulai pembelajaran dengan beberapa pertanyaan pemantik mengenai Kerajaan Tarumanegara untuk mengetahui kondisi awal kognitif siswa. Kemudian guru melanjutkan dengan memaparkan materi yang mencakup sejarah singkat berdirinya, sistem kehidupan, memperkenalkan prasasti dan candi-candi peninggalan kerajaan, dan Raja-Raja yang memerintah Kerajaan Tarumanegara. Guru menggunakan gambar, video, dan animasi untuk menarik perhatian siswa, menampilkan peta wilayah kekuasaan Kerajaan Tarumanegara, dan memperlihatkan foto-foto prasasti dan candi.



Gambar 3. Diagnostik Awal Pembelajaran



Gambar 4. Penyampaian Materi Pembelajaran

Fase berikutnya dalam proses pembelajaran adalah fase pengenalan situasi dan pengelompokan. Pada tahap ini, peserta didik akan diperkenalkan dengan situasi pembelajaran yang akan mereka hadapi. Untuk memberikan pengalaman yang lebih menarik dan interaktif, game Wordwall akan diperkenalkan kepada peserta didik sebagai alat pembelajaran. Melalui game ini, peserta didik diajak untuk belajar sambil bermain, yang akan meningkatkan tingkat keterlibatan dan minat mereka terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap ini juga dilakukan pengelompokan peserta didik menjadi 5 kelompok. Pengelompokan dilakukan secara acak menggunakan *pickerwheel* untuk memastikan bahwa pembagian kelompok bersifat adil dan objektif. Setelah kelompok terbentuk, ditetapkan peraturan yang berlaku selama permainan berlangsung. Peraturan ini dapat mencakup waktu permainan, cara menjawab pertanyaan, sistem poin, dan lain sebagainya. Selama permainan berlangsung, tim yang berhasil menebak dengan benar akan mendapatkan poin. Tim yang berhasil mendapatkan poin tertinggi akan menjadi pemenang dari permainan tersebut. Dengan demikian, penggunaan game Wordwall dalam pembelajaran tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran kelompok. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.



Gambar 5. Pengenalan Situasi



Gambar 6. Media Wordwall yang Digunakan



Gambar 7. Pengelompokan Siswa



Gambar 8. Proses Diskusi Kelompok

Fase berikutnya adalah permainan dan diskusi, pada fase ini peserta didik memulai permainan dengan berdiskusi di dalam kelompok mereka masing-masing untuk menjawab kata-kata yang sudah diberikan clue oleh guru. Setiap kelompok akan mendapatkan giliran untuk menebak kata yang sesuai dengan clue yang diberikan. Kelompok yang menebak dengan benar akan mendapatkan poin, sedangkan jika jawaban mereka salah, poinnya akan dikurangi atau tidak mendapatkan tambahan poin. Poin yang diperoleh setiap kelompok akan diakumulasikan, dan pada akhir permainan, kelompok dengan poin tertinggi akan menjadi pemenangnya. Kolaborasi dalam satu kelompok ini sangat penting karena dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Dengan adanya interaksi dan diskusi antaranggota kelompok, peserta didik akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu,

pembelajaran ini juga dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik karena mereka dapat belajar sambil bermain. Hal ini dapat membangun motivasi dalam diri peserta didik dan membuat mereka lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, melalui permainan yang melibatkan kolaborasi dan diskusi dalam kelompok, peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendalam. Ini juga dapat membantu membangun keterampilan sosial, kerja sama, dan pemecahan masalah peserta didik dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.



Gambar 9. Kelompok yang Menjawab Pertanyaan

Fase terakhir dalam proses pembelajaran adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan melalui post-test yang dikerjakan oleh peserta didik melalui smartphone mereka masing-masing. Tes ini memberikan gambaran tentang sejauh mana pengetahuan peserta didik telah meningkat setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini akan menjadi acuan untuk melihat efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah proses evaluasi, dilanjutkan dengan proses refleksi. Peserta didik diminta untuk memaparkan hal-hal yang telah dipelajari dari proses pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan tersebut. Hal ini merupakan kesempatan bagi peserta didik untuk merefleksikan pengetahuan dan pemahaman yang mereka peroleh selama pembelajaran. Proses refleksi ini dapat membantu peserta didik menginternalisasi materi yang dipelajari dan mengevaluasi sejauh mana mereka telah memahami konsep-konsep yang diajarkan. Secara keseluruhan, proses evaluasi dan refleksi ini merupakan bagian yang penting dalam pembelajaran. Evaluasi memberikan informasi tentang pencapaian peserta didik, sementara refleksi membantu peserta didik dalam menggali pemahaman yang lebih mendalam dan mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan pengalaman mereka sendiri. Dengan kombinasi evaluasi dan refleksi yang baik, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan bermakna bagi peserta didik.



Gambar 10. Proses Penyampaian Refleksi oleh Siswa

3.3. Dampak Penerapan Word Wall terhadap Minat dan Aktivitas Belajar Sejarah di SMAN 1 Malang

Berdasarkan hasil observasi minat belajar sebelum melaksanakan pembelajaran sejarah adalah data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa (53%) memiliki minat belajar yang kurang (skor 1 dan 2). Kemudian peneliti melakukan modifikasi pembelajaran sejarah dengan menggunakan wordwall agar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dari pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan berbasis game Wordwall dapat dilihat telah terjadi perubahan dari yang semula dilakukan secara membosankan dan monoton menjadi lebih menarik. Dapat dilihat dari data setelah pelaksanaan pembelajaran dengan wordwall yang menunjukkan perubahan yang positif. Hasil yang diperoleh pasca penggunaan wordwall dalam pembelajaran sejarah adalah siswa yang memiliki minat belajar kurang (skor 1 dan 2) yang semula mendapat berjumlah 53% turun menjadi 41%. Kemudian untuk siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi (skor 3 dan 4) mengalami kenaikan menjadi 59% siswa. Berikut distribusi minat belajar siswa:

- Sangat Kurang (skor 1): 2 siswa (6%)
- Kurang (skor 2): 12 siswa (35%)
- Tinggi (skor 3): 12 siswa (35%)
- Sangat Tinggi (skor 4): 8 siswa (24%)

Perbandingan data antara sebelum perlakuan pembelajaran dengan sesudah perlakuan, bisa dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Pra Perlakuan dan Pasca Perlakuan

	Pra Perlakuan	Pasca Perlakuan
Minat Belajar Tinggi	47%	59%
Minat Belajar Rendah	53%	41%
Rata-Rata Skor	2,52	2,76

Paparan data diatas menunjukkan perubahan yang positif dan menunjukkan bahwa minat belajar siswa dapat meningkat dengan perlakuan pada pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media wordwall sebagai perbedaan yang dilakukan. Penerapan pembelajaran berbasis game di kelas X-4 SMAN 1 Malang telah membawa dampak positif yang signifikan terhadap minat dan partisipasi belajar siswa. Metode ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan keterampilan penting seperti kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan rasa ingin tahu. Pembelajaran game ini disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di kelas X-4 yang kompak, seru, dan aktif jika dilibatkan dalam kegiatan bermain dan berkompetisi. Perubahan juga terjadi dalam aspek semangat, minat dan motivasi belajar dari peserta didik. Hal ini dapat terlihat dari antusiasme dan partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran, Mereka lebih terlibat dalam pembelajaran, mengikuti penjelasan guru dengan antusiasme, mengerjakan tugas dengan semangat, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Suasana pembelajaran yang lebih santai dan menyenangkan membuat siswa lebih mudah berkonsentrasi dan terhindar dari kebosanan, yang pada akhirnya meningkatkan semangat belajar mereka terutama dalam mempelajari sejarah.

Kedua, pembelajaran berbasis game berhasil meningkatkan minat dan rasa cinta siswa terhadap sejarah. Keterlibatan dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk menggali lebih dalam materi sejarah. Dampak positif pada semangat dan keaktifan siswa juga berdampak pada peningkatan motivasi belajar mereka. Ketiga, keterampilan kolaborasi juga terasah dengan baik melalui metode ini. Pembelajaran berbasis game yang melibatkan kerja sama kelompok mendorong siswa untuk belajar bekerja sama dengan baik, berkomunikasi secara efektif, dan menghargai kontribusi masing-masing anggota tim. Hal ini menghasilkan suasana saling pengertian dan menghargai antar siswa. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan minat, semangat, partisipasi belajar, serta pengembangan keterampilan sosial siswa. Penting untuk terus mengembangkan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk memberikan manfaat maksimal bagi para siswa.

Berdasarkan wawancara dengan pendidik sejarah di SMAN 1 Malang, penggunaan aplikasi wordwall membawa dampak positif dalam pembelajaran sejarah. Hal ini terlihat dari partisipasi aktif peserta didik selama pembelajaran. Antusiasme dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi dalam proses belajar. Penggunaan wordwall memungkinkan pembelajaran dilakukan di luar kelas, seperti di rumah. Hal ini memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar di waktu dan tempat yang mereka pilih. Guru juga dapat lebih menyesuaikan waktu dengan kondisi yang ada jika ada kendala dalam pembelajaran yang mengharuskan penugasan di luar kelas dapat menggunakan wordwall ini. Namun, walaupun terdapat sisi positifnya, aplikasi Wordwall juga memiliki kekurangan, yaitu ketergantungan pada jaringan internet. Penggunaan aplikasi wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, aktivitas, dan minat siswa dalam pembelajaran sejarah. Meskipun terdapat kekurangan terkait ketergantungan internet, manfaat positif wordwall perlu terus dimanfaatkan untuk memaksimalkan proses belajar mengajar di sekolah.

4. Kesimpulan

Pembelajaran sejarah memiliki peran penting dalam membentuk karakter siswa, menghargai sejarah bangsa, dan mempersiapkan generasi penerus yang cerdas serta berwawasan global. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah, diperlukan pendekatan yang menekankan peran aktif siswa, adaptasi terhadap perkembangan teknologi, dan penerapan konsep Student Centered Learning (SCL). Di SMAN 1 Malang, penerapan best practice pembelajaran sejarah berbasis game dengan menggunakan Wordwall membawa dampak positif yang signifikan.

Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai minat belajar siswa meningkat dari 3,35 menjadi 3,85, dengan persentase siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi meningkat dari 41% menjadi 53%. Kemudian Persentase siswa dengan minat belajar rendah (skor 1-2) menurun dari 53% menjadi 44%, sedangkan persentase siswa dengan minat belajar cukup (skor 3) meningkat dari 35% menjadi 41% dan persentase siswa dengan minat belajar tinggi (skor 4) meningkat dari 12% menjadi 15%. Siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran, mengikuti penjelasan guru dengan antusiasme, mengerjakan tugas dengan semangat, dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok. Pembelajaran berbasis game yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk mempelajari lebih dalam materi sejarah. Pembelajaran berbasis game yang melibatkan kerja sama kelompok mendorong siswa untuk belajar berkolaborasi dan bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan permainan dan tugas.

Meskipun banyak perubahan positif yang ditunjukkan masih terdapat berbagai kekurangan yang perlu ditingkatkan lagi dalam penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran sejarah. Kekurangannya antara lain adalah membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penggunaannya karena berbasis permainan sehingga perlu menyediakan alokasi waktu yang cukup untuk menggunakannya. Berikutnya karena berbasis permainan yang pastinya akan menarik perhatian dan antusiasme dari siswa terkadang bisa membuat guru kewalahan dalam menertibkan siswa, sehingga perlu strategi khusus agar kelas masih terkontrol. Kemudian penggunaan aplikasi wordwall membutuhkan perangkat media, seperti komputer atau tablet, yang sulit dibawa kemana-mana. Hal ini bisa menjadi kendala jika pembelajaran dilakukan di luar ruangan atau di tempat yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi. Selanjutnya terdapat kekurangan terkait ketergantungan pada jaringan internet sehingga lingkungan belajar harus memiliki daya dukung untuk akses internet agar pembelajaran dapat berjalan lancar. Manfaat positif Wordwall perlu terus dimanfaatkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran sejarah yang inovatif dan kreatif dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa dalam memahami sejarah dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang lebih baik.

Saran yang diajukan adalah dengan melakukan evaluasi dan monitoring secara berkala untuk mengetahui efektivitas pembelajaran dan melakukan penyesuaian jika diperlukan. Kemudian dapat meningkatkan variasi metode pembelajaran untuk menjaga antusiasme dan motivasi belajar siswa. Berikutnya guru dan pihak sekolah dapat memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pemberian penghargaan dan penguatan positif kepada siswa yang menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif dalam pembelajaran juga dapat terus diperkuat pelaksanaannya. Kolaborasi dan kerja sama dengan orang tua untuk memberikan dukungan dan motivasi kepada siswa dalam belajar sejarah juga harus terus dijaga dan ditingkatkan. Melakukan pengembangan pembelajaran berbasis game yang inovatif dan kreatif untuk memaksimalkan manfaatnya bagi para siswa, dan penyelesaian ketergantungan pada

jaringan internet dalam pembelajaran yang bisa digunakan media lain yang bisa digunakan secara offline sehingga tidak tergantung dengan internet lagi selama pembelajaran. Dengan menerapkan saran-saran tersebut, diharapkan pembelajaran sejarah di kelas X-4 SMAN 1 Malang dapat terus ditingkatkan dan memberikan manfaat yang maksimal bagi para siswa.

Daftar Rujukan

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode penelitian kualitatif studi pustaka. *Edumasul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Aprilia, W., Jamhuri, M., Yusuf, A., & Hadi, M. N. (2023). Penerapan Media Web Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di SMA Ma'arif NU Pandaan. *Risalah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 9(4), 1441–1448.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Dluha, M. W. S. (2023). Pengembangan Media History e-Booklet Apps (Hisboo Apps) Android pada Materi Peran Tokoh-Tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Indonesia Kelas XI IPS 2 di SMAN 1 Tuban (Skripsi). Universitas Negeri Malang, Malang.
- Hasanah, B. A., Firmansyah, A., & Firmansyah, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 5 Pontianak. *Jurnal Pendidikan*, 24(1), 12–20.
- Hernadi, E. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 4(1).
- Lase, D., Waruwu, E., & Waruwu, S. (2022). Integrasi TIK Dan Pengembangan Kompetensi Digital Guru Prajabatan Di Perguruan Tinggi. *LAURU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 13–20.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *TERANG*, 4(1), 83–90.
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *PHONOLOGIE: Journal of Language and Literature*, 2(1), 53–61.
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94–104.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development. Bandung: Alfabeta.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media pembelajaran daring berorientasi evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran PAI di tingkat pendidikan dasar. *Dar El-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.
- Wulandari, A., Wibowo, D. E., & Arifin, M. (2022). Pergeseran pembelajaran berbasis student centered learning. *PEGAS (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 1(1), 1–5.