

Penerapan *Wordwall* dalam Mengintegrasikan Pembelajaran yang Kreatif dan Menyenangkan bagi Siswa

Agnes Novita Br Simanjorang^{1✉}, Anggun Adelita², Daniel Fransisto Hutabarat³, Jesicana Silaban⁴, Magdalena Friskayanti Manalu⁵, Jamaludin⁶

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Ilmu Sosial, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Medan

✉ corresponding author
agnesn673@gmail.com

Abstrak

Wordwall adalah media pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara *online*. Dengan tampilan yang menarik dan variatif, permainan ini memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah penerapan *wordwall* dalam mengintegrasikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan *wordwall* dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa, serta melihat bagaimana respon siswa terhadap penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif bersifat deskriptif, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Adapun hasil dari penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta membantu pemahaman materi. Fitur-fitur seperti "*Open the Box*" dan "*Spin*" memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam evaluasi pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan inovatif.

Kata kunci: Wordwall, Pembelajaran Interaktif, Kreativitas Siswa, Keterlibatan Siswa, Inovasi Pendidikan

Abstract

Wordwall is an interactive learning media that can be accessed online. With an attractive and varied appearance, this game allows students to answer questions, so that it can increase motivation and create a fun learning experience. The problem studied in this study is the application of wordwall in integrating creative and fun learning for students. The purpose of this study is to find out how to apply wordwall in learning to increase creativity and student involvement, and to see how students respond to the use of wordwall in learning. This study uses a descriptive qualitative method, with data collection techniques through observation, interviews, literature studies, and documentation. The results of the study indicate that the use of Wordwall as an interactive learning media can increase student motivation, enrich the learning experience, and help understand the material. Features such as "*Open the Box*" and "*Spin*" allow students to actively participate in learning evaluations, thus creating a more enjoyable and innovative learning atmosphere.

Keywords: Wordwall, Interactive Learning, Student Creativity, Student Engagement, Educational Innovation

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan melalui berbagai pendekatan untuk membantu peserta didik mengembangkan diri mereka secara aktif. Proses ini mencakup

pengasahan kemampuan berpikir, peningkatan kecerdasan dalam berbagai ilmu pengetahuan, pembinaan mental yang kuat, pertumbuhan spiritual, pengembangan kemampuan mengendalikan diri, serta penguasaan keterampilan lainnya. Pendidikan memainkan peran yang krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. SDM yang unggul tentu berakar pada nilai-nilai pendidikan yang ditanamkan dalam masyarakat. Selain itu, pendidikan juga berkontribusi dalam membentuk karakter dan kemampuan individu, memungkinkan mereka untuk bersaing di pasar global (Sanga & Wangdra, 2023).

Daya saing dalam bidang pendidikan suatu bangsa dapat dipahami sebagai kemampuan negara tersebut untuk mengembangkan sistem pendidikan yang efisien, inklusif, dan berkualitas tinggi. Sistem ini diharapkan dapat mencetak individu-individu yang tidak hanya berpengetahuan dan terampil, tetapi juga mampu bersaing di pasar global. Hal ini meliputi akses pendidikan yang merata bagi semua, pengembangan inovasi dalam metode pengajaran dan kurikulum, serta penciptaan lulusan yang memiliki keterampilan relevan dan daya saing yang kuat di berbagai sektor dalam kehidupan nyata (Suryaningrum, et al., 2024).

Dalam era digital yang kita jalani saat ini, pendidikan mengalami perubahan yang berarti sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu tantangan utama bagi pendidik adalah menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif, tetapi juga menarik dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, inovasi dalam metode pengajaran menjadi sangat krusial untuk membangun lingkungan belajar yang mendukung (Husna, et al., 2023).

Salah satu alat yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah *Wordwall*, sebuah platform digital yang memungkinkan pendidik untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran interaktif. Dengan beragam fitur yang ditawarkan, *Wordwall* memberi kesempatan bagi guru untuk merancang materi yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penggunaan *Wordwall* dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMP N 37 Medan, penulis menemui bahwa SMP N 37 Medan masih menerapkan metode pembelajaran konvensional dalam proses pengajaran di kelas. Metode ini umumnya ditandai dengan pendekatan yang lebih tradisional, di mana guru berperan sebagai sumber utama informasi dan siswa cenderung berperan pasif dalam proses belajar. Dalam konteks ini, pembelajaran sering kali dilakukan melalui ceramah, penugasan, dan ujian tertulis, yang dapat membatasi kreativitas dan interaksi siswa.

Oleh karena itu penelitian ini digunakan untuk menggali penerapan *Wordwall* dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa di SMP N 37 Medan. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat diidentifikasi strategi-strategi efektif yang dapat diterapkan oleh para pendidik guna meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan metode pengajaran yang inovatif dan relevan di era digital.

METODE

Metode penelitian merupakan pendekatan atau strategi yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan, menganalisis, dan menginterpretasikan data dalam menjawab pertanyaan penelitian. Dengan kata lain metode penelitian artinya menentukan cara bagaimana penelitian dilakukan dari awal hingga akhir (Fadli, 2021). Untuk mendapatkan data yang sesuai dengan topik penelitian, maka dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif bersifat deskriptif. Bersifat deskriptif artinya peneliti menggambarkan secara rinci pengalaman, perilaku dan konteks yang diamati. Penelitian ini tidak berusaha untuk menguji hipotesis, melainkan fokus pada pemahaman mendalam dan menyeluruh tentang subjek yang diteliti untuk mengidentifikasi bagaimana penerapan *Wordwall* dalam mengintegrasikan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan bagi siswa. Dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Wordwall* Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Keterlibatan Siswa

Wordwall adalah media pembelajaran yang interaktif dan dapat diakses secara online. Dengan tampilan yang menarik dan variatif, permainan ini memungkinkan siswa untuk menjawab pertanyaan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Putra, *Wordwall* adalah aplikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai kuis dan permainan, seperti "*Open the Box*" dan "*Spin*", yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa.

Di dalam aplikasi *Wordwall*, terdapat beragam fitur menarik yang bisa dimanfaatkan, seperti *open the box*, *spin*, *crossword*, *quiz*, *random cards*, dan lainnya. Dengan menggunakan media ini, suasana pembelajaran menjadi lebih menarik karena kolaborasi melalui aplikasi *Wordwall* dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan inovatif.

Kegiatan yang menyenangkan tanpa terkesan kaku akan mendorong siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam proses belajar. Dengan demikian, diharapkan hal ini dapat menjadi kebiasaan baik bagi peserta didik. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menerapkan aplikasi game *Wordwall* dalam kegiatan belajar. Aplikasi ini memiliki potensi untuk membentuk pembelajaran yang inovatif dan menggembirakan bagi siswa.

Penggunaan *Wordwall* sebagai media evaluasi pembelajaran tergolong mudah dipahami dengan dukungan kemauan dan perangkat yang memadai. Fitur visual dan audio yang menarik dalam *Wordwall* meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mengerjakan evaluasi pembelajaran. Sebanyak 92% peserta didik menyatakan bahwa *Wordwall* menarik karena menyediakan beragam mode permainan yang mencegah kebosanan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki kreativitas dan keuletan dalam memanfaatkan teknologi informasi guna mengoptimalkan evaluasi pembelajaran melalui *Wordwall*.

Dalam mendesain kuis menggunakan *Wordwall*, langkah awal yang dilakukan adalah mengakses situs <https://wordwall.net> melalui browser. Pengguna yang belum memiliki akun perlu mendaftar terlebih dahulu, sementara yang sudah memiliki akun dapat langsung masuk. Setelah itu, klik "Buat Aktivitas", pilih template yang tersedia, dan untuk kuis, pilih template kuis, lalu isi judul serta soal berbentuk pilihan ganda. Jawaban yang benar akan ditandai dengan tanda centang hijau (✓). Setelah seluruh soal selesai dibuat, klik "Done/Selesai". Untuk mengedit tampilan tema, gulir ke bawah dan sesuaikan pengaturan seperti tema, waktu, pengacakan pertanyaan, serta tampilan jawaban di akhir. Terakhir, klik "Bagikan" untuk menyebarkan tautan kuis kepada peserta didik.

Salah satu kuis yang digunakan dalam evaluasi pembelajaran adalah "*Open the Box*". Kuis ini memungkinkan peserta didik memilih kotak yang berisi pertanyaan secara acak, sehingga meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Penerapan aplikasi *Wordwall* di SMP Negeri 37 Medan menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan keaktifan dan kreativitas peserta didik. Pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* dapat membuat suasana kelas menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya sekadar mendengar penjelasan, tetapi juga terlibat langsung dalam proses evaluasi yang interaktif. Salah satu metode yang diterapkan adalah kuis "*Open the Box*", di mana peserta didik memilih kotak berisi pertanyaan secara acak. Kuis ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong mereka berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan yang muncul.

Dalam pelaksanaannya, penulis memulai pembelajaran dengan menyapa peserta didik serta menyampaikan tujuan dan arahan pembelajaran. Selanjutnya, penulis menampilkan kuis *Wordwall* melalui proyektor dan meminta peserta didik menjawab pertanyaan secara bergiliran. Dengan adanya metode "*Open the Box*", peserta didik lebih aktif karena mereka merasa tertantang untuk membuka kotak pertanyaan dan menjawabnya dengan benar. Setelah semua peserta didik menyelesaikan kuis, guru dapat melihat hasilnya melalui fitur "*My Result*" yang menampilkan rekapitulasi hasil pengerjaan, skor yang diperoleh, serta waktu penyelesaian.

Penggunaan *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, terlihat dari keaktifan mereka dalam mengikuti pembelajaran luring, ketepatan waktu dalam pengumpulan tugas, serta keberanian dalam bertanya ketika menemui kesulitan. Penelitian Azizah (2020)

menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata dalam mata pelajaran bahasa Arab. Selain itu, penelitian Bachry juga menyatakan bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan kemampuan menulis tegak bersambung pada peserta didik tunarungu. Dengan demikian, *Wordwall* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai bidang studi (Sari, Sari, Hazari, & Syarifuddin, 2023).

Respon Siswa Terhadap Penggunaan *Wordwall* Dalam Pembelajaran

Penggunaan Website *Wordwall* dalam pembelajaran telah menunjukkan dampak positif terhadap respon siswa, terutama dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan. Beberapa penelitian telah membuktikan hal ini, salah satunya penelitian yang berjudul "Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran Matematika Di Sdn Percobaan Padang" (Nuria, Firman, & Desyandri, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep karena penyajian materinya yang variatif.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang penulis lakukan di SMP Negeri 37 Medan, penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa. Sebagian besar siswa merasa lebih antusias dan termotivasi untuk belajar karena *Wordwall* menghadirkan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, siswa menganggap bahwa *Wordwall* membuat mereka lebih fokus dan aktif serta mudah dalam memahami materi.

Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* juga membantu siswa dalam memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Misalnya, dalam mata pelajaran PPKn, saat siswa mempelajari nilai-nilai Pancasila, mereka merasa lebih mudah mengingat materi setelah mengikuti kuis interaktif di *Wordwall*. Dengan fitur permainan seperti open the box dan spin siswa dapat berlatih secara mandiri sehingga pemahaman mereka semakin kuat.

Selain meningkatkan pemahaman, *Wordwall* juga membuat siswa lebih aktif selama pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya pasif dan tidak terlibat dalam pembelajaran mulai lebih berani menjawab pertanyaan dan berpartisipasi dalam diskusi kelas. Fitur *leaderboard* pada *wordwall* yang menunjukkan skor juga memotivasi mereka untuk bersaing secara sehat dan berusaha memperoleh hasil yang lebih baik. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Penelitian ini juga mencatat bahwa *Wordwall* cocok untuk berbagai gaya belajar siswa di SMP Negeri 37 Medan. Siswa dengan gaya belajar visual lebih mudah memahami materi karena adanya tampilan warna-warni dan ikon yang menarik. Sementara itu, siswa dengan gaya belajar kinestetik menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif karena mereka dapat langsung berpartisipasi dalam permainan.

Meskipun *Wordwall* memberikan banyak manfaat, penelitian ini juga menemukan beberapa tantangan dalam penerapannya. Salah satunya adalah keterbatasan akses internet dan perangkat digital bagi sebagian siswa. Selain itu, ada beberapa siswa yang awalnya mengalami kesulitan dalam mengoperasikan *Wordwall* karena belum terbiasa menggunakan media digital dalam pembelajaran. Namun, seiring waktu, mereka mampu beradaptasi dan menikmati metode ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* di SMP Negeri 37 Medan memiliki dampak positif terhadap motivasi, pemahaman, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Wordwall adalah media belajar interaktif yang bisa diakses online, menawarkan berbagai kuis dan permainan untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Mainannya seperti "Open the Box" dan "Spin" dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Fitur-fitur seperti quiz, crossword, dan random cards mendorong kolaborasi dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan inovatif. Media ini mampu membuat siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar. *Wordwall* juga membantu guru dalam melakukan evaluasi pembelajaran dengan mudah, menggunakan fitur visual dan audio yang menarik untuk meningkatkan minat siswa. Sekitar 92% siswa menganggap *Wordwall* menarik karena beragam mode mainannya.

Untuk membuat kuis di *Wordwall*, pengguna harus mengakses situs, mendaftar jika belum punya akun, memilih template, dan memasukkan soal pilihan ganda. Kuis "Open the Box" meningkatkan interaktivitas dalam kelas. Hasil kuis dapat dilihat oleh guru melalui fitur "My Result". Penelitian menunjukkan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa dalam kelas, dan motivasi belajar, terutama di bidang akademik mata pelajaran PPKn di SMP 3N 37 Medan. Meskipun ada tantangan seperti keterbatasan akses internet, secara keseluruhan penggunaan *Wordwall* meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membuat mereka lebih tertarik dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Husna, K., Fadhilah, F., Harahap, U. H., Fahrezi, M. A., Manik, K. S., Ardiansyah, M. Y., & Nasution, I. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 155-167.
- Nuria, S., Firman, & Desyandri. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2264-2273.
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi*, 84-90.
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Syarifuddin. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *:Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar*, 49-58.
- Suryaningrum, S., Lutfi, Hayati, Muktiarni, Subhan, H. M., Noveny, R. M., . . . Rahayu, S. (2024). *Ilmu Pendidikan*. Batam: CV. REY MEDIA GRAFIKA.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian . *Humanika*, 33-53.