

**PENGUNAAN MEDIA WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI
PADA KELAS X FASE E5 DI SMAN 1 BAYANG PESISIR SELATAN**

Resta Nofri Ramadhan, Buchari Nurdin, Sarbaitinil
Universitas PGRI Sumatra Barat
Universitas PGRI Sumatra Barat
Universitas PGRI Sumatra Barat
nofriramadhanresta@gmail.com, bucharinurdin1@gmail.com
bet_sarbaitinil@yahoo.co.id,

ABSTRACT

This research was motivated by the limited use of media in Sociology learning at SMAN 1 Bayang. The objectives of this study are: (1) to design Sociology learning using Wordwall media in order to enhance the effectiveness and engagement of students; (2) to identify appropriate strategies for using Wordwall in Sociology learning; and (3) to discover supporting and inhibiting factors in the implementation of Wordwall media, with the aim of gaining a better understanding of its practical application. This study employs a descriptive qualitative method, with data collected through in-depth interviews, observations, and documentation. The data analysis techniques include data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification. The results indicate that the use of Wordwall media in Sociology learning can improve student engagement and understanding. There are eight stages in designing the use of Wordwall media: (1) logging into a Wordwall account, (2) creating an account, (3) creating an activity, (4) writing the lesson title, (5) selecting a template, (6) composing questions, (7) choosing a theme, and (8) sharing the activity link. The implementation process in the classroom consists of four main steps: (1) displaying the Wordwall application, (2) giving instructions to students, (3) ensuring students stay focused and do not misuse their phones, and (4) the teacher presents the media directly. The supporting factors for the successful use of Wordwall include: (1) the availability of adequate technological facilities, (2) high student motivation, (3) teachers' proficiency in using technology, and (4) an active and collaborative learning approach. On the other hand, several inhibiting factors were also identified, such as: (1) limited internet access, (2) not all teachers being familiar with digital media, and (3) technical disruptions during the learning process.

Keywords : Learning Media, Wordwall, Sociology Learning

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya media yang digunakan pada pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Bayang Penelitian ini bertujuan untuk. (1). Membahas rancangan pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan media Wordwall untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik. (2), Mengetahui cara yang tepat dalam menggunakan media Wordwall dalam pembelajaran Sosiologi (3). Menemukan faktor-faktor yang menghambat dan mendukung pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan media Wordwall. memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang implementasi media ini. Metode penelitian ini yang dipakai kualitatif deskriptif. Pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara mendalam, observasi, dokumentasi. Teknik analisis data ini reduksi data, penyajian data penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Sosiologi. Hasil menunjukan bahwa terdapat 8 tahap dalam merancang penggunaan media wordwall (1). Masuk ke akun wordwall (2). Buat akun (3), Buat aktifitas (4). Buat judul materinya (5). Templet (6). Soal (7). Tema (8). Tautan link. Tahap cara menggunakan media Wordwall ada 4 tahap (1). Menampilkan aplikasi wordwall (2). Memberikan intruksi kepada peserta didik (3). Memastikan siswa tidak ada yang mengang handphone (4). Guru menampilkan medi. Faktor Pendukung ada 3 (1). Ketersediaan Fksilitas teknologi (2) Motivasi belajar siswa yang tinggi (3) Guru Menguasai Teknologi (4) Pembelajaran Berbasis Aktif dan Kolaboratif Faktor Penghambat Pembelajaran ada 4 tahap (1) Keterbatasan akses internet (2) Belum semua guru terbiasa dengan medi digital (3) Gangguan Teknis saat pembelajaran

Kata Kunci: 1, Media pembelajaran 2, Wordwall 3, Pembelajaran Sosiologi

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dalam pelaksanaan belajar mengajar. Menguasai media pembelajaran termasuk ke dalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk

mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai

dilengkapi dengan instrumen penilaian.

Media pembelajaran adalah membantu yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar, contohnya seperti Media Visual, Media Audio, Media Audio Visual. Adapun contoh dari media-media tersebut adalah: 1) Media Visual, Berupa Gambar atau Foto, Grafik, Peta dan Globe, serta Bagan, 2) Media Audio Berupa Radio, Podcast, Storytelling, Lagu, dan 3) Media Audio Visual Berupa Film, Video, Pertunjukan/drama, Televisi

Berdasarkan observasi yang diterapkan oleh peneliti di kelas XI E5, terlihat bahwa proses pembelajaran berlangsung kurang aktif. Sering ditemukan bahwa siswa tidak fokus dan tidak memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, siswa juga tampak tidak aktif selama kegiatan belajar berlangsung. Ketika diberi pertanyaan, banyak siswa tidak mampu menjawab karena tidak memahami penjelasan guru.

Akibat dari kurangnya fokus dan partisipasi ini, nilai yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Sosiologi

tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rendahnya hasil belajar ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Banyak siswa justru melakukan aktivitas lain yang mengganggu konsentrasi belajar, seperti bermain handphone, bermain game, atau membuka aplikasi yang tidak berkaitan dengan pembelajaran.

Siswa juga sering memberikan jawaban yang kurang tepat saat mengerjakan latihan maupun ulangan, yang turut memengaruhi rendahnya hasil belajar. Salah satu indikator dalam penilaian hasil belajar siswa adalah nilai ulangan. Dari hasil pengamatan awal, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh nilai rata-rata di bawah KKM. Adapun KKM untuk mata pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 1

Tabel 1.
Daftar Nilai MID Semester Ganjil
Tahun 2024/2025 Kelas X Fase E

No	Kelas	Jumlah peserta didik	Jumlah Peserta didik Yang tuntas	Jumlah Peserta didik yang Tidak tuntas	KKM
1	X E1	31	29	2	78
2	X E2	31	27	4	
3	X E3	31	27	4	
4	X E4	31	23	8	
5	X E5	28	12	18	
6	X E6	29	19	10	
7	X E7	29	21	8	

Sumber : Data Hasil Belajar Peserta Didik Sosiologi X Fase E. (2024)

Bayang telah ditetapkan oleh sekolah.

Berdasarkan tabel diatas, dapat di dilihat bahwa data yang diperoleh untuk mata pelajaran Sosiologi menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan di setiap kelas cukup variatif. Di kelas X Fase E1, peserta didik yang memperoleh nilai ketuntasan sebanyak dua puluh sembilan (29) orang, sementara dua (2) orang tidak tuntas. Pada kelas X Fase E2, peserta didik yang memperoleh ketuntasan sebanyak dua puluh tujuh (27) orang. Sementara empat (4) orang tidak tuntas , dikelas X Fase E3, peserta didik yang memperoleh ketuntasan sebanyak dua puluh tujuh (27) orang, tidak tuntas empat (4) orang Kelas X Fase E4 peserta didik yang memperoleh nilai ketuntasan sebanyak dua puluh tiga (23) orang. Sementara delapan (8) orang tidak tuntas Kelas X fase E5 Peserta didik yang memperoleh nilai ketuntasan sebanyak (12) orang. Sementara (18) orang tidak tuntas Di kelas X fase E6, peserta didik yang

memperoleh ketuntasan sebanyak sembilan belas (19) orang.

Sementara itu, dikelas X fase E7, peserta didik yang memperoleh ketuntasan sebanyak dua puluh satu (21) orang, dan delapan (8) orang yang tidak tuntas. Kelas X fase E5 Memiliki jumlah peserta didik yang tidak tuntas paling banyak, yaitu 18 orang Berdasarkan data tersebut diperlukan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas X Fase E5 dalam pembelajaran Sosiologi,

Peneliti memperoleh nilai hasil belajar siswa pada ulangan materi Perubahan Sosial yang didapatkan melalui observasi pertama di SMAN 1 Bayang, pada kelas X Fase E. Berdasarkan tabel yang ditampilkan, terlihat bahwa hasil belajar Sosiologi di kelas X Fase E5 belum mencapai tingkat optimal.

Rendahnya hasil belajar peserta didik disebabkan oleh beberapa masalah dalam proses pembelajaran, seperti ketidak mampuan siswa untuk mendengarkan penjelasan guru dengan baik. Siswa juga kurang fokus saat mengikuti pembelajaran dikelas, karena perhatian mereka sering teralihkan oleh penggunaan

handphone. Saat latihan dan ulangan, siswa cenderung memberikan jawaban yang kurang tepat. Penggunaan *handphone* terbukti mengurangi efektivitas belajar, di mana banyak siswa lebih memilih mengabaikan penjelasan guru untuk bermain game atau saling berkirim pesan selama pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah di jelaskan, bahwa hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Bayang masih rendah. Menurut temuan Nurul Audie, penggunaan media pembelajaran menjadi faktor kunci dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk menerapkan media pembelajaran *Wordwall*. Aplikasi ini digunakan sebagai media dan alat evaluasi, yang berbasis game untuk pembelajaran. *Wordwall* adalah perangkat lunak berbasis online yang menarik, variatif, dan tidak monoton, yang membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Aplikasi ini dikembangkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan asal Inggris, dan tersedia tanpa biaya untuk lima template pilihan.

Batasan dan Rumusan Masalah

1. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, fokus pembahasan di batasi pada penggunaan media *Wordwall* dalam pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Bayang.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan media *Wordwall*?
2. Bagaimana cara menggunakan media *Wordwall* dalam pembelajaran Sosiologi?
3. Menganalisis faktor-faktor yang menghambat dan mendukung pembelajaran Sosiologi dengan menggunakan *Wordwall*.

B. Metode Penelitian

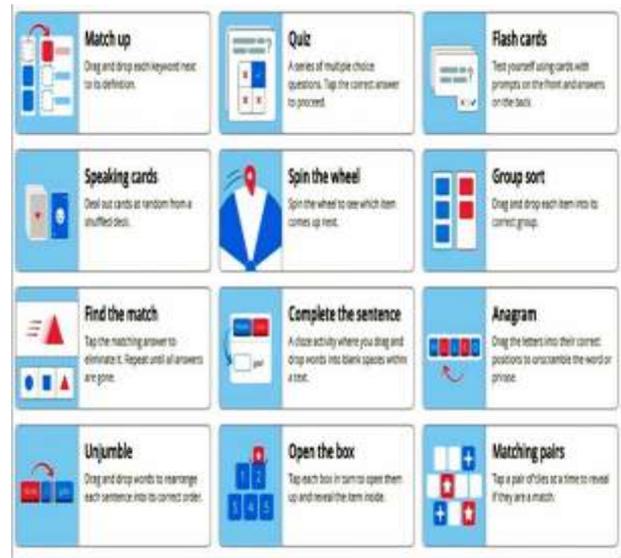
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengungkapkan dan memahami realitas yang ada di lapangan sesuai dengan kondisi-kondisi sebenarnya. Menurut (Moleong, 2013) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami

oleh subjek penelitian misalnya pelaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah. Sedangkan menurut (Mulyana, 2008) seperti yang dikutip dalam (Fiantika, 2022) mendeskripsikan penelitian kualitatif sebagai penelitian yang menggunakan metode ilmiah untuk mengungkapkan suatu fenomena dengan cara mendeskripsikan data dan fakta melalui kata-kata secara menyeluruh terhadap subjek penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Merancang Pembelajaran Sosiologi Dengan Menggunakan Media *Wordwall*

Berikut adalah tahapan Perancangan pembelajaran Sosiologi dalam Memakai media *Wordwall*.



Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan penjelasan kepada guru mengenai penggunaan media *Wordwall*. Aplikasi berbasis web ini dapat diakses dengan mudah melalui browser dan menyediakan berbagai jenis template yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan penilaian. Salah satu template yang akan digunakan dalam pembelajaran Sosiologi adalah “*Open the Box*”. Template ini merupakan permainan membuka kotak, di mana setiap kotak berisi pertanyaan yang nantinya akan dipilih oleh siswa. Siswa akan memilih pertanyaan yang telah disediakan di papan tulis, dan apabila jawaban mereka benar, maka akan muncul tanda centang biru pada soal tersebut. Aplikasi ini akan dimanfaatkan sebagai alat penilaian hasil belajar peserta didik yang lebih

inovatif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan dunia pendidikan.

Langkah kedua adalah melakukan pendaftaran untuk membuat akun *Wordwall*. Jika sudah memiliki akun, pengguna dapat langsung masuk ke platform *Wordwall* dengan menggunakan alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar. Namun, bagi yang belum memiliki akun, perlu terlebih dahulu melakukan proses pendaftaran dengan mengisi data berupa nama lengkap, tanggal lahir, alamat email aktif, serta membuat kata sandi. Kata sandi tersebut dapat berupa kombinasi huruf dan angka, dan sebaiknya cukup kuat untuk menjaga keamanan akun. Setelah akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung mengakses *Wordwall* melalui email dan kata sandi yang telah didaftarkan.

Langkah ketiga, setelah proses pendaftaran selesai dan akun berhasil dibuat, pengguna dapat langsung masuk ke platform *Wordwall* dan mulai membuat aktivitas pembelajaran. Caranya adalah dengan menekan fitur "Buat Aktivitas" yang tersedia di halaman utama. Namun, perlu diketahui bahwa bagi pengguna baru, *Wordwall* hanya menyediakan akses

gratis ke 12 jenis template aktivitas. Untuk dapat menggunakan fitur dan template lainnya secara lebih lengkap, pengguna perlu berlangganan versi premium.

Langkah ke empat, setelah menekan fitur "Buat Aktivitas", aplikasi web *Wordwall* akan menampilkan berbagai template yang dapat dipilih dan dimanfaatkan untuk membuat soal penilaian hasil belajar. Setelah memilih fitur "Buat Aktivitas", layar *Wordwall* akan menampilkan sejumlah pilihan template permainan yang bisa digunakan dalam proses penilaian. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan template permainan "Open the Box", yang dikenal juga sebagai permainan "Membuka Kotak", di mana setiap kotak berisi pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa.

Langkah kelima. Pada tahap ini, tersedia berbagai template di aplikasi *Wordwall* yang dapat digunakan untuk membuat aktivitas penilaian. Langkah pertama yang dilakukan adalah memberi judul pada aktivitas yang akan dibuat, sesuai dengan topik pembelajaran. Misalnya, judul aktivitas dapat diberi nama "Sosialisasi". Setelah itu, masukkan instruksi yang jelas dan

tepat agar peserta didik memahami cara mengerjakan soal. Instruksi ini berisi petunjuk tentang cara menjawab soal berdasarkan jenis template yang digunakan.

Langkah keenam. Pada langkah ini, guru mulai menginput soal-soal penilaian ke dalam template pertanyaan yang telah disediakan oleh aplikasi Wordwall. Soal-soal yang dimasukkan berbentuk objektif pilihan ganda, di mana setiap soal memiliki satu jawaban benar yang diberi tanda centang, sedangkan pilihan yang salah diberi tanda silang. Jumlah soal yang diinput sebanyak dua puluh soal. Berikut ini adalah daftar soal penilaian yang dimasukkan ke dalam aplikasi *Wordwall*.

Langkah ketujuh. Pada tahap ini, pengguna dapat memilih tema tampilan (theme box) yang akan digunakan dalam permainan soal di aplikasi *Wordwall*. Tersedia delapan pilihan tema permainan, dan pengguna juga dapat menentukan durasi waktu untuk mengerjakan soal penilaian. Dalam penelitian ini, tema yang dipilih adalah "Magic Library", karena tampilan visualnya dianggap lebih menarik dibandingkan dengan tema lainnya. Sementara itu, waktu pengerjaan soal

diatur dengan sistem penghitungan mundur selama 30 menit.

Langkah kedelapan. Setelah seluruh proses pembuatan soal selesai, tautan (link) aktivitas Wordwall dapat disalin dan ditempelkan ke dalam dokumen Word sebagai bagian dari bahan ajar atau penugasan. Jika semua tahapan telah dilakukan dan disusun dengan baik, tautan tersebut dapat dibagikan kepada peserta didik melalui WhatsApp. Selain itu, link juga dapat ditampilkan secara langsung melalui infokus di kelas.

2. Cara Menggunakan Media *Wordwall* Dalam Pembelajaran Sosiologi

Sebelum menjawab soal yang ada di papan tulis terutama kita harus menggunakan permainan "talking stick" jadi talking stick ini Tongkat bicara adalah alat bantu berupa tongkat (atau benda serupa seperti boneka, bola kecil, atau benda simbolik lain) yang digunakan dalam diskusi atau kegiatan kelompok.

Hanya siswa yang memegang tongkat bicara yang boleh berbicara, sementara yang lain mendengarkan secara aktif.

Langkah pertama yang dilakukan oleh guru adalah menampilkan aplikasi

Wordwall di depan kelas dengan menggunakan proyektor (infokus). Setelah itu, guru memberi arahan kepada peserta didik bahwa mereka akan mengikuti tes dalam bentuk permainan (game) menggunakan aplikasi *Wordwall*. Permainan yang digunakan adalah "Open the Box", yaitu sebuah game interaktif di mana soal-soal tersembunyi dalam kotak-kotak yang akan dibuka oleh siswa secara bergiliran. Sebelum memulai, guru menjelaskan terlebih dahulu aturan main permainan tersebut kepada seluruh peserta didik.

Pada langkah kedua, guru memberikan instruksi kepada peserta didik untuk duduk dengan rapi di bangku masing-masing dan memperhatikan cara menggunakan permainan dalam aplikasi *Wordwall* yang ditampilkan melalui proyektor (infokus).

"Silakan Ananda perhatikan Ibu di depan. Jadi, cara mengakses game ini, Ibu terlebih dahulu membuka aplikasi Wordwall melalui link yang sudah disediakan oleh platform tersebut. Setelah link diklik, akan muncul tampilan permainan dan tombol 'Start'. Soal dalam permainan ini berjumlah 20 butir. Nah, inilah soal-soal yang akan Ananda jawab satu per satu."

Guru kemudian melanjutkan penjelasan mekanisme permainan:

"Kita akan memulai permainan sambil menyanyikan lagu bersama-sama. Pulpen akan dilemparkan dari satu siswa ke siswa lainnya selama lagu berlangsung. Setelah musik berhenti, siswa yang terakhir memegang pulpen akan maju ke depan untuk membuka salah satu kotak dalam permainan 'Open the Box' dan menjawab soal yang muncul di dalamnya."

Langkah ketiga Pada langkah ketiga, guru berjalan mengelilingi kelas untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik tidak memegang handphone saat guru sedang memberikan penjelasan di depan kelas mengenai cara penggunaan aplikasi *Wordwall*. Setelah menjelaskan mekanisme penggunaan aplikasi dan alur permainan, guru mengajukan pertanyaan kepada peserta didik untuk memastikan bahwa mereka memahami petunjuk yang telah disampaikan. Guru bertanya:

"Apakah Ananda sudah paham bagaimana cara menggunakan aplikasi Wordwall dan bagaimana mekanisme permainannya?" Peserta didik secara serentak menjawab: *"Iya, Bu. Kami*

sudah paham cara menggunakan aplikasi Wordwall ini."

Langkah keempat. Setelah guru selesai memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan aplikasi Wordwall, guru kemudian menampilkan media Wordwall melalui infokus yang telah disiapkan di depan kelas. Selanjutnya, guru menyediakan sebuah pulpen yang akan digunakan dalam permainan. Pulpen tersebut akan dilemparkan dari satu siswa ke siswa lainnya, dimulai dari siswa yang duduk di ujung barisan. Setelah permainan dimulai, seluruh peserta didik bernyanyi bersama-sama. Lagu dinyanyikan sebagai pengiring hingga pulpen berhenti di tangan salah satu siswa. Ketika lagu selesai dan pulpen berada di tangan salah satu peserta didik, maka siswa tersebut akan maju ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan yang muncul dari permainan Wordwall yang ditampilkan melalui *infokus*. Kegiatan ini berlangsung dengan suasana yang menyenangkan dan penuh antusiasme. Melalui metode ini, siswa tidak hanya belajar secara kognitif, tetapi juga dilatih untuk berani, percaya diri, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

3.Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Wordwall

Berikut adalah pejabaran faktor pendukung dan penghambat pembelajaran Sosiologi menggunakan *Wordwall* di SMAN 1 Bayang, beserta contoh nya

a. Faktor Pendukung Pembelajaran Sosialisasi Menggunakan Wordwall

1. Ketersedian *Fksilitas* teknologi

Sekolah memiliki fasilitas seperti LCD proyektor,Komputer/laptop,serta jaringan internet yang memadai.

Contoh : Guru menggunakan wordwall dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang di tampilkan lewat proyektor saat pembelajaran Sosiologi materi Sosialisasi

2. Motivasi belajar siswa yang tinggi

Siswa cenderung lebih antusias belajar saat menggunakan media digital interatif karena lebih menarik dan tidak monoton

Contoh : Saat guru menggunakan media wordwall dalam proses pembelajaran siswa berlomba-lomba

menjawab soal dengan cepat dan tepat.

3. Guru Menguasai Teknologi

Guru sosiologi mampu mengoperasikan dan merancang media Wordwall secara efektif sebagai alat evaluasi maupun penguasaan materi. Contoh: Guru membuat Wordwall berisi permainan "Open the box" tentang materi Sosialisasi.

4. Pembelajaran Berbasis Aktif dan Kolaboratif Wordwall memfasilitas kerja kelompok atau kompetensi kecil yang membuat siswa lebih aktif. Contoh : siswa dibagi dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan permainan tentang pembelajaran tentang Sosialisasi

b. Faktor Penghambat Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Wordwall

1. Keterbatasan akses internet. Tidak semua ruang kelas memiliki jaringan internet stabil, apalagi jika menggunakan Wi-Fi bersama.

Contoh : saat kuis berlangsung, Wordwall tidak dapat dimuat secara sempurna karena koneksi internet lemah.

2. Belum semua guru terbiasa dengan mediadigital. Guru yang belum terlatih mungkin kesulitan membuat atau mengelola aktifitas pembelajaran berbasis Wordwall.

Contoh : Guru hanya menggunakan Wordwall secara dasar (Kuis pilihan ganda), belum maksimal dalam memanfaatkan jenis *gem* lainnya.

3. Gangguan Teknis saat pembelajaran. Gangguan seperti listrik padam atau error pada sistem listrik sekolah dapat mengganggu jalannya pembelajaran.

Contoh : Saat sedang menyusun soal, Wordwall tidak bisa menyimpan data karena ada error sistem atau kehilangan koneksi.

E. Kesimpulan

1. Merancang Pembelajaran Sosiologi Menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Efektivitas dan Keterlibatan Peserta Didik

Penelitian ini berhasil merancang pembelajaran Sosiologi berbasis media interaktif Wordwall, yang dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Proses perancangan disusun dengan

mengacu pada prinsip pembelajaran aktif, dengan menyisipkan Wordwall ke dalam RPP sebagai alat bantu pada tahapan pembuka dan penutup pembelajaran.

Melalui format kuis, permainan cocokkan konsep, dan latihan soal singkat, Wordwall menjadi media yang mampu mendorong antusiasme belajar siswa sekaligus memperkuat pemahaman konsep sosiologi secara menyenangkan.

Kegiatan belajar menjadi lebih hidup karena siswa merasa terlibat langsung dalam pembelajaran, bukan sekadar menjadi pendengar pasif. Hasil observasi menunjukkan bahwa Wordwall berhasil meningkatkan interaksi antara siswa dan guru serta antar siswa itu sendiri.

2. Menemukan Cara Efektif Menggunakan Wordwall dalam Pembelajaran

Dalam pelaksanaannya, ditemukan sejumlah strategi efektif untuk mengoptimalkan penggunaan Wordwall. Penggunaan Wordwall berjalan optimal ketika guru mempersiapkan materi yang sesuai, memilih jenis permainan atau kuis yang relevan dengan tujuan

pembelajaran, serta mengatur waktu penggunaannya agar tidak mengganggu kegiatan inti. Media ini sangat fleksibel, dapat digunakan baik secara daring maupun luring, tergantung pada kondisi kelas. Guru menggunakan Wordwall sebagai alat asesmen formatif maupun sebagai media pemantik diskusi. Partisipasi siswa meningkat karena Wordwall memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan namun tetap bermakna.

Penggunaan Wordwall juga lebih berhasil ketika disertai instruksi yang jelas dan pelibatan aktif siswa baik secara individu maupun berkelompok.

3. Menganalisis Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran Sosiologi

Penelitian ini juga berhasil menggambarkan kondisi nyata di lapangan terkait penerapan Wordwall. Dari hasil analisis data, diketahui bahwa faktor-faktor pendukung meliputi kemauan guru untuk berinovasi, tingginya minat siswa terhadap teknologi

pembelajaran, serta tersedianya jaringan internet di sekolah. Sementara itu, kendala yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian siswa, koneksi internet yang tidak stabil terutama saat pembelajaran daring, serta belum meratanya keterampilan guru dalam memanfaatkan seluruh fitur Wordwall secara maksimal. Walaupun terdapat beberapa hambatan, guru tetap dapat menjalankan pembelajaran dengan menyesuaikan metode, misalnya dengan sistem kerja kelompok atau penggunaan Wordwall secara bergiliran. Dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor penting agar implementasi media ini bisa lebih optimal ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.

(SaThierbach et al., 2015)Kurniasih, D., Rusfiana, Y., Subagyo, A., & Nuradhawati, R. (2021). Teknik Analisa. *Alfabeta Bandung*, 1–119. www.cvalfabeta.com

Widiatmika, K. P. (2015). No Title. In *Pada Koran Kuning: Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2).

Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan,

D. T. (2022). *Assesment for learning, educandy & wordwall*.

Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Sudiapermana, E., LeliAlhapip, M., Nur Rofika Ayu Shinta Amalia, L. S., Ali, N. B. V., & Krisna, F. N. (2024). Kajian Akademik Kurikulum Merdeka. *Kemendikbud*, 1–143.

Suyanto, B. (Ed.). (2011). *Metode Penelitian Sosial*. Jakarta. Kencana

Rahman, A. (Ed.). (2014). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.

(Rahman & Nasryah, 2019)Akhiruddin, & Rosnatang. (2017). *Pembelajaran sosiologi*.

(Akhiruddin & Rosnatang, 2017)Akhiruddin, & Rosnatang. (2017). *Pembelajaran sosiologi*.

Studi, P., Kimia, P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Syarif, N. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERIODIK UNSUR*.

Jurnal:

Fadilah, A., Nurzakayah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.

Hasan, H. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada STMIK Tidore Mandiri. *Jurasik (Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer)*, 2(1), 23–29.

- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *As-Sabiqun*, 4(5), 1276–1287.
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233.
- Rahmat sinaga, B. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Experiential Learning Dengan Media Audiovisual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88.
- Pembelajaran, S. (n.d.). *Strategi Pembelajaran*. Aan Prabowo, Heriyanto, S.Sos., M. I. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu*
- Demsa, S., Agustina, S., Anita, S. christina, & Anang, W. (2021). No Title No Title No Title. *Continuum of Care Pada Ibu Dengan Anak Stunting Dan Perilaku Kunjungan Posyandu Balita Pada Masa Pandemi Covid-19*, 13(April), 1–11.
- Vebrianto, R., Anwar, A., Studi, P., Pendidikan, M., Madrasah, G., Islam, U., Sultan, N., & Riau, S. K. (2022). Metode Dalam Proses Pembelajaran: Studi Kasus pada Implementasinya. *Buana Pendidikan*, 18(1), 43–48.
- Zainiyati, H. S. (2010). Model Dan Strategi Pembelajaran Aktif (Teori dan Praktek dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam). *Putra Media Nusantara Surabaya & IAIN PRESS Sunan Ampel*, 1–232.
- Oktavia, S., & Mutiara, T. M. (2024). *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Penggunaan Media Wordwall Pada Pembelajaran PPKn*. 10(4), 1162–1168.
- Aan Prabowo, Heriyanto, S.Sos., M. I. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-Book) Oleh Pemustaka di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 2(2), 1–9.
- Ulya, Z. (2024). Penerapan Teori Konstruktivisme Menurut Jean Piaget dan Teori Neuroscience dalam Pendidikan. *Al-Mudarris: Journal of Education*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.32478/vg1nnv56>
- Widiatmika, K. P. (2015). Title. In *Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning: Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau* (Vol. 16, Issue 2).