

Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 5 Pontianak

Oleh: Baiyeni Amalia Hasanah¹, Andang Firmansyah², Haris Firmansyah³
baiyeni.amalia@gmail.com¹⁾, andangfirmansyah@untan.ac.id²⁾
harisfirmansyah@untan.ac.id³⁾

doi: <https://doi.org/10.52850/jpn.v24i1.7602>

Received: 15 November 2022

History article
Accepted: 21 March 2023

Published: 08 May 2023

Abstrak

Dampak dari pesatnya kemajuan teknologi tidak dipungkiri banyak pula berbagai media pembelajaran yang berbasis teknologi tercipta. Media pembelajaran memiliki banyak manfaat, salah satunya sebagai alat untuk menyampaikan tujuan pembelajaran. Terlebih lagi bagi pembelajaran sejarah, sudah tak asing lagi banyak peserta didik yang kurang berminat dengan pembelajaran sejarah. Sebab pembelajaran sejarah berisikan berbagai macam peristiwa yang mengharuskan peserta didik mengingat seluruh hal tersebut. Maka dari itu penggunaan media sangat dibutuhkan pada pembelajaran sejarah. Tujuan penelitian adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi Wordwall pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 5 Pontianak. Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian berada di SMAN 5 Pontianak. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Sumber informan penelitian yakni guru sejarah dan peserta didik kelas XI SMAN 5 Pontianak. Hasil penelitian yang diperoleh adalah penggunaan aplikasi Wordwall dapat membantu guru menyampaikan materi-materi sejarah yang sulit dimengerti oleh peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik belajar sejarah menggunakan aplikasi Wordwall merupakan pengalaman yang baru dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih berminat dan aktif selama proses pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah, Wordwall

The Use of Wordwall App in History Learning at SMA Negeri 5 Pontianak

Abstract

With the impacts of rapid technological advances, it is undeniable that many various technology-based learning media are created. Learning media has many benefits, one of which is as a tool to convey learning objectives. Moreover, for history learning, it is no stranger that many students are not

¹ Prodi Pendidikan Sejarah Jurusan PIIS FKIP UNTAN Jl. Prof.Dr.H.Hadari Nawawi Pontianak

² Prodi Pendidikan Sejarah Jurusan PIIS FKIP UNTAN Jl. Prof.Dr.H.Hadari Nawawi Pontianak

³ Prodi Pendidikan Sejarah Jurusan PIIS FKIP UNTAN Jl. Prof.Dr.H.Hadari Nawawi Pontianak

interested in learning history. Because history learning contains various kinds of events that require students to remember all these things. Therefore, the use of media is needed in history learning.

The purpose of the research was to description the use of Wordwall app in history learning in XI class of SMAN 5 Pontianak. The research method uses descriptive qualitative. The research location at SMAN 5 Pontianak. The data collection technique uses interviews, observations, and documentation. The source of research informants is history teachers and class XI students of SMAN 5 Pontianak. The research results are that the use of Wordwall app can help teachers convey historical materials that are difficult for students to understand. Meanwhile, for students, learning history using Wordwall app is a new and fun experience, so students more interested and active during the history learning process.

Keywords: *Learning Media, History Learning, Wordwall*

Sejak pertama kali terjadinya revolusi industri di Inggris tahun 1784, hal ini membuat pergerakan aktivitas di seluruh dunia mau tidak mau harus menyesuaikan pada perkembangan yang terjadi. Revolusi 1.0 ditandai dengan munculnya mesin uap, revolusi 2.0 terjadi pada akhir abad ke-19 ditandai dengan munculnya mesin-mesin produksi bertenaga listrik. Pada revolusi 3.0 yakni pengoperasian manufaktur secara otomatis berbantuan teknologi komputer. Revolusi 4.0 atau yang sedang berkembang pada dewasa ini adalah diawali dengan adanya internet. Hal tersebut kemudian mampu merubah berbagai lini kegiatan yang dilakukan pada setiap bidang pekerjaan manusia dengan berbasis sistem komputer dan informasi (*cyber system*).

Perkembangan teknologi pada revolusi industri 4.0 juga tak luput memberikan banyak pengaruh maupun perubahan pada bidang pendidikan. Kemajuan teknologi juga memberikan dampak terhadap kemampuan diri yang harus dimiliki oleh peserta didik. Sudah sewajarnya sekolah beserta tenaga pendidik mampu menghadirkan pembelajaran yang dekat dengan perkembangan 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.

Keterbukaan terhadap inovasi pendidikan dewasa ini sangatlah dibutuhkan. Seiring majunya teknologi hal ini diselaraskan pula dengan konsep yang ada pada dunia pendidikan. Sebelumnya konsep pembelajaran hanya berpusat pada pendidik, dimana pendidik menjadi sumber utama dalam memberikan materi. Hal tersebut membuat banyaknya verbalisme

dalam proses transfer materi pembelajaran. Selain itu media yang digunakan pendidik juga masih konvensional contohnya seperti hanya menggunakan buku teks pembelajaran. Suasana pembelajaran yang monoton seperti itulah yang membuat peserta didik merasa jenuh pada saat pembelajaran berlangsung. Sudah seharusnya bagi tenaga pendidik untuk selalu terbuka pada kebutuhan peserta didik dan melek akan teknologi pendidikan.

Kebutuhan belajar peserta didik di era perkembangan teknologi inilah yang kemudian melahirkan konsep baru pada dunia pendidikan. Adapun konsep baru ini adalah pembelajaran yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Konsep pembelajaran yang menyenangkan juga sering dikenal dengan sebutan *Student Centered Learning (SCL)*. SCL adalah pembelajaran yang menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran (Wulandari, 2022: 2). Selain perubahan pada konsep metode pembelajaran, perkembangan teknologi juga banyak menciptakan media-media yang berbasis teknologi. Adapun fungsi dari media pembelajaran adalah membantu pendidik untuk menyampaikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal (Sudjana dan Rivai 2015: 1).

Penggunaan media pembelajaran juga sangat dibutuhkan pada pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah adalah materi mengenai apa saja baik berupa suatu hal yang dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan dan dialami oleh manusia. Pembelajaran sejarah juga merupakan suatu kegiatan menelaah serta memaknai suatu peristiwa di masa lampau (Firmansyah dan Kurniawan 2017: 16). Sudah bukan menjadi hal yang baru pembelajaran sejarah dianggap menjenuhkan, sebab pada pembelajaran sejarah mengandung kronologi-kronologi peristiwa beserta tahun kejadian yang sudah berabad-abad lamanya.

Munculnya perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah. Terlebih lagi peserta didik pada saat ini merupakan generasi Z atau yang sering disebut dengan gen Z. Menurut Ismail, Hamonangan dan Nugroho (2022: 1304) gen Z adalah orang-orang yang rentang kelahirannya berada pada tahun 1995-2010, dimana karakteristiknya sangat akrab dengan internet dan penggunaan teknologi. Bagi gen Z gawai sudah menjadi barang yang tidak asing lagi bahkan sudah mulai digunakan sedari usia dini. Karakteristik lainnya dari gen Z adalah mereka senang berkomunikasi, mandiri, dan penuh ambisi.

Melihat karakteristik peserta didik yang pada saat ini didominasi oleh gen Z maka hadirnya media pembelajaran berbasis internet sangatlah membantu terkhusus bagi

pembelajaran sejarah. Salah satu produk media pembelajaran yang menggunakan teknologi dan internet adalah aplikasi *Wordwall*. Menurut Sinaga dan Soesanto (2022: 1848) *Wordwall* adalah aplikasi media pembelajaran berbasis *game* yang interaktif, selain itu pada aplikasi *Wordwall* juga menyediakan banyak *template* permainan yang dapat digunakan pendidik dan peserta didik secara gratis. Berdasarkan hal tersebut maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 5 Pontianak.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang dapat membantu peneliti dalam memahami suatu kasus dengan menggali subjek penelitian secara menyeluruh melalui wawancara. Sehingga hasil dari penelitian kualitatif lebih menekankan agar pemahaman yang diperoleh dari suatu kasus tidak hanya sekedar generalisasi melainkan secara maksimal yang disajikan dalam bentuk narasi (Khairawati dan Wahidah, 2018: 33).

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Sumber informan pada penelitian adalah guru sejarah dan peserta didik kelas XI di SMAN 5 Pontianak. Teknik dan instrumen pengumpulan data penelitian menggunakan teknik observasi langsung, teknik wawancara terstruktur dan teknik dokumentasi. Observasi dilakukan di SMAN 5 Pontianak. Adapun wawancara dilakukan berdasarkan panduan wawancara yang sudah disusun terlebih dahulu, hal ini dilakukan agar proses wawancara berjalan runtut dari awal hingga akhir mengenai informasi apa saja yang harus digali. Pada teknik dokumentasi menggunakan arsip seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), konten aplikasi *Wordwall*, serta proses kegiatan belajar mengajar di kelas.

Pada tahapan analisis data terdapat beberapa proses antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada penelitian ini tahap reduksi data meliputi kegiatan dari awal hingga akhir penelitian, dimana pada tahapan ini peneliti akan mengumpulkan, meringkas, serta menggolongkan data-data yang dibutuhkan dan menyingkirkan data yang tidak dibutuhkan. Tahapan kedua adalah penyajian data, adapun hasil observasi dan wawancara yang telah diperoleh akan dihadirkan dalam bentuk uraian. Tahapan terakhir dalam menganalisis data adalah penarikan kesimpulan sesuai dengan permasalahan yang

terjadi dalam penelitian. Selain itu pada kesimpulan hasil data yang diperoleh dapat dihubungkan maupun didukung dengan pendapat para pakar.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada tahun 1657 seorang tokoh bernama Johan Amos Comenus menjadi orang pertama yang membuat buku bergambar guna kebutuhan pembelajaran bagi anak-anak. Adapun gagasan penulisan tersebut lahir dikarenakan menurutnya manusia membutuhkan rangsangan dan pengalaman melalui indera penglihatan dan pendengaran. Hal tersebut dikarenakan manusia tidak dapat mengimajinasikan sesuatu tanpa diberikan gambaran terlebih dahulu (Junaidi, 2019: 49).

Oleh karena itu hingga dimasa modern seperti saat ini perkembangan media pembelajaran juga diselaraskan sesuai kemajuan zaman. Media pembelajaran dewasa ini tidak hanya sekedar alat perantara pendidik dengan peserta didik. Namun dengan kemajuan teknologi media pembelajaran memiliki banyak manfaat salah satunya dapat dijadikan sumber belajar. Lebih lanjut menurut Istiqlal (2018: 142) manfaat media pembelajaran sebagai berikut: 1) Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, 2) Menjadikan peserta didik turut berperan dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, 3) Dapat menyelaraskan konsep yang abstrak, 4) Dan menjadikan pembelajaran lebih efisien.

Salah satu media pembelajaran yang dapat mengubah suasana belajar menyenangkan adalah aplikasi *Wordwall*. Hal ini juga telah dibuktikan oleh Bentriska (2022: 5) dalam penelitiannya dimana penggunaan media pembelajaran yang berbasis game dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar sejarah peserta didik. Penelitian yang dilakukan oleh Len, dkk. (2021: 76) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dapat mengubah minat dan motivasi peserta didik kearah yang positif pada pembelajaran sejarah. Hal serupa juga dikemukakan oleh Yuniar dkk (2021: 1185) dalam penelitiannya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sangat dibutuhkan dalam pembelajaran sejarah, sebab dari hasil yang diperoleh adalah media berbasis *game* sesuai dengan kebutuhan peserta didik yang masuk pada kategori gen Z dimana mereka memiliki karakteristik ambisius dan cenderung kearah visual. Belajar sambil bermain menjadikan peserta didik lebih aktif selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 di kelas XI SMAN 5 Pontianak. Berdasarkan hasil observasi penggunaan aplikasi *Wordwall* terbagi menjadi dua tahapan, pertama persiapan dan kedua pelaksanaan pembelajaran dikelas. Tahap persiapan adalah dimana pendidik mempersiapkan materi pembelajaran yang akan dimuat kedalam aplikasi *Wordwall*. Adapun tahapannya sebagai berikut: 1) Masuk pada alamat website *Wordwall*, dapat melalui browser dengan mengetikkan *http://wordwall.net*, kemudian *log in* melalui *e-mail*, 2) Setelah itu pilih *create activity* lalu pilih salah satu jenis permainan yang akan digunakan, 3) Setelah menentukan jenis permainan yang akan digunakan, pendidik dapat memasukkan materi berupa soal kuis yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik, 4) Kuis pada aplikasi *Wordwall* dapat dibagikan melalui link ke berbagai *platform* seperti *Facebook*, *Twitter*, *Google Classroom*, *E-mail* ataupun dicetak (*print out*).

Setelah tahap persiapan tahap selanjutnya adalah pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan adapun hal-hal yang dilakukan dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai berikut:

Pada awal pembelajaran, pendidik terlebih dahulu menjelaskan mengenai tujuan beserta proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini bertujuan agar peserta didik mengerti jalannya pembelajaran akan seperti apa. Setelah itu pendidik menjelaskan materi secara singkat kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setelah peserta didik bergabung dengan kelompok maka permainan dapat dimulai. Pendidik membagikan *link* permainan *Wordwall* melalui *Whatsapp group*, setelah itu pendidik meminta peserta didik untuk membuka *link*. Pada awal permainan akan muncul tombol mulai dan petunjuk permainan seperti pada gambar dibawah.



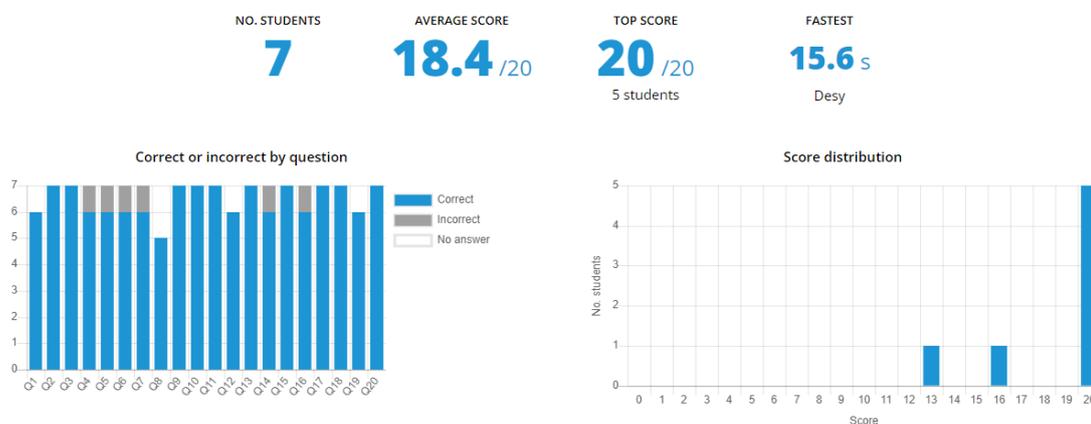
Gambar 1. Tampilan awal permainan

Selanjutnya peserta didik akan bertanding dalam menjawab kuis yang ada pada aplikasi *Wordwall*. Dalam pengaturan kuis terdapat tiga kali kesempatan untuk menjawab salah, jika lebih dari itu maka permainan langsung berakhir.



Gambar 2. Tampilan permainan kuis pengejaran dalam labirin

Setelah peserta didik menyelesaikan pertandingan, tahap selanjutnya adalah pendidik memberikan penghargaan kepada semua kelompok yang sudah bertanding. Pendidik dapat membuka menu *my result* pada aplikasi *Wordwall* untuk melihat perolehan skor masing-masing kelompok.



Gambar 3. Tampilan skor

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan beberapa peserta didik di kelas XI SMAN 5 Pontianak adapun penggunaan aplikasi *Wordwall* merupakan suatu hal yang baru, selain itu pembelajaran sejarah lebih menarik dan tidak terasa membosankan. Pendapat lainnya dari peserta didik adalah mereka merasa lebih berminat dan memiliki rasa ingin tahu terhadap materi pembelajaran sejarah setelah belajar menggunakan aplikasi *Wordwall*.

Adapun hasil wawancara peneliti dengan pendidik sejarah di SMAN 5 Pontianak adalah menurutnya penggunaan aplikasi *Wordwall* mampu membuat peserta didik aktif selama proses pembelajaran hal ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang aktif menjawab pertanyaan dan bertanya mengenai materi yang disampaikan. Selain itu terjadi pula perubahan sikap yang positif dari peserta didik dimana mereka menjadi disiplin dan rapi dalam mengerjakan tugas. Selain itu penggunaan aplikasi *Wordwall* juga menjadikan proses pembelajaran lebih efisien sebab tidak hanya bisa dilakukan pada pertemuan di ruangan kelas saja, melainkan dapat digunakan peserta didik pada saat di rumah. Terlepas dari sisi positif aplikasi *Wordwall*, dilain sisi juga masih terdapat kekurangannya yakni aplikasi *Wordwall* sangat bergantung pada jaringan internet. Meskipun terdapat keterbatasan, semoga dengan banyaknya sisi positif aplikasi *Wordwall* dapat terus dimanfaatkan oleh tenaga pendidik terutama dalam proses pembelajaran sejarah.

Kesimpulan

Terdapat dua tahapan sebelum menggunakan aplikasi *Wordwall* pada pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 5 Pontianak. Pertama tahap persiapan, pada tahap ini pendidik terlebih dahulu mempersiapkan materi kuis yang dimasukkan kedalam aplikasi *Wordwall*. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembelajaran, diawali dengan pendidik menjelaskan materi pembelajaran secara singkat, kemudian peserta didik bertanding bersama kelompoknya masing-masing, dan terakhir setelah pertandingan selesai pendidik akan memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok. Adapun manfaat yang didapat dari penggunaan aplikasi *Wordwall* bagi peserta didik adalah proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Sedangkan bagi pendidik sejarah SMAN 5 Pontianak adalah pembelajaran menjadi lebih efisien.

Daftar Pustaka

- Bentriska, H. K. 2022. "Pengaruh Media Pembelajaran Eduvandy Terhadap Hasil Belajar Kognitif Sejarah Siswa SMAN 3 Sidoarjo." *AVATARA E-Journal Pendidikan Sejarah* 12(4).
- Firmansyah, H. & Kurniawan, S. 2017. *Desain Pembelajaran Sejarah Berbasis Character Building Berdasarkan Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Ismail, Hamonangan, D., & Nugroho, J. 2022. "Kompetensi Kerja Gen Z Di Era Revolusi Industri 4.0 Dan Society 5.0." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(4):1300–1307. doi: 10.54371/JIIP.V5I4.566.

- Istiqlal, A. 2018. "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Mahasiswa Di Perguruan Tinggi." *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah* 3(2).
- Junaidi. 2019. "Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan* 3(1):45–56. doi: 10.35446/DIKLATREVIEW.V3I1.349.
- Khairawati & Wahidah, A. N. 2018. *Menara Penelitian Mudah Memahami & Mengaplikasikan Rancangan Penelitian*. Cetakan 1. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Len, Ritchie, Woei, Joon., Bikar, S.S., Rathakrishnan, B., & Rabe, Z. 2021. "Integrasi Permainan Media Word Wall Dalam Pendidikan Sejarah." *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)* 6(4):69–78. doi: 10.47405/MJSSH.V6I4.765.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. 2022. "Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(2):1845–57. doi: 10.31004/BASICEDU.V6I2.1617.
- Sudjana, N. & Rivai, A. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Wulandari, A. 2022. "Pergeseran Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning." *PEGAS (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)* 1(1):01–05.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. 2021. "HITARI (Historical-Archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Ajar Indonesia Zaman Prasejarah Di Sekolah Menengah Atas." *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHIS)* 1(11):1182–90. doi: 10.17977/UM063V1I11P1182-1190.