



Penggunaan Media Pembelajaran (*Wordwall*) sebagai Inovasi pada Mata Pelajaran Non-Kejuruan di SMK PGRI 1 Kota Serang (Studi Deskriptif Pada Peserta Didik Kelas X)

Oktavia Theresia Ompu Sunggu^{1*}, Muhammad Atma Taher², Atik Rositah³, Kirana Dewi⁴, Ferdansyah Putra⁵, Suhendar⁶

¹⁻⁶FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Alamat: K Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten 42117

*Korespondensi penulis: oktaviatheresiaompusunggu@email.com

Abstract. *The research aims to find out and describe how to use Wordwall learning media in the learning process of non-major subjects among Class X students of SMK PGRI 1 Kota Serang. This research uses descriptive qualitative research with data collection through observation, interviews, and documentation. Qualitative data analysis carried out includes data collection, data reduction, data presentation and conclusions. Efforts are made by utilizing technology as a learning medium. Based on the results of the research, the use of Wordwall in learning non-major subjects among Class X students of SMK PGRI 1 Kota Serang is used to increase innovation in learning. Through Wordwall in attendance, listening to material, and collecting assignments given can be seen and reviewed through various complete features that teachers can utilize in meaningful learning.*

Keywords: *Wordwall, Non-major Subjects, Learning Innovation.*

Abstrak. Penelitian bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang cara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang terdapat dalam proses pembelajaran mata pelajaran non-kejuruan pada kalangan peserta didik Kelas X SMK PGRI 1 Kota Serang. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pengambilan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data kualitatif yang dilakukan meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan kesimpulan. Upaya yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran mata pelajaran non-kejuruan pada kalangan peserta didik Kelas X SMK PGRI 1 Kota Serang digunakan untuk meningkatkan inovasi dalam pembelajaran. Melalui *Wordwall* dalam kehadiran, menyimak materi, serta mengumpulkan tugas yang diberikan dapat dilihat dan ditinjau melalui berbagai fitur lengkap yang dapat dimanfaatkan guru dalam pembelajaran yang bermakna.

Kata kunci: *Wordwall, Mata Pelajaran Non-kejuruan, Inovasi Pembelajaran.*

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan pada saat ini merupakan salah satu objek utama yang menjadi perhatian pemerintah. Karena pada dasarnya pendidikan yang berkualitas merupakan salah satu cerminan dari kemajuan suatu bangsa. Dimana pendidikan yang baik tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga membentuk karakter dan nilai-nilai yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik, (Tsaniya et al., 2023). Dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran yang sangat sentral dalam memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Salah satu kunci yang dapat guru terapkan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran interaktif. Karena dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, guru dapat meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari materi selama

proses belajar-mengajar, sehingga mereka lebih termotivasi untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran yang sedang dijelaskan oleh guru, terutama pada mata pelajaran non-kejuruan di SMK PGRI 1 Kota Serang.

Dilansir dari (www.adminsekolah.net) menjelaskan bahwa mata pelajaran ditingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) terbagi menjadi dua, yaitu mata pelajaran kejuruan dan mata pelajaran umum (non-kejuruan). Dimana untuk mata pelajaran non-kejuruan ini biasanya terdiri mata pelajaran umum yang pastinya ada di seluruh sekolah baik itu ditingkat SMA, MAN ataupun SMK. Biasanya mata pelajaran non-penjurusan ini terdiri dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Sejarah, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Pendidikan Agama, Matematika, Pendidikan Jasmani, dan Seni Budaya. Tentunya mata pelajaran kejuruan dan mata pelajaran umum (non-kejuruan) memiliki perbedaan, dimana untuk pelajaran kejuruan lebih banyak menerapkan praktik kerja setelah adanya teori dasar, sedangkan mata pelajaran umum (non-kejuruan) ini lebih banyak mempelajari terkait teori-teori dari mulai teori dasar sampai konsep teori kompleks.

Mata pelajaran non-kejuruan di SMK merupakan mata pelajaran umum yang sangat penting dan wajib untuk dipelajari oleh peserta didik guna membentuk wawasan umum dan watak kewarganegaraan mereka, agar peserta didik dapat menjadi warga negara yang baik dan cerdas. Tentunya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat dijadikan sebagai inovasi pendidikan guna menunjang keberhasilan dalam proses penyampaian materi mata pelajaran non-penjurusan tersebut, dikarenakan dalam mata pelajaran non-kejuruan tersebut berisi lebih mengarah ke teori-teori umum tidak seperti mata pelajaran kejuruan yang diselingi oleh praktik kerja bagi peserta didik. Dimana biasanya pada proses pembelajaran non-kejuruan, guru biasanya terlihat lebih cenderung menjelaskan materi pembelajaran dengan monoton dan terkesan membosankan. Hal tersebut terbukti dari peserta didik sering merasa bosan dengan berbagai mata pelajaran non-kejuruan, karena metode pembelajaran yang cenderung monoton, seperti menghafal. Selain itu, kurangnya integrasi teknologi dalam pembelajaran membuat materi pembelajaran non-kejuruan di SMK terasa kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari, (Anggulia et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap peserta didik di kelas X SMK PGRI 1 Kota Serang, masih ditemukannya tingkat motivasi yang rendah dalam proses pembelajaran non-penjurusan hal tersebut terjadi karena masih adanya berbagai kendala terkait kurangnya inovasi pendidikan, seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran. Dimana tentunya hal tersebut juga terjadi dikarenakan guru yang belum terlalu paham dan mampu untuk mengikuti adanya

perkembangan teknologi yang ada guna mengembangkan media pembelajaran yang interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal ini, guru perlu menguasai berbagai jenis teknologi pembelajaran agar dapat menyajikan materi-materi pada mata pelajaran non-penjurusan secara lebih menarik dan interaktif, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Salah satu media pembelajaran interaktif berbasis TIK yang sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran non-penjurusan yaitu *Wordwall*. *Wordwall* adalah salah satu jenis *platform* serbaguna yang dapat digunakan untuk dapat menunjang keberhasilan dari berbagai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat untuk membuat kuis dan permainan, *Wordwall* juga dapat digunakan untuk merancang bahan ajar, presentasi, dan bahkan sebagai alat penilaian. Fleksibilitas *Wordwall* membuatnya menjadi pilihan yang populer di kalangan pendidik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, (Nur et al., 2024). Dengan adanya *wordwall* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Indonesia diharapkan akan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik agar belajar dengan lebih aktif, sehingga membuat hasil belajar yang dihasilkan juga sangat baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian terkait **“Penggunaan Media Pembelajaran (*Wordwall*) Sebagai Inovasi Pada Mata Pelajaran Non-Kejuruan di SMK PGRI 1 Kota Serang (Studi Deskriptif Pada Peserta Didik Kelas X)”**.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian Teori

1) Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Walidah (2022) adalah faktor yang dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran dan dapat mendorong peserta didik supaya mencapai hasil belajar sebesar-besarnya. Sadikin (2022) menjelaskan bahwa kemajuan teknologi dapat membantu peserta didik memperoleh informasi dalam skala besar. Oleh karena itu, guru wajib menguasai dan dapat berkreasi dalam pemanfaatan perkembangan teknologi yang ada untuk diterapkan dalam skala yang besar.

2) Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi interaktif yang digunakan untuk membuat pembelajaran menjadi kreatif dan inovatif di zaman ini. Menurut Zalillah dan Alfurwan (2022) aplikasi wordwall memiliki fitur yang memudahkan guru dalam

melakukan evaluasi dalam pembelajaran. Aini dan Rulviana (2023) juga menjelaskan bahwa media game interaktif wordwall merupakan media interaktif berbasis web yang dapat dipakai secara online yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran tatap muka dan jarak jauh.

Kajian Relevan

Berkaitan dengan penelitian relevansi Penggunaan Media Pembelajaran (*Wordwall*) Sebagai Inovasi Pada Mata pelajaran Non-Kejuruan di SMK PGRI 1 Kota Serang (Studi Deskriptif Pada Peserta Didik Kelas X), ini sebelumnya telah dilakukan penelitian oleh beberapa peneliti lain, diantaranya yaitu:

Penelitian pertama dilakukan oleh I Gusti Putu Agung dan Arimbawa tahun 2021 dengan judul Penerapan Wordwall Game Quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus yang terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitiannya yaitu aplikasi wordwall tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik pada konsep dalam sains saja, juga dapat membentuk sikap keilmiah pada diri peserta didik.

Penelitian kedua yaitu dilakukan oleh Nurul Awalyah tahun 2024 dalam skripsi berjudul Pengaruh Game Interaktif Wordwall Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN No. 138 Inpres Mangulabbe Kecamatan Mappakasunggu Kabupaten Takalar. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui pengaruh game interaktif wordwall terhadap motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik. Hasil yang didapat ialah media game interaktif wordwall berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik yang dapat dilihat dari kuesioner yang telah dibagikan, hasil dan respon dari peserta didik setelah menggunakan media wordwall sangat positif ditunjukkan dari sikap antusias peserta didik pada saat pembelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dalam bertanya.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang cara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif terhadap respons dan persepsi siswa. Menurut Sanjaya dalam (Kusnadi & Azzahra, 2024), menjelaskan bahwa penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai realitas dan fenomena sosial yang

diteliti, sehingga dapat mengidentifikasi karakteristik, fitur, dan model yang ada. Penelitian kualitatif melibatkan analisis terhadap kata-kata tertulis, baik dari ucapan maupun dari sikap atau perilaku individu yang diamati.

Lokasi penelitian ini adalah SMK PGRI 1 Kota Serang, dengan fokus pada seluruh peserta didik kelas X tahun ajaran 2024/2025. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Dimana observasi dilakukan dengan mengamati lingkungan belajar peserta didik, seperti kelas dan lingkungan sekitar sekolah. Dan untuk wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai motivasi belajar siswa setelah menggunakan media tersebut, serta pengalaman dan respons mereka terhadap penggunaan media interaktif berbasis *Wordwall*. Adapun pihak yang akan diwawancarai yaitu beberapa peserta didik kelas X tahun ajaran 2024/2025. Serta dokumentasi yang dilakukan yaitu dokumentasi berupa gambar dan foto terkait kegiatan penerapan media pembelajaran *Wordwall* dan dokumentasi kegiatan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X di SMK PGRI 1 Kota Serang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan tentang cara penggunaan media pembelajaran *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan minat dan prestasi peserta didik dalam berbagai mata pelajaran Non-kejuruan. Dengan menyajikan berbagai materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, *Wordwall* diharapkan dapat mengatasi adanya tantangan dalam proses pembelajaran pada berbagai mata pelajaran Non-kejuruan di SMK, seperti kurangnya minat dan pemahaman peserta didik terkait konsep materi yang akan dipelajari. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mengukur tingkat partisipasi peserta didik, pemahaman konsep, dan peningkatan prestasi belajar peserta didik setelah menggunakan *Wordwall*.

Penerapan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Non-Kejuruan

Penggunaan *Wordwall* di dalam kelas digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Indonesia. *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif diterapkan untuk membantu guru dan peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran. Dalam Arsyad (2007, 15) Hamalik menjelaskan bahwa penerapan media pengajar dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru peserta didik, dapat membangkitkan motivasi juga rangsangan kegiatan belajar dan dapat membawa pengaruh psikologis peserta didik.

Media pembelajaran sangat memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran, dengan dapat memanfaatkan media, guru dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan menerapkan media *Wordwall* membuat peserta didik menjadi lebih tertarik pada pelajaran, gembira, dan menumbuhkan rasa ingin tahu dalam menjawab soal sehingga nilai hasil dari media *Wordwall* menjadi meningkat. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara dengan para peserta didik setelah kegiatan belajar dilakukan menggunakan media *Wordwall*, bahwa kegiatan belajar menggunakan *Wordwall* membuat mereka antusias ingin terlibat dalam aktivitas belajar. Para siswa juga mengutarakan perasaan senangnya belajar menggunakan *Wordwall* karena kegiatan belajar yang tidak monoton.

Dampak Penggunaan *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Non-Kejuruan

Penggunaan media *Wordwall* pada mata pelajaran Non-kejuruan SMK PGRI 1 Kota Serang memberikan beberapa dampak positif dalam proses pembelajaran, di antaranya adalah:

a) Pemahaman Materi

Salah satu dampak baik dari penggunaan *Wordwall* adalah pemahaman materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Sejarah Indonesia. Fitur-fitur interaktif yang terdapat dalam *Wordwall* membantu peserta didik dalam menguasai materi. Contohnya, latihan interaktif yang mendukung siswa untuk berlatih materi secara berulang. Hal ini dapat memperkuat pemahaman mereka.

b) Motivasi dan Keterlibatan Siswa

Dampak positif lainnya dari penggunaan *Wordwall* adalah menambah motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Wordwall* yang menyediakan berbagai aktivitas menarik seperti permainan kata, kuis, dan latihan interaktif

Media pembelajaran *Wordwall* mampu untuk membangkitkan dan membuat peserta didik merasa ke dalam suasana rasa senang dan gembira, dimana dengan media pembelajaran tersebut ada keterlibatan emosional dan mental. Hal ini sangat berpengaruh terkait semangat peserta didik dalam belajar non-kejuruan dan pembelajaran lebih efektif yang nantinya akan bermuara kepada peningkatan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Indonesia.

Langkah-langkah Menggunakan *Wordwall*

Wordwall adalah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, dan juga alat penilaian untuk peserta didik. Dalam aplikasi *Wordwall* banyak sekali hasil dari kreasi guru yang dapat digunakan oleh pengguna baru. Aplikasi *Wordwall* juga berbasis games

dengan kuis-kuis yang menyenangkan, dan dapat digunakan untuk merancang serta mereview penilaian dalam pembelajaran.

Berikut adalah langkah-langkah yang dapat digunakan dalam menerapkan aplikasi *Wordwall*:

- a) Untuk menggunakan aplikasi *Wordwall* sebagai salah satu media dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, Sejarah Indonesia, dan Bahasa Indonesia yaitu dengan membuat akun di <https://wordwall.net> dan lengkapi data yang dibutuhkan.
- b) Pilih *create activity*, kemudian pilih salah satu template yang ada.
- c) Tulis judul dan juga sertakan deskripsi permainan.
- d) Tulis konten yang diinginkan sesuai dengan tipe permainan yang dibutuhkan.
- e) Sebagai langkah akhir, pilih *done*

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Proses pembelajaran pada mata pelajaran non-penjurusan yang lebih banyak teori dapat ditingkatkan menjadi lebih menarik dan efektif dengan memanfaatkan *platform Wordwall*. Karena *platform* ini telah menawarkan berbagai fitur interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan menggunakan *Wordwall*, diharapkan peserta didik dapat menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar, yang pada gilirannya dapat membantu mereka membentuk pemikiran kritis terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Fitur-fitur interaktif yang tersedia di *Wordwall*, seperti permainan mencocokkan kata, teka-teki silang, dan kuis, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan mampu memastikan bahwa peserta didik mampu memahami dan menerapkan konsep dasar kehidupan sehari-hari melalui mata pelajaran non-kejuruan dengan lebih mendalam. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya memperkaya adanya pengalaman belajar siswa, tetapi juga membantu guru dalam menciptakan suasana kelas yang interaktif dan menarik. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses pembelajaran pada mata pelajaran non-kejuruan di SMK kedepannya akan menjadi lebih efektif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami terkait konsep-konsep utama yang diajarkan. Tentunya penggunaan media pembelajaran *Wordwall* dalam konteks ini juga telah berkontribusi pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan

kemampuan memecahkan masalah siswa melalui berbagai aktivitas yang menantang dan menarik.

DAFTAR REFERENSI

- Aini, R., & Rulviana, N. (2023). Penggunaan media game interaktif Wordwall dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 34-45.
- Anggulation, F. Y., Purwosaputro, S., & Hartanti, P. T. (2024). Implementasi media Wordwall terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan Pancasila di SMK Negeri 2 Semarang. *Journal on Education*, 06(03), 17642–17648.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran* (2nd ed.). Jakarta: Rajawali Press.
- Hamalik, O. (2008). *Pendidikan dan Pengajaran* (4th ed.). Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(12). <https://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Nur, L., Rahmastuti, D., Widyaningrum, K., & Suryani, L. (2024). Penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV A SDN Patihan Kota Madiun. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(3), 1533–1541. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i3.427>
- Sadikin, A. (2022). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 140-151.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (4th ed.). Jakarta: Kencana.
- Tsaniya, K. S., Nafis, O. Z., Rosaifa, F. E., Widodo, S. T., & Wahyuni, N. I. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SDN Tlogosari Wetan 01 Semarang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1452–1460.
- Walidah, S. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 25-33.
- Zalillah, F., & Alfurwan, N. (2022). Penerapan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan interaksi pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Media*, 4(2), 22-30.