

Penerapan Media Interaktif *Wordwall* pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Application of *Wordwall* Interactive Media in Social Studies Learning

Rea Destiana*, Purwanto

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

*Penulis korespondensi, Surel: rea.destiana.2331747@students.um.ac.id

Paper received: 30-03-2024; revised: 22-04-2024; accepted: 27-05-2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dengan fokus pada deskripsi fenomena yang ada serta menghasilkan data deskriptif. Data penelitian diperoleh melalui lembar observasi dan wawancara yang dilakukan di sekolah bersama dengan guru kelas VII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Wordwall* membantu guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, fitur-fitur yang disediakan oleh *Wordwall* juga memudahkan penggunaan bagi pemula. Namun, dalam penerapannya, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, termasuk keterbatasan sarana dan prasarana, kurangnya penguasaan teknologi media interaktif oleh guru, dan kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya memperhatikan guru selama proses pembelajaran, yang dapat mengganggu kelancaran pembelajaran.

Kata kunci: media interaktif; *Wordwall*; ilmu pengetahuan sosial

Abstract

The objective of this study is to analyze the utilization of *Wordwall* interactive media in the context of learning Social Studies. The research employs a qualitative approach, with a focus on the description of existing phenomena and the generation of descriptive data. The research data was obtained through the utilization of observation sheets and interviews conducted at the educational establishment, in conjunction with the seventh-grade teacher. The findings indicated that the utilization of *Wordwall* interactive media assists teachers in the design of learning materials that are both interesting and easily comprehensible for students. Furthermore, the features provided by *Wordwall* also facilitate the use of the platform for novice users. However, in its implementation, several obstacles have been identified, including limited facilities and infrastructure, a lack of mastery of interactive media technology by teachers, and a lack of student awareness of the importance of paying attention to teachers during the learning process, which can disrupt the smooth running of learning.

Keyword: interactive media; *Wordwall*; social science

1. Pendahuluan

Teknologi memiliki potensi besar sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran (Salim dkk., 2023). Hal ini mendorong guru untuk menciptakan dan menggunakan media pembelajaran berbantuan teknologi guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Teknologi dalam konteks pendidikan menjadi suatu sistem yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Di Indonesia, implementasi teknologi dalam pendidikan mencakup penggunaannya sebagai alat pengajaran, alat administrasi, dan alat pembelajaran (Miasari, 2022). Hal ini berlaku juga dalam pembelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial, yang bertujuan memberikan peserta didik pengetahuan sosial serta sikap-sikap positif yang dapat bermanfaat di masa depan.

Contoh pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah melalui penggunaan aplikasi *Wordwall*. *Wordwall* adalah sebuah perangkat lunak yang berbasis daring, dirancang khusus sebagai media pembelajaran berbasis permainan, mirip dengan Kahoot, kuis, dan berbagai format lainnya (Olisna dkk., 2022). Aplikasi ini dilengkapi dengan beragam template dan model, seperti teka-teki gambar, kuis, dan teka-teki lainnya. Penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memungkinkan peserta didik dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Dengan menggunakan aplikasi ini, upaya penciptaan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif dapat dilakukan tanpa mengurangi substansi materi yang disampaikan oleh guru (Khoriyah & Muhid, 2022). Permainan yang disediakan oleh *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan hasil belajar mereka (Lestari dkk., 2023). Pembelajaran yang menggunakan pendekatan permainan memiliki kesempatan besar untuk menjadi media pembelajaran yang efektif karena dapat memengaruhi aspek visual dan verbal dari peserta didik.

Media pembelajaran *e-learning* ialah pendekatan pembelajaran dengan penggunaan teknologi dan komunikasi sebagai sarana utama dalam penyampaian materi (Widianto, 2021). Salah satu contohnya adalah aplikasi *Wordwall*, yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran *online*. Peserta didik dapat mengakses konten pembelajaran secara mandiri atau melalui bimbingan guru melalui aplikasi ini. Selain sebagai sumber belajar, *Wordwall* juga berfungsi sebagai alat evaluasi yang memungkinkan guru untuk menilai pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara online (Putra dkk., 2024). Aplikasi *Wordwall* tidak hanya memfasilitasi akses terhadap materi pembelajaran, tetapi juga membantu meningkatkan efektivitas dan interaktifitas dalam proses pembelajaran daring.

Penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial didasarkan pada kesadaran akan pentingnya memperkaya pengalaman belajar siswa melalui media yang menarik dan relevan dengan gaya belajar mereka. *Wordwall* menawarkan berbagai fitur dan template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, mulai dari permainan teka-teki kata hingga kuis interaktif, yang dapat membantu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial yang kompleks. Selain itu, latar belakang ini juga mencerminkan arahan dan kebijakan pendidikan yang menekankan pemanfaatan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan mutu pendidikan. Melalui kebijakan seperti Permendikbud yang mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran, *Wordwall* terdengar populer di kalangan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan berinteraksi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Oleh karenanya, penerapan media interaktif *Wordwall* terutama mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan respons terhadap tuntutan zaman dan kebutuhan akan pembelajaran yang lebih menarik, relevan, serta efektif terhadap peserta didik di era digital ini.

Adanya penerapan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dapat membuka beragam peluang untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini untuk membuat permainan teka-teki kata yang berhubungan dengan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial yang sedang dipelajari. Contohnya, peserta didik dapat diminta untuk mengidentifikasi nama-nama tokoh sejarah atau peristiwa penting dalam sejarah melalui teka-teki silang. Selain itu, *Wordwall*

dapat digunakan untuk membuat kuis interaktif yang mencakup berbagai aspek materi Ilmu Pengetahuan Sosial, seperti geografi, ekonomi, atau politik. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam kuis ini secara mandiri atau dalam bentuk permainan yang bersaing dengan teman-teman mereka (Auna, 2024). Selain itu, aplikasi ini juga dapat menunjang simulasi kasus, di mana peserta didik diminta untuk menganalisis situasi tertentu berdasarkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah dipelajari. Dengan demikian, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tidak hanya meningkatkan interaktivitas dalam kelas, tetapi juga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial dengan cara yang lebih menyenangkan serta efektif.

Pentingnya *Wordwall* dalam media pembelajaran sangatlah signifikan karena membawa beragam keuntungan yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran. *Wordwall* membentuk lingkungan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Adanya keberagaman fitur permainan dan aktivitas yang disediakan, *Wordwall* mampu menjaga minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, mengubah pembelajaran menjadi sesuatu yang lebih menarik daripada hanya mendengarkan ceramah atau membaca buku teks. Guru dapat menggunakan *Wordwall* untuk membuat konten yang disesuaikan dengan kebutuhan dan ketertarikan peserta didik mengacu pada gaya belajar masing-masing. Hal ini dikarenakan *Wordwall* memfasilitasi pembelajaran yang berporos pada peserta didik. *Wordwall* media efektif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, relevan, dan berdaya guna bagi peserta didik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti memilih judul “Analisis Penerapan Media Interaktif *Wordwall* Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial” untuk dikaji lebih dalam.

2. Metode

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara. Lokasi penelitian dilakukan di SMPN 22 Kota Malang, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VII A. Pendekatan pengumpulan data meliputi observasi, studi dokumentasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana media interaktif *Wordwall* dimanfaatkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Guru berperan sebagai sumber utama data dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, serta analisis dokumen yang berkaitan dengan penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data mencakup lembar observasi dan wawancara.

3. Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi yang cepat membuka peluang besar bagi guru dalam menghadirkan materi pembelajaran kepada peserta didik di dalam ruang kelas. Dengan memanfaatkan teknologi melalui media interaktif, siswa akan lebih termotivasi dalam proses pembelajaran. Tujuan utama dari pengajaran yang harus dicapai oleh seorang guru ialah memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Metode yang efektif bertujuan menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik adalah penerapan media interaktif *Wordwall*. Dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *Wordwall*, presentasi materi menjadi lebih menarik dan efektif.

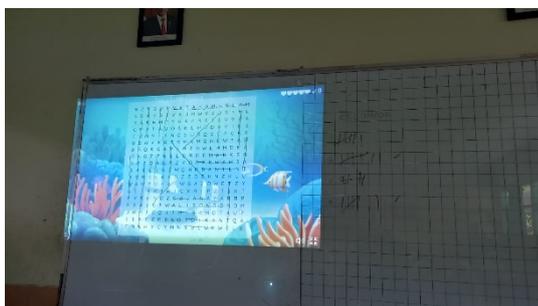
Wordwall merupakan aplikasi multifungsi berperan sebagai alat pembelajaran, sumber informasi, dan media evaluasi guru dan peserta didik. Selain itu, sebagai platform web, *Wordwall* pembuatan permainan kuis yang menyenangkan (Aidah & Nurafni, 2022). Dengan

Wordwall, guru dapat merancang dan meninjau penilaian dalam konteks pembelajaran. Fitur-fitur yang beragam dalam *Wordwall* membantu meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses penyampaian materi (Pradani, 2022). *Wordwall* adalah media pembelajaran interaktif yang *user-friendly* dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik (Nissa & Renoningtyas, 2021).



Gambar 1. Peneliti melakukan observasi di Kelas VII A

Berdasarkan hasil observasi pada penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, ditemukan bahwa peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi selama proses pembelajaran. Mereka tertarik dengan penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran, mampu memahami materi dengan bantuan *Wordwall*, dan aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *Wordwall* juga memberikan visualisasi yang menarik dan interaktif bagi peserta didik, yang membantu memperkuat pemahaman konsep dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pemahaman peserta didik terhadap materi diperoleh melalui permainan teka-teki atau pertanyaan pilihan ganda yang disajikan oleh *Wordwall*. Selain itu, media ini juga memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kerja sama dan interaksi sosial dengan teman sekelas saat bekerja dalam tugas kelompok dan berdiskusi. Kelebihan lain dari penggunaan media *Wordwall* adalah kemudahan penggunaannya dan fleksibilitasnya. Guru dan peserta didik kelas VII A di SMPN 22 Kota Malang bisa menyesuaikan konten pembelajaran yang cocok dengan kebutuhan kelas memungkinkan guru untuk mengubah materi pelajaran sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik secara fleksibel. Media ini bisa diakses secara fleksibel melalui perangkat komputer atau ponsel pintar, atau bahkan dapat dicetak.



Gambar 2. Penerapan media interaktif *Wordwall* pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa pemanfaatan media interaktif *Wordwall* memberikan dampak positif dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, terutama dalam hal kemudahan dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini

memiliki potensi besar untuk meningkatkan tingkat partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Selain itu, media interaktif *Wordwall* sering kali lebih menarik dan memikat perhatian peserta didik, yang secara alami meningkatkan tingkat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara, terlihat bahwa penerapan media interaktif *Wordwall* mempermudah guru menyusun materi pembelajaran, dengan tampilan menu yang menarik dan beragam yang dapat memancing minat peserta didik. Dalam prakteknya, guru seringkali memanfaatkan template kuis untuk menyajikan soal kepada peserta didik melalui media *Wordwall*. Selain itu, penggunaan *Wordwall* juga memfasilitasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan menyatukan beberapa sub-materi ke dalam satu tema, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Pemanfaatan media *Wordwall* membawa dampak positif yang signifikan pada pemahaman konsep pembelajaran peserta didik. Hasil penelitian lain yang dilakukan oleh Azizah (2020) juga menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat secara signifikan meningkatkan penguasaan kosakata peserta didik dalam mata pelajaran. Penelitian ini terfokus pada penggunaan bahan dan alat untuk mengelola materi pembelajaran. Temuan-temuan ini bukan hanya memberikan panduan dan referensi berharga bagi guru dalam mengajar mata pelajaran kelas VII di SMPN 22 Kota Malang, tetapi juga dapat menjadi sumber inspirasi bagi peneliti yang tertarik dalam bidang yang sama. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan penguasaan materi pembelajaran bagi peserta didik serta pengembangan metode pengajaran yang inovatif bagi guru.

Penerapan media interaktif seperti *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki beberapa dampak dan manfaat yang signifikan. Pertama, *Wordwall* meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Melalui berbagai permainan dan aktivitas interaktif yang disediakan oleh *Wordwall*, peserta didik menjadi lebih aktif secara langsung saat proses pembelajaran. Peserta didik bukan hanya menerima informasi secara pasif, namun ikutserta berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, memecahkan teka-teki, atau menganalisis kasus-kasus yang disajikan. Kedua, *Wordwall* memungkinkan variasi dalam metode pengajaran. Dengan berbagai template dan model permainan yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, guru dapat memilih metode yang paling sesuai untuk mengajarkan konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Sosial kepada peserta didik. Ini membantu mencegah kejenuhan dan menjaga minat siswa terhadap materi pembelajaran. Ketiga, *Wordwall* memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui *Wordwall* secara mandiri, baik di dalam maupun di luar kelas. Mereka juga dapat berkolaborasi dengan teman-teman mereka dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan permainan yang disediakan. Hal ini mempromosikan kerja sama antar peserta didik dan memperluas ruang belajar di luar lingkungan kelas.

Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diatasi dalam penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Pertama, perlu keahlian teknis dalam penggunaan aplikasi ini. Guru perlu memahami cara menggunakan *Wordwall* secara efektif agar dapat memaksimalkan potensinya dalam pembelajaran. Kedua, diperlukan perencanaan yang matang untuk mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam kurikulum pembelajaran. Ini termasuk pemilihan konten yang sesuai, penyusunan permainan atau aktivitas yang menarik, dan evaluasi hasil pembelajaran.

Secara keseluruhan, penerapan media interaktif seperti *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial membawa manfaat besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, variasi metode pengajaran, dan pembelajaran mandiri serta kolaboratif. Dengan pemahaman yang mendalam tentang potensi dan tantangan dalam penggunaannya, guru dapat mengoptimalkan *Wordwall* sebagai alat yang efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

4. Simpulan

Pengaplikasian media interaktif *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII A di SMPN 22 Kota Malang, dibuktikan melalui penerapan langkah-langkah pada media *Wordwall* memberikan pengalaman belajar baru di sekolah dapat diperoleh melalui teknologi media interaktif yang memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik. Penggunaan media ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran bagi peserta didik dan meningkatkan semangat mereka dalam proses belajar. Hal ini terlihat dari tingginya antusiasme peserta didik dalam memperhatikan materi yang disampaikan serta aktifnya mereka dalam bertanya dan berdiskusi. Ketersediaan media yang mudah digunakan dan berbagai fitur menu yang tersedia memberikan kontribusi besar bagi guru dalam menyusun materi pembelajaran secara efisien dan efektif. Kemampuan ini penting bagi guru untuk memvariasikan pembelajaran dengan cara yang menarik menggunakan teknologi yang semakin canggih.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Universitas Negeri Malang sebagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) yang menyelenggarakan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan. Peneliti juga berterima kasih kepada SMPN 22 Kota Malang atas kontribusinya dalam penyelesaian artikel selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) II.

Daftar Rujukan

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran IPA kelas IV di SDN ciracas 05 pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2).
- Auna, H. (2024). Development of interactive learning media based on *Wordwall* games to increase motivation and elementary school students' learning interests. *Journal Of Education and Culture (Jeac)*, 4(1), 84-102.
- Azizah, H. N. (2020). Peningkatan penguasaan kosakata bahasa arab melalui penggunaan media word wall. *ALSUNYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Budaya Arab*, 1(1), 1-16.
- Bachry, H., Yuwono, J., & Utami, Y. T. (2018). Penggunaan media word wall untuk meningkatkan kemampuan menulis tegak bersambung (Studi single subject research pada siswa tunarungu kelas III Di SKh Negeri 02 Kota Serang Banten). *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 3(1).
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wordwall* website pada mata pelajaran PAI di masa penerapan pembelajaran jarak jauh: tinjauan pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 192-205.
- Lestari, S. R., Saleh, A. R., & Muchtar, M. (2023). Penggunaan media pembelajaran berbasis game *Wordwall* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar biologi peserta didik kelas XI SMA. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 399-407.
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi pendidikan sebagai jembatan reformasi pembelajaran di Indonesia lebih maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854-2860.

- Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). pengembangan game interaktif *Wordwall* untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133-4143.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452-457.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan *Wordwall* pada model game-based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan dampak penggunaan teknologi metaverse dalam pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer dan Manajemen)*, 4(1), 48-57.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.