



Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Banjarmasin

Ahmad Khairani Saputra¹, Wisnu Subroto², Mansyur³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

E-mail: khairanisaputra8@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-10-07 Revised: 2025-11-13 Published: 2025-12-01 Keywords: <i>Word Wall; History Learning; Instructional Media.</i>	The 21st-century digital era demands innovation in history learning, which is often considered monotonous. This study aims to analyze the impact of using Wordwall as a learning medium in history learning at SMA Negeri 3 Banjarmasin. The research method used a descriptive qualitative approach with data collection techniques through observation, in-depth interviews with students and teachers, and documentation studies. The results revealed that the integration of Wordwall had a significant impact on the learning process. There was a transformation in the classroom atmosphere from a passive one to a dynamic and participatory one. This medium successfully increased students' intrinsic motivation, which was reflected in their enthusiasm and activeness during the learning session. From a cognitive aspect, Wordwall facilitated conceptual understanding and better memory retention of historical material through various interactive game templates such as quizzes and matching games. Students reported that historical chronology and facts became easier to understand and remember. However, its implementation faced technical challenges, particularly related to the dependence on a stable internet connection and the need to improve teachers' competency in designing digital content. Overall, Wordwall proved to be an innovative and effective medium in addressing the challenges of history learning, not only by improving learning outcomes but also by building students' positive perceptions of the subject. This study recommends optimizing supporting infrastructure and developing ongoing training for teachers to maximize the potential of gamification in history education.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-10-07 Direvisi: 2025-11-13 Dipublikasi: 2025-12-01 Kata kunci: <i>Dinding Kata; Pembelajaran Sejarah; Media Pembelajaran.</i>	Era digital abad ke-21 menuntut inovasi dalam pembelajaran sejarah yang kerap dianggap monoton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, serta studi dokumentasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa integrasi Wordwall berdampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Terjadi transformasi atmosfer kelas dari yang sebelumnya pasif menjadi dinamis dan partisipatif. Media ini berhasil meningkatkan motivasi intrinsik siswa, yang terefleksi dalam antusiasme dan keaktifan mereka selama sesi belajar berlangsung. Dari aspek kognitif, Wordwall memfasilitasi pemahaman konseptual dan retensi memori yang lebih baik terhadap materi sejarah melalui berbagai template permainan interaktif seperti kuis dan pencocokan. Siswa melaporkan bahwa kronologi dan fakta sejarah menjadi lebih mudah dipahami dan diingat. Namun, implementasinya menghadapi kendala teknis, terutama terkait ketergantungan pada koneksi internet yang stabil dan kebutuhan akan peningkatan kompetensi guru dalam merancang konten digital. Secara keseluruhan, Wordwall terbukti sebagai media inovatif yang efektif dalam menjawab tantangan pembelajaran sejarah, tidak hanya dengan meningkatkan hasil belajar tetapi juga membangun persepsi positif siswa terhadap mata pelajaran ini. Penelitian ini merekomendasikan pengoptimalan infrastruktur pendukung dan pengembangan pelatihan berkelanjutan bagi guru untuk memaksimalkan potensi gamifikasi dalam pendidikan sejarah.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pemberdayaan potensi pengetahuan, keterampilan, dan karakter setiap individu agar dapat berkontribusi optimal bagi masyarakat. Untuk

mencapai tujuan mulia ini, diperlukan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk memicu motivasi belajar siswa. Sebagaimana dikemukakan Rahman (2021), motivasi belajar yang tinggi merupakan faktor

pendorong krusial yang secara signifikan memengaruhi keberhasilan dan pencapaian akademik optimal siswa.

Pembelajaran sejarah memegang peran krusial dalam pembentukan karakter bangsa, dengan menanamkan kesadaran akan akar budaya dan penghargaan terhadap jasa para pahlawan. Menurut Asmara (2019), pembelajaran sejarah bertujuan mengembangkan wawasan serta kesadaran akan nilai-nilai sejarah bagi kehidupan individu maupun berbangsa. Esensi dari mempelajari sejarah bukan terletak pada penghafalan fakta, melainkan pada pemahaman terhadap dinamika kemanusiaan dalam konteks ruang dan waktu. Dengan demikian, sejarah menjadi cermin untuk merefleksikan masa lalu, memahami masa kini, dan merancang masa depan yang lebih baik dengan belajar dari setiap peristiwa.

Dalam konteks mewujudkan pembelajaran yang memotivasi ini, pendidikan sejarah memegang peranan yang sangat strategis, terutama dalam membentuk karakter dan jati diri bangsa generasi muda. Melalui pembelajaran sejarah, siswa didorong untuk menelusuri jejak perkembangan bangsa, menginternalisasi nilai-nilai kebangsaan, dan menganalisis dinamika sosial-politik yang melandasi Indonesia masa kini (Susrianto, 2012). Namun, ironisnya, terlepas dari peran fundamentalnya, realitas di lapangan justru menghadirkan tantangan yang signifikan. Di banyak sekolah menengah, termasuk SMA Negeri 3 Banjarmasin, sejarah seringkali dianggap membosankan dan tidak menarik, sebuah persepsi yang khususnya kuat di kalangan siswa kelas XI. Situasi ini tentu saja bertentangan dengan prinsip-prinsip motivasi belajar dan pada akhirnya berpotensi melemahkan motivasi belajar mereka, yang merupakan kunci keberhasilan akademik. (Agustin dkk, 2024)

Dalam menghadapi tantangan ini, penggunaan media pembelajaran muncul sebagai solusi strategis. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran guna merangsang perhatian, motivasi, pikiran, dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran, sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Sebagaimana ditegaskan oleh Kristanto (2016), setiap media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang memuat informasi dari berbagai sumber seperti internet, buku, film, dan televisi, yang kemudian disampaikan kepada siswa. Oleh karena itu, integrasi media inovatif dalam pembelajaran sejarah bukan sekadar

alternatif, melainkan sebuah keharusan untuk mengubah citra sejarah yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi.

Salah satu jenis media pembelajaran yang dekat dengan karakteristik generasi Z adalah media pembelajaran game digital (gamebased learning). Media pembelajaran game digital yang dapat digunakan pada pembelajaran sejarah salah satunya adalah game Wordwall. Menurut Widja (2018) Wordwall adalah media pembelajaran digital yang dapat diakses secara mudah menggunakan browser. Wordwall menawarkan jenis permainan yang beragam yang dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

Wordwall dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis game yang efektif. Aplikasi berbasis web ini memfasilitasi para pendidik untuk menciptakan beragam aktivitas pembelajaran. Melalui berbagai templat yang tersedia, pengajar memiliki kapabilitas untuk merancang pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, Wordwall tidak sekadar berperan sebagai sebuah aplikasi, melainkan juga menjadi instrumen pendukung yang krusial dalam mewujudkan proses pembelajaran yang lebih efektif dan dinamis.

Penelitian ini didasarkan pada masalah rendahnya motivasi belajar siswa di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Hal ini terungkap dari hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa siswa kurang antusias, mudah bosan, dan sering terganggu oleh hal-hal yang tidak terkait dengan pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan adanya masalah mendasar yang perlu segera ditangani untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Peneliti tertarik untuk mengeksplorasi potensi penggunaan aplikasi Wordwall sebagai solusi untuk permasalahan ini. Aplikasi tersebut dipilih karena memiliki berbagai fitur yang dapat menjadi metode pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan motivasi siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif, data dari kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang diamati (Sugiyono, 2022). Menurut Sugiyono (2022) penelitian kualitatif diharuskan untuk dapat mencari data berdasarkan apa yang diucapkan, dirasakan, dan dilakukan oleh informan atau sumber informasi. Dengan demikian, konsep yang ditekankan pada penelitian kualitatif adalah hasil penelitian

berupa kalimat hingga analisis dan fenomena. Penelitian dengan teknik penelitian kualitatif ini berlandaskan kepada latar belakang ilmiah yang berguna untuk menganalisis fenomena yang terjadi pada objek yang diteliti secara alamiah. Peneliti adalah sebagai instrumen kunci, penentuan sampel sumber daya yang dilakukan secara purposive.

Peneliti menggunakan teknik sampling yaitu purposive sampling pada penelitian ini ialah guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik kelas XI di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Selaras dengan definisi di atas, maka penggunaan metode deskriptif kualitatif itu sangat relevan dalam penelitian ini disebabkan karena jenis penelitian ini peneliti akan mendapatkan data secara mendalam dengan wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Banjarmasin dan peserta didik mengenai Implementasi media pembelajaran wordwall dalam mata pelajaran sejarah di Kelas XI SMA Negeri 3 Banjarmasin

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Persepsi Awal Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan 10 siswa kelas XI dan observasi selama satu minggu di awal penelitian, dapat digambarkan secara komprehensif mengenai persepsi awal siswa terhadap pembelajaran sejarah sebelum penerapan media Wordwall. Temuan mengungkapkan suatu kondisi yang memprihatinkan dimana pembelajaran sejarah telah terstigmatisasi sebagai mata pelajaran yang tidak menarik dan membebani. Secara umum, siswa menggambarkan pengalaman belajar sejarah mereka sebagai sebuah rutinitas yang monoton dan pasif.

Secara umum, peserta didik mendeskripsikan pengalaman pembelajaran sejarah sebagai aktivitas yang bersifat monoton dan kurang melibatkan partisipasi aktif. Sebagian besar peserta didik menyatakan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan didominasi oleh teknik ceramah dan penugasan mencatat. Pembelajaran sejarah berlangsung secara satu arah dengan intensitas penjelasan materi menggunakan slide powerpoint dan siswa kurang dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran.

Dari segi minat belajar, sebagian besar siswa mengaku kurang termotivasi selama

mengikuti pelajaran sejarah. Suasana kelas biasanya sepi dan tidak menarik. Hanya beberapa siswa yang aktif bertanya atau menjawab pertanyaan guru. Banyak siswa yang mengaku sulit berkonsentrasi dan mudah mengantuk selama pelajaran berlangsung.

2. Dampak Media Wordwall Dalam Pembelajaran Sejarah

Tuntutan pembelajaran di abad ke-21 mendorong terciptanya inovasi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. Salah satu terobosan yang muncul adalah adopsi media pembelajaran berbasis game, salah satunya Wordwall. Media ini dirancang dengan pendekatan game-based learning yang bertujuan mewujudkan pengalaman belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong motivasi serta keaktifan peserta didik (Prensky, 2001)

Suasana kelas sejarah di SMA Negeri 3 Banjarmasin mengalami transformasi yang menarik setelah guru menerapkan media Wordwall dalam proses pembelajaran. Ruang kelas yang sebelumnya kerap diwarnai keheningan dan raut wajah jenuh para siswa, kini berubah menjadi ruang yang penuh semangat dan interaksi. Perubahan paling mencolok terlihat pada antusiasme siswa dalam mengikuti pelajaran. (Ainishifa, dkk, 328:2023)



Gambar 1. Contoh Tampilan Kuis Wordwall (Dokumentasi Pribadi)

Jika sebelumnya pertanyaan guru hanya dijawab oleh segelintir siswa yang sama, kini hampir seluruh tangan teracung ketika sesi tanya jawab dimulai. Para siswa tampak bersemangat menunjukkan pemahaman mereka, terutama ketika bisa menjawab tantangan yang diberikan melalui berbagai Dari segi pemahaman materi, Wordwall membantu siswa

mengingat fakta-fakta sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan. Konsep-konsep abstrak tentang periode sejarah dan kronologi peristiwa menjadi lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam bentuk permainan interaktif. Siswa tidak lagi mengeluh kesulitan menghafal tahun-tahun penting, karena mereka belajar melalui pengalaman bermain yang berulang-ulang.

Bagi guru sejarah di SMA Negeri 3 Banjarmasin, Wordwall telah menjadi media pembelajaran yang efektif untuk pembelajaran sejarah. Platform ini memungkinkan mereka menciptakan variasi aktivitas pembelajaran tanpa harus menghabiskan waktu lama dalam persiapan.

Meski demikian, penerapan Wordwall tidak sepenuhnya mulus. Terkadang koneksi internet yang tidak stabil menjadi kendala, terutama ketika seluruh siswa mengakses platform tersebut secara bersamaan. Beberapa guru juga perlu beradaptasi dengan teknologi baru ini. Namun, antusiasme dan peningkatan minat belajar siswa menjadi motivasi tersendiri bagi para guru untuk terus mengembangkan penggunaan media ini. Secara keseluruhan, kehadiran Wordwall telah membawa angin segar dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Banjarmasin. Inovasi sederhana ini berhasil mengubah image pelajaran sejarah dari yang dianggap kuno dan membosankan menjadi pelajaran yang modern dan menyenangkan. Para siswa tidak hanya belajar tentang masa lalu, tetapi juga mengalami sendiri bagaimana teknologi dapat membuat proses belajar menjadi pengalaman yang mengasyikkan.

B. Pembahasan

Integrasi media pembelajaran berbasis permainan seperti Wordwall memberikan dampak transformatif pada pembelajaran sejarah, mata pelajaran yang seringkali terkendala oleh rendahnya minat siswa. Aplikasi ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran sejarah dari pembelajaran konvensional berbasis monolog menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Berbagai templat permainan edukatif yang disediakan, seperti kuis, permainan mencocokkan, dan teka-teki silang, berhasil menciptakan lingkungan belajar yang

menantang dan kompetitif. Hal ini secara signifikan meningkatkan motivasi intrinsik dan minat belajar siswa, yang merupakan fondasi utama keberhasilan proses pembelajaran.



Gambar 2. Siswa Sedang Mengerjakan Kuis Wordwall
(Dokumentasi Pribadi)

Lebih lanjut, Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga berdampak langsung pada aspek kognitif siswa. Aktivitas interaktif dalam permainan memaksa siswa untuk secara aktif mengingat nama-nama tokoh, tahun kejadian, dan kronologi sejarah. Proses aktif ini memperkuat koneksi saraf di otak, menghasilkan retensi memori materi sejarah yang lebih kuat dan tahan lama. Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa karena menyajikan visualisasi dan soal latihan yang menarik, sehingga memudahkan mereka menyerap informasi yang kompleks. Dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman ini pada akhirnya tercermin dalam peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Wordwall berfungsi sebagai media latihan yang efektif untuk menguasai konsep-konsep dasar sejarah sebelum menghadapi evaluasi sumatif. Sebuah studi eksperimental oleh Fauzi S Asmawati (2023) menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam skor pascates antara kelompok siswa yang menggunakan Wordwall dan kelompok yang menggunakan metode konvensional, dengan kelompok yang menggunakan Wordwall menunjukkan pencapaian yang lebih tinggi. Selain aspek kognitif, Wordwalls juga mendorong terciptanya lingkungan belajar yang lebih dinamis dan partisipatif. Fitur-fitur yang memungkinkan kompetisi individu atau kelompok, serta papan peringkat, menumbuhkan rasa pencapaian dan meningkatkan interaksi sosial di kelas. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam mengungkapkan pendapat

dan berkompetisi secara sehat untuk menyelesaikan tantangan yang diberikan.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Wordwall merupakan alat penting untuk mengatasi tantangan pembelajaran sejarah di era modern, dengan dampak yang komprehensif, mulai dari motivasi dan pemahaman hingga hasil belajar siswa.

Melalui observasi, wawancara secara langsung peneliti menemukan beberapa faktor yang menjadi kendala dalam implementasi media pembelajaran wordwall pada mata pelajaran sejarah di sekolah SMA Negeri 3 Banjarmasin. Meskipun Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis menyeluruh yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media Wordwall dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Banjarmasin telah memberikan dampak transformatif yang signifikan. Media ini berhasil mengubah paradigma pembelajaran sejarah yang sebelumnya monoton dan membosankan menjadi pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Perubahan ini tidak hanya terlihat dari meningkatnya antusiasme siswa, tetapi juga partisipasi aktif mereka dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Dari perspektif pedagogis, Wordwall terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual dan daya ingat siswa terhadap materi sejarah. Berbagai templat permainan yang tersedia memungkinkan guru merancang kegiatan pembelajaran yang tidak hanya menekankan hafalan tetapi juga mengembangkan keterampilan analitis dan pemecahan masalah. Siswa lebih mudah memahami kronologi peristiwa sejarah dan mengaitkannya dengan konteks terkini. Dari segi motivasi belajar, Wordwall berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif dan kompetitif. Suasana kelas yang sebelumnya pasif diubah menjadi dinamis dengan penambahan elemen permainan yang menantang. Peningkatan motivasi ini berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa dan menumbuhkan persepsi positif terhadap mata pelajaran sejarah.

Secara keseluruhan, integrasi Wordwall dalam pembelajaran sejarah bukan sekadar tren teknologi, melainkan langkah strategis dalam memodernisasi praktik pedagogis.

Keberhasilan implementasi di SMA Negeri 3 Banjarmasin dapat menjadi inspirasi bagi pengembangan pembelajaran sejarah yang lebih relevan dengan karakteristik generasi digital, dengan tetap mempertahankan esensi pendidikan sejarah sebagai pembangun karakter dan jati diri bangsa.

B. Saran

1. Bagi Sekolah dan Pemerintah Daerah

Sebaiknya sekolah mengalokasikan dana untuk penguatan infrastruktur teknologi, termasuk penyediaan akses internet yang stabil dan perangkat pendukung yang memadai di setiap ruang kelas. Dinas Pendidikan setempat dapat memfasilitasi pelatihan berkelanjutan bagi guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, perlu pertimbangan untuk membentuk komunitas belajar antar guru sejarah untuk saling berbagi template dan strategi pembelajaran menggunakan Wordwall.

2. Bagi Guru

Disarankan untuk terus mengembangkan variasi aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia di Wordwall. Guru dapat membuat bank soal yang komprehensif yang dapat digunakan secara bergiliran untuk setiap materi pelajaran. Penting juga untuk melakukan asesmen berkala terhadap efektivitas template yang digunakan dan menyesuaikannya dengan karakteristik materi ajar. Kolaborasi dengan guru mata pelajaran lain dalam membuat konten interdisipliner juga sangat dianjurkan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang penggunaan Wordwall terhadap retensi memori siswa dalam pembelajaran sejarah. Disarankan juga untuk meneliti aspek diferensiasi pembelajaran dengan Wordwall untuk memenuhi kebutuhan siswa dengan kemampuan yang beragam. Penelitian komparatif dengan media pembelajaran digital lainnya juga akan memberikan kontribusi berharga dalam menentukan pilihan media yang paling efektif untuk pembelajaran sejarah.

DAFTAR RUJUKAN

Agustin, F., Afifah, N. K., Mutiara, N., S Prihantini. (2024). Tinjauan Mendalam Terhadap Hakikat Pendidikan: Menyelusuri Esensi,

- Tantangan, Dan Transformasi. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1),94-105.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1>
- Ainishifa, Hilda S Bunari, S Suroyo, Suroyo. (2023). Pengaruh Media Interaktif Berbasis Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas Xi Ips Sma Negeri I Kabun. 8. 321-331.
<https://dx.doi.org/10.26737/jpip.v8i3.4913>
- Asmara, Y. (2019). pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *kaganga: jurnal pendidikan sejarah dan riset sosial humaniora*, 2(2), 105-120.
<https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar*, November, 289-302
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta
- Susrianto, E. (2012). Peranan Pendidikan Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa. *Lentera: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Budaya dan Sosial*, 1(5),33-44.
<https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59309>
- Widja, I. Gede. (2018). Pembelajaran Sejarah Yang Mencerdaskan Suatu Alternatif Menghadapi Tantangan Dan Tuntutan Jaman Yang Berubah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia* 1(2):117-34.
<http://dx.doi.org/10.17977/um033v1i22018p117>