

IMPLEMENTASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DAN MENARIK PADA MATA PELAJARAN IPS DI SMPN 16 MALANG

Sahidan Almas Ghozali, Listyo Yudha Irawan*

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

*Corresponding author, email: listyo.irawan.fis@um.ac.id

doi: 10.17977/um063.v4.i4.2024.4

Kata kunci

Wordwall
IPS

Abstrak

Penelitian ini ingin mengeksplorasi dan menganalisis implementasi penggunaan media pembelajaran Wordwall sebagai alat interaktif dan menarik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 16 Malang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan efektivitas Wordwall dalam meningkatkan partisipasi siswa serta untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan media ini dalam konteks pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan wawancara sebagai alat pengumpulan data. Responden dalam penelitian ini adalah salah satu guru IPS di SMPN 16 Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPS di SMPN 16 Malang mampu meningkatkan partisipasi siswa dan dianggap sebagai media interaktif dan menarik. Siswa-siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi dalam pembelajaran ketika menggunakan Wordwall, terutama karena sifat interaktifnya yang memungkinkan mereka untuk berpartisipasi secara aktif. Meskipun demikian, terdapat beberapa kekurangan yang diidentifikasi dalam penggunaan Wordwall. Kekurangan utama yang disoroti adalah fitur yang terbatas dan tampilan yang kurang variatif. Kemudian terdapatnya kendala dalam menyesuaikan konten pembelajaran dengan format yang tersedia di Wordwall. Selain itu, beberapa siswa juga menyampaikan bahwa mereka menginginkan lebih banyak variasi dalam tampilan dan aktivitas yang dapat dilakukan di Wordwall.

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi telah menjadi pendorong utama dalam transformasi pendidikan, mengubah cara kita mengajar dan belajar secara fundamental (Andriani, 2015). Era digital telah membuka pintu bagi berbagai inovasi teknologi yang menjanjikan, membawa perubahan besar dalam paradigma pembelajaran tradisional. Salah satu dampak paling mencolok dari kemajuan teknologi dalam pendidikan adalah meningkatnya keanekaragaman peserta didik di dalam kelas. Fenomena ini mencakup berbagai aspek, termasuk perbedaan latar belakang budaya, lingkungan sosial, minat, kemampuan, dan gaya belajar. Sebagai hasilnya, setiap siswa membawa pengalaman unik dan kebutuhan pembelajaran yang berbeda, menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih fleksibel, diferensial, dan inklusif. Dalam menghadapi tantangan keberagaman ini, pendidik perlu mempertimbangkan strategi pembelajaran yang dapat menjangkau dan mendukung semua siswa secara efektif. Inovasi dalam pembelajaran menjadi kunci dalam mengatasi dinamika kompleks ini. Diperlukan pendekatan yang beragam dan responsif, yang mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan individual setiap siswa, sambil tetap mempertahankan tujuan pembelajaran yang sama untuk semua. Oleh karena itu, guru perlu beradaptasi dengan teknologi dan menggunakan alat pembelajaran yang tepat untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang merangsang, inklusif, dan berdaya guna bagi semua siswa.

Pembelajaran merupakan sebuah proses kompleks yang melibatkan interaksi antara siswa dengan lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman yang baru (Thobroni, 2015). Hal ini mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan aspek mental, fisik, dan sosial, yang terjadi dalam suatu rangkaian pembelajaran yang terstruktur. Di tengah dinamika pembelajaran ini, peran guru memegang peranan yang sangat penting. Lebih dari sekadar penyampai informasi, guru dianggap sebagai fasilitator pembelajaran yang menginspirasi, memotivasi, dan

membimbing siswa untuk memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diberikan. Kehadiran guru memiliki dampak yang signifikan dalam membentuk proses belajar siswa, terutama dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam IPS, guru tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami dinamika sosial, politik, ekonomi, dan budaya dalam masyarakat, serta hubungannya dengan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pemahaman mendalam tentang peran guru dalam proses pembelajaran menjadi krusial, terutama dalam konteks pembelajaran IPS di mana guru tidak hanya berfungsi sebagai pemberi informasi, tetapi juga sebagai pemimpin dan pembimbing intelektual bagi siswa dalam mengeksplorasi dan memahami dunia sekitarnya secara lebih mendalam.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah pelajaran yang membantu kita memahami tentang masyarakat, pemerintahan, ekonomi, dan budaya di sekitar kita (Nasution, 2018). IPS bukan hanya tentang belajar informasi, tapi juga bagaimana kita bisa berpikir secara kritis tentang dunia di sekitar kita. IPS seringkali dianggap sulit karena banyak informasi yang harus dipahami. Namun, untuk membantu siswa memahami dengan lebih baik, kita perlu mencari cara baru menggunakan teknologi dalam pembelajaran IPS. Dengan teknologi, kita bisa membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Ini penting karena teknologi dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan. Oleh karena itu, kita perlu mempelajari cara menggunakan teknologi untuk mengajar IPS agar pembelajaran bisa menjadi lebih baik.

Pengamatan di SMPN 16 Malang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode pengajaran yang sederhana dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, paradigma pendidikan telah berubah dengan cepat seiring dengan kemajuan teknologi. Guru di SMPN 16 Malang telah berpartisipasi dalam berbagai pelatihan teknologi, namun masih terdapat kesenjangan dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran. Keterbatasan pemahaman terhadap teknologi menjadi salah satu hambatan utama dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Japar, 2019). Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan solusi yang inovatif dan efektif dalam pembelajaran. Solusi ini perlu mengatasi keterbatasan pemahaman teknologi guru dan memfasilitasi integrasi teknologi yang lebih baik dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Aplikasi Wordwall telah menjadi salah satu alat yang semakin populer dalam konteks pembelajaran interaktif di kelas (Farhaniyah, 2021). Wordwall menawarkan berbagai fitur dan fungsionalitas yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan menggunakan berbagai permainan kata, puzzle, kuis, dan aktivitas interaktif lainnya, Wordwall memungkinkan guru untuk membangun pembelajaran yang lebih menarik dan menantang bagi siswa. Fungsi utama dari aplikasi Wordwall adalah memungkinkan guru untuk dengan mudah membuat dan mengatur berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Selain itu, aplikasi ini juga memfasilitasi keterlibatan siswa dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dan interaktif. Manfaat penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran sangat beragam, mulai dari meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep, hingga mempromosikan kerja sama dan komunikasi antara siswa. Dengan demikian, penelitian lebih lanjut tentang penggunaan aplikasi Wordwall dalam konteks pembelajaran menjadi relevan dan penting untuk menjelajahi potensi serta dampaknya terhadap pembelajaran yang lebih efektif dan menarik di era pendidikan digital ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran wordwall dapat memperbaiki pembelajaran dan dapat menjadi media yang interaktif dan menarik bagi peserta didik? Sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan maksimal.

2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 16 Malang yang beralamat di Jl. Teluk Pacitan No.46, Mojosari, Kec. Blimbing, Kota Malang Prov. Jawa Timur. Riset ini dimulai pada Februari 2024. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, dan sumber data utamanya berasal dari siswa-siswi kelas IX C. Metode kualitatif ini menggunakan peneliti sebagai alat utama dalam penelitian. Tujuan metode kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu

fenomena dengan memprioritaskan proses interaksi komunikasi antara peneliti dan subjek penelitian (Abdussamad, 2021). Pengumpulan data menggunakan observasi dan wawancara. Penelitian ini menegaskan bahwa terdapat hubungan saling melengkapi antara fenomena yang membentuk kesatuan yang utuh. Dengan pendekatan fenomenologis, penelitian dapat mengungkap makna dari suatu objek atau peristiwa serta hubungannya. Pendekatan ini memberikan fleksibilitas terhadap objek atau peristiwa yang diteliti, sehingga memungkinkan pencapaian pemahaman yang mendalam tanpa kehilangan keaslian. (Hamid, 2013). Dilihat dari lokasi penelitiannya, penelitian ini memerlukan analisis menyeluruh dan rinci terhadap objek atau peristiwa yang menjadi fokusnya, sehingga dapat diklasifikasikan sebagai penelitian lapangan. Dalam hal ini kajian difokuskan pada Implementasi Model Pembelajaran Teagament memanfaatkan Baamboozle untuk membuat pembelajaran IPS menjadi Menarik dan Menyenangkan Bagi Peserta Didik

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut (ARIKUNTO SUHARSIMI, 2006): Wawancara dilakukan peneliti dengan salah satu guru di SMPN 16 Malang yang bernama bapak Sutoyo, S.Pd. Beliau merupakan guru pamong saya waktu PPL PPG Prajabatan Gelombang 2. Dalam pengumpulan data, Peneliti mengumpulkan data penelitian melalui dua sumber, yaitu dari informan narasumber dan melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi. Observasi, dimanfaatkan sebagai sarana untuk melihat tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran IPS pada pokok bahasan Ekonomi Kreatif menggunakan Model Pembelajaran Teagament memanfaatkan Wordwall untuk membuat pembelajaran IPS menjadi Menarik dan Menyenangkan Bagi Peserta Didik.

3. Hasil dan Pembahasan

Peneliti melakukan pengamatan di SMPN 16 Malang pada Februari 2024. Peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan Bapak Sutoyo, S.Pd, guru mata pelajaran IPS di kelas C. Peneliti bertanya tentang masalah apa pun yang terjadi selama pembelajaran. Peneliti berfokus pada media pembelajaran dan partisipasi siswa di kelas.

Beliau menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di SMP 16 Malang sangat memengaruhi bagaimana pembelajaran berjalan. Ini memungkinkan pembelajaran berpusat pada peserta didik dan tidaknya terpusat pada guru. Dia berpendapat bahwa agar pembelajaran berjalan dengan baik, model pembelajaran dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Namun seperti yang kita ketahui sebelumnya, pada saat ini media yang digunakan yaitu powerpoint sederhana dan beliau ingin menambahkan media pembelajaran berjenis game edukatif.

Aplikasi Wordwall sangat bermanfaat dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan keaktifan peserta didik. Dengan beragam fitur interaktif seperti kuis, permainan kata, papan tulis virtual, dan banyak lagi, Wordwall mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menarik dan mendidik, baik secara individu maupun dalam kelompok. Selain itu, penggunaan teknologi dalam bentuk permainan dan kuis membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memicu motivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Dengan demikian, Wordwall membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan mendukung pengalaman belajar yang lebih efektif bagi peserta didik.

Langkah-langkah yang lebih rinci untuk membuka wordwall dan memainkan salah satu quiznya. Pertama buka peramban web, mulailah dengan membuka peramban web favorit di perangkat apa pun yang terhubung ke internet, seperti laptop, komputer desktop, tablet, atau ponsel pintar. Akses situs wordwall, di bilah alamat peramban, ketikkan alamat situs wordwall: www.wordwall.net, lalu tekan "enter" atau "return" pada keyboard. Ini akan membawa ke halaman beranda wordwall. Jelajahi konten setelah masuk, akan diarahkan ke halaman beranda wordwall. Di sini terdapat berbagai opsi seperti "cari," "jelajahi," "buat," dan lainnya. Anda dapat menelusuri berbagai jenis konten yang tersedia. Pilih kategori atau cari quiz anda bisa memilih untuk menjelajahi berdasarkan kategori seperti matematika, bahasa inggris, sains, atau bahkan pendidikan jasmani. Atau, jika anda mencari sesuatu yang spesifik, gunakan kotak pencarian untuk menemukan quiz yang sesuai dengan topik atau judul tertentu. Pilih quiz yang diinginkan setelah menemukan kategori atau hasil pencarian yang anda minati, pilih salah satu quiz dari daftar yang muncul. Anda dapat membaca deskripsi quiz untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang apa yang akan anda pelajari atau

uji dalam quiz tersebut. Baca instruksi (opsional), beberapa quiz mungkin memiliki instruksi khusus atau informasi tambahan yang berguna sebelum memulai. Pastikan untuk membacanya dengan cermat sebelum melanjutkan.

Mulai quiz, setelah memilih quiz yang ingin anda mainkan, cari tombol atau tautan yang bertuliskan "mulai" atau "mainkan sekarang." klik pada tombol tersebut untuk memulai quiz. Ikuti petunjuk, setiap quiz memiliki format dan jenis pertanyaan yang berbeda-beda. Ikuti petunjuk yang diberikan untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas dalam quiz tersebut. Ini mungkin melibatkan memilih jawaban dari beberapa pilihan, menulis kata-kata yang tepat, mengurutkan item, atau menjawab pertanyaan dengan benar. Selesaikan quiz, lanjutkan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas-tugas hingga selesai. Beberapa quiz mungkin memiliki waktu terbatas, jadi pastikan untuk menjawab dengan cepat dan tepat. Periksa skor dan feedback, setelah menyelesaikan quiz, anda biasanya akan melihat skor anda beserta feedback atau hasilnya. Ini bisa memberi anda informasi tentang seberapa baik anda telah melakukan dalam quiz tersebut. Tutup atau lanjutkan, setelah selesai, anda bisa menutup jendela atau kembali ke halaman sebelumnya untuk memilih quiz lain atau melakukan aktivitas lain di wordwall.

Penerapan Wordwall dalam pembelajaran telah terbukti menghasilkan dampak positif yang signifikan. Salah satu dampak utamanya adalah peningkatan keaktifan peserta didik. Dengan menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan papan tulis virtual, Wordwall mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Aktivitas yang menarik dan menyenangkan ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dan memperdalam pemahaman mereka tentang materi. Selain itu, Wordwall juga memungkinkan guru untuk menciptakan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, sehingga memaksimalkan efektivitas pengajaran. Secara keseluruhan, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran membawa dampak positif yang besar dengan meningkatkan keaktifan siswa, meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, dan meningkatkan efektivitas pengajaran secara keseluruhan.

Meskipun memiliki banyak manfaat, aplikasi Wordwall juga memiliki beberapa kelemahan yang perlu dipertimbangkan. Salah satunya adalah keterbatasan dalam jenis konten yang dapat dibuat. Meskipun Wordwall menawarkan berbagai macam aktivitas interaktif seperti kuis dan permainan kata, namun variasi konten mungkin terbatas dibandingkan dengan platform pembelajaran yang lebih luas. Selain itu, tergantung pada konektivitas internet, penggunaan Wordwall dapat menjadi sulit jika akses internet terbatas atau tidak stabil di lingkungan pembelajaran tertentu. Selain itu, ada juga kemungkinan terbatasnya dukungan atau sumber daya bagi pengguna yang mengalami masalah teknis atau kesulitan dalam menggunakan aplikasi. Oleh karena itu, sambil mengakui manfaatnya, penting untuk mempertimbangkan juga kelemahan-kelemahan tersebut dalam memutuskan penggunaan Wordwall dalam konteks pembelajaran.

4. Kesimpulan

Secara keseluruhan, implementasi Wordwall dalam pembelajaran membawa dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Dengan menyediakan berbagai macam aktivitas interaktif yang menarik, Wordwall mampu memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall, guru dapat memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Dengan demikian, Wordwall bukan hanya sekadar alat bantu pembelajaran, tetapi juga merupakan sarana yang efektif untuk menciptakan pembelajaran yang optimal, di mana peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan membangun keterampilan yang diperlukan untuk sukses di masa depan.

Daftar Rujukan

Abdussamad, Zuchri. 2021. Metodologi Penelitian Kualitatif. Makassar: Syakir Media Press.

Andriani, T. (2015). Sistem Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial Dan Budaya, 12(1), 127-150

- Arikunto, Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, edisi revisi VI, Cetakan ke 13, PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Darmadi, Hamid. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Bandung: Alfabeta.
- Japar, Muhammad, dkk. 2019. *Media dan Teknologi Pembelajaran PPKN*. Surabaya, Jakad Publishing
- M. Thobroni, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruz media, 2015), h. 17
- Nasution, Toni dan Lubis Maulana Arafat *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Yogyakarta: Samudra Biru, 2018.
- Siti Farhaniyah, "Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifudin Jambi, 2021), 13.