

Pemanfaatan Media Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas X Pada Pelajaran Ekonomi

Utilization Of Wordwall Media As An Effort To Increase The Activeness Of Grade X Students In Economics Subject

Puspita Dewi¹

¹) Ekonomi Koperasi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Qamarul Huda Badaruddin Bagu

Email: puspidadewi45@icloud.com

Abstract: *This study aims to describe the use of the interactive learning media Wordwall in increasing student activeness in Economics learning for Grade X at SMAN 1 Pringgarata. The main problem is the low level of student participation caused by conventional teaching methods and the limited use of engaging digital media. Using a descriptive qualitative method through observation, interviews, and documentation, the study involved the Economics teacher and Grade X-7 students. The results show that Wordwall has a positive impact, as seen from the increased enthusiasm, participation in discussions, and students' interest in learning. The supporting factor is students' interest in digital media, while the obstacles include limited devices and internet access. It is concluded that Wordwall is an effective alternative learning media to enhance student participation and create a more interactive, varied, and meaningful learning environment.*

Keywords: *Wordwall, student activeness, economics learning.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan media interaktif Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran Ekonomi kelas X SMAN 1 Pringgarata. Permasalahan utama adalah rendahnya partisipasi siswa akibat metode konvensional dan minimnya media digital yang menarik. Dengan metode kualitatif deskriptif melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, penelitian melibatkan guru Ekonomi serta siswa kelas X-7. Hasil menunjukkan Wordwall berdampak positif, ditandai meningkatnya antusiasme, keterlibatan diskusi, dan minat belajar siswa. Faktor pendukungnya adalah ketertarikan siswa pada media digital, sedangkan kendalanya berupa keterbatasan perangkat dan akses internet. Disimpulkan bahwa Wordwall efektif menjadi alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan suasana belajar yang interaktif, variatif, dan bermakna.

Kata Kunci: Wordwall, keaktifan siswa, pembelajaran ekonomi.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia berperan strategis dalam mempersiapkan generasi muda yang mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mata pelajaran ekonomi di SMA menjadi salah satu komponen penting dalam membentuk kompetensi siswa, khususnya dalam memahami konsep ekonomi dan penerapannya. Namun, pembelajaran ekonomi kerap menghadapi tantangan berupa rendahnya keaktifan siswa [1][2]. Banyak siswa bersikap pasif karena metode pengajaran yang masih konvensional, seperti ceramah, yang mengurangi interaksi dan berdampak pada pemahaman serta hasil belajar [2][3][4].

Seiring perkembangan teknologi, guru dituntut lebih kreatif dalam memanfaatkan media digital agar pembelajaran interaktif. Salah satu aplikasi yang mulai digunakan adalah Wordwall, yang menyediakan aktivitas belajar berbentuk permainan edukatif seperti kuis, teka-teki, matching cards, dan word search. Fitur interaktif ini diharapkan dapat memotivasi siswa, meningkatkan keaktifan, serta membantu pemahaman materi ekonomi dengan cara yang menyenangkan [21][22][23]. Penggunaan Wordwall dinilai berpotensi meningkatkan keaktifan siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik [3] [4][5].

Penelitian ini mengeksplorasi pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Pringgarata, untuk melihat sejauh mana media ini dapat meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa. Mata pelajaran ekonomi sering dianggap kompleks dan teoritis sehingga siswa cenderung pasif, yang menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif [24][25][26]. Keaktifan siswa merupakan indikator penting keberhasilan belajar, karena siswa aktif lebih mudah memahami materi, berpikir kritis, dan terlibat dalam diskusi kelas.

Pemilihan Wordwall juga didasari belum adanya penelitian khusus terkait “pemanfaatan teknologi Wordwall sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa kelas X dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Pringgarata”. Sebelum penerapan Wordwall, siswa kelas X 7 menunjukkan rendahnya antusiasme dan

partisipasi. Pada pertemuan 26 November 2024, beberapa siswa bahkan sering tidak hadir, yang menurut guru disebabkan rendahnya minat terhadap materi. Tantangan lain adalah kurang disiplin, seperti sering keluar kelas untuk ke kantin, sehingga suasana belajar kurang kondusif.

Metode pembelajaran sebelumnya didominasi ceramah dan tanya jawab, dengan model problem based learning (PBL) [6][7]. Guru mulai memanfaatkan teknologi seperti Wordwall, Quizizz, Kahoot, dan Boombazel untuk membuat pembelajaran lebih interaktif [4]. Berdasarkan wawancara pada 29 November 2024, guru menyampaikan bahwa media pembelajaran selama ini masih terbatas pada buku paket dan papan tulis, sehingga siswa cepat bosan. Guru kemudian mencoba Wordwall karena dianggap menarik, memungkinkan siswa berpartisipasi langsung melalui kuis, permainan, dan latihan interaktif. Menurut guru, media ini membuat siswa lebih aktif dan tertarik belajar ekonomi, sehingga menjadi alasan peneliti meneliti sejauh mana Wordwall dapat meningkatkan keaktifan siswa di SMAN 1 Pringgarata.

Dari latar belakang masalah tersebut maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Teknologi Wordwall Sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas X 7 Pada Pelajaran Ekonomi di SMAN 1 Pringgarata”.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan pemanfaatan teknologi Wordwall dalam meningkatkan keaktifan siswa kelas X 7 di SMAN 1 Pringgarata. Subjek penelitian terdiri dari 34 siswa dan guru mata pelajaran ekonomi, Ibu Sri Haryati, SE. Data dikumpulkan melalui wawancara terstruktur, observasi non-partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan pandangan guru dan pengalaman siswa terkait penggunaan Wordwall, sedangkan observasi bertujuan untuk mengamati interaksi dan partisipasi siswa selama pembelajaran. Dokumentasi mencakup bukti visual dan tertulis yang mendukung hasil penelitian. Keabsahan data diuji melalui kredibilitas, transferabilitas,

dependabilitas, dan konfirmabilitas. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan berdasarkan temuan di lapangan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai dampak penggunaan Wordwall terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran ekonomi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

1. Pemanfaatan Teknologi Wordwall oleh Guru dalam Pembelajaran Ekonomi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi SMAN 1 Pringgarata, penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Pringgarata membuat siswa menjadi lebih termotivasi dan mempercepat pemahaman materi pada pelajaran ekonomi. Selain itu memberikan efek positif terhadap guru dalam menumbuhkan kreativitas dalam mengajar pada pelajaran ekonomi di SMAN 1 Pringgarata. Selain itu, Wordwall juga mampu mengurangi kejenuhan dan meningkatkan keterlibatan siswa secara emosional dan intelektual. Media Wordwall juga mampu membantu guru dalam menciptakan suasana belajar kolaboratif. Sehingga berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi SMAN 1 Pringgarata, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Wordwall memberikan dampak positif kepada guru dan siswa dalam belajar serta meningkatkan keaktifan belajar siswa. Berikut hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SMAN 1 Pringgarata pada tanggal 20 Januari 2025.

1.1 Apa motivasi ibu menggunakan Wordwall dalam pelajaran ekonomi?

“motivasi saya menggunakan Wordwall adalah untuk membuat pembelajaran ekonomi menjadi lebih menarik dan interaktif. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang bisa menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar ekonomi yang abstrak. Saya ingin menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.”

1.2 Bagaimana menurut ibu keaktifan siswa setelah menggunakan Wordwall dibandingkan dengan metode pembelajaran sebelumnya

“keaktifan siswa meningkat cukup signifikan setelah menggunakan Wordwall. jika sebelumnya mereka cenderung pasif pada saat saya menggunakan metode ceramah atau diskusi biasa, dengan Wordwall mereka menjadi lebih antusias, berlomba-lomba menjawab, dan bahkan saling mendukung satu sama lain dalam kelompok.”

1.3 Apa saja jenis aktivitas yang biasa ibu buat dengan Wordwall untuk materi ekonomi?

“saya sering menggunakan Wordwall untuk membuat kuis pilihan ganda, mencocokkan pasangan, teka-teki silang, dan permainan roda keberuntungan. Semua itu saya sesuaikan dengan materi seperti permintaan-penawaran, inflasi, dan konsep dasar. Aktivitas ini sangat membantu dalam proses review materi”.

1.4 Apakah penggunaan aplikasi Wordwall meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran ekonomi?

“Siswa-siswa saya jadi lebih semangat dan termotivasi mengikuti pelajaran. Biasanya mereka merasa bosan dengan metode ceramah, tapi dengan Wordwall, mereka merasa seperti bermain dan belajar sekaligus. Adapun motivasi saya menggunakan media Wordwall ini adalah untuk membuat pembelajaran ekonomi menjadi lebih menarik dan interaktif. Wordwall menawarkan berbagai jenis permainan edukatif yang bisa menghilangkan kejenuhan siswa saat belajar ekonomi yang abstrak. Saya ingin menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan agar siswa lebih terlibat aktif dalam pembelajaran.”

1.5 Apakah penggunaan aplikasi Wordwall mempercepat pemahaman materi pada pelajaran ekonomi?

“Semenjak menggunakan media Wordwall siswa saya jadi lebih mudah memahami materi pelajaran ekonomi, karena ada permainannya yang harus diselesaikan, sehingga siswa saya jadi lebih fokus dan materi yang sebelumnya terasa sulit menjadi lebih mudah mereka pahami. Mereka lebih cepat menangkap konsep-konsep ekonomi melalui permainan itu. Keaktifan siswa

saya juga jadi lebih meningkat cukup signifikan setelah saya menggunakan Wordwall. Jika sebelumnya mereka cenderung pasif saat saya menggunakan metode ceramah atau diskusi biasa, dengan Wordwall mereka menjadi lebih antusias, berlomba-lomba menjawab, dan bahkan saling mendukung satu sama lain dalam kelompok.”

1.6 Apakah penggunaan aplikasi Wordwall menumbuhkan kreativitas dalam mengajar pada pelajaran ekonomi?

“Sem sejak media Wordwall ini diterapkan di sekolah kami, saya selaku guru ekonomi merasakan dampak positif yang membuat saya jadi jauh lebih kreatif untuk merancang aktivitas pembelajaran yang lebih menarik

1.7 Apakah penggunaan aplikasi Wordwall membantu siswa lebih memahami materi ekonomi secara mendalam atautidak?

“ya sangat membantu, dengan pendekatan games, siswa lebih mudah memahami konsep karena mereka terlibat langsung secara aktif. Selain itu, pengulangan dalam bentuk permainan memperkuat ingatan mereka terhadap materi yang sudah dipelajari.”

1.8 Apakah penggunaan aplikasi Wordwall mampu mendukung pembelajaran kolaboratif di kelas?

“tentu saja, saya sering membagi siswa dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan permainan Bersama. Ini melatih kemampuan kerja sama mereka dan sekaligus meningkatkan pemahaman karena mereka saling berdiskusi untuk menemukan jawaban yang benar.”

1.9 Apa tanggapan siswa ibu terhadap penggunaan media di kelas ekonomi?

“tanggapan mereka sangat positif. Mereka merasa belajar ekonomi menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Banyak dari mereka yang meminta permainan Wordwall di akhir pembelajaran sebagai bentuk evaluasi atau penguatan materi.”

1.10 Apakah ada perubahan pada motivasi belajar siswa setelah penggunaan media Wordwall?

“iya, ada perubahan yang cukup terlihat. Siswa menjadi lebih semangat mengikuti

pelajaran, bahkan siswa yang biasanya kurang aktif mulai menunjukkan ketertarikan karena pembelajaran yang lebih dinamis dan tidak monoton.”

1.11 Apakah siswa lebih cepat mengingat atau memahami konsep setelah menggunakan media Wordwall?

“menurut saya, iya. Karena pembelajaran disajikan dalam bentuk yang menyenangkan dan penuh tantangan, siswa cenderung lebih cepat mengingat istilah dan konsep ekonomi. Mereka juga lebih sering membicarakan ulang materi secara tidak langsung melalui diskusi dalam game.”

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan siswa SMAN 1 Peringgarata pada tanggal 22 Januari 2025, didapatkan hasil bahwa penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran ekonomi memberikan dampak positif terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Siswa menyatakan bahwa Wordwall membuat pembelajaran yang awalnya terasa berat menjadi lebih ringan, menyenangkan, dan interaktif. Unsur permainan dan kompetisi di dalamnya memunculkan rasa senang, tantangan, dan semangat untuk berpartisipasi aktif, baik secara individu maupun kelompok.

Selain itu, Wordwall mendorong siswa untuk lebih sering berinteraksi, baik dengan teman sebaya melalui kerja kelompok maupun dengan guru saat membutuhkan penjelasan. Media ini juga terbukti membantu siswa mengingat dan memahami materi ekonomi lebih baik melalui latihan berbasis kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya.

Meskipun terdapat kendala teknis seperti jaringan internet dan adaptasi awal penggunaan, secara keseluruhan Wordwall dinilai lebih menarik dibanding metode pembelajaran tradisional[27], karena menggabungkan unsur belajar dan bermain sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, kolaboratif, dan efektif dalam meningkatkan motivasi serta pemahaman materi. Berikut hasil wawancara dengan siswa SMAN 1 Peringgarata.

1.12 Apakah pendapat siswa tentang penggunaan media di dalam pembelajaran ekonomi?

“saya merasa Wordwall sangat membantu dan membuat pelajaran ekonomi jadi lebih seru.

Biasanya pelajaran ekonomi itu berat, tapi dengan Wordwall jadi terasa lebih ringan dan menyenangkan,”

1.13 Apakah menurut siswa pembelajaran menggunakan media Wordwall ini lebih menarik dibandingkan metode sebelumnya?

“iya, menurut saya jauh lebih menarik. Karena kami tidak hanya duduk diam dan mendengarkan, tapi juga bisa bermain sambil belajar. Apalagi bentuknya seperti games, jadi terasa seperti tantangan, bukan sekedar belajar biasa.”

1.14 Bagaimanakah perasaan siswa saat mengikuti aktivitas berbasis Wordwall?

“saya merasa senang dan tertantang. Kadang deg-degan juga karena waktunya terbatas dan harus cepat menjawab. Tapi, justru itu yang membuat semangat dan merasa tertantang.”

1.15 Apakah siswa merasa termotivasi untuk aktif dalam kelas Ketika menggunakan Wordwall?

“iya, saya jadi lebih semangat untuk ikut menjawab dan aktif dalam kelompok. Karena ada rasa ingin menang dan tidak mau kalah dengan teman-teman lain.”

1.16 Apa bagian yang paling siswa sukai dari pembelajaran menggunakan Wordwall?

“bagian yang paling saya suka adalah saat mengerjakan kuis. Rasanya seru karena seperti bermain, tapi sambil mengingat pelajaran.”

1.17 Apakah kendala yang siswa alami saat menggunakan Wordwall?

“kadang ada kendala jaringan atau perangkat, terutama kalau diminta buka di HP sendiri. Selain itu, kalau belum terbiasa, kadang bingung cara mainnya.”

1.18 Apakah siswa merasa Wordwall dapat membantu siswa memahami materi ekonomi lebih baik?

“iya, sangat membantu. Karena dengan mengulang materi lewat games, saya jadi lebih cepat hafal dan paham. Kalau salah, bisa langsung tahu mana jawaban yang benar.”

1.19 Apakah siswa lebih sering berinteraksi dengan teman atau guru saat menggunakan Wordwall? *“lebih sering dengan teman, karena biasanya dikerjakan berkelompok. Tapi juga jadi lebih banyak tanya ke guru kalau ada yang tidak dimengerti saat bermain.”*

1.20 Siswa menganggap pembelajaran berbasis permainan ini lebih menyenangkan daripada metode pembelajaran tradisional yang hanya melibatkan ceramah dari guru.

“Aku jadi lebih semangat belajar karena kayak main game, tapi tetap belajar. Biasanya kalau cuma dengerin guru ngomong terus, aku bosan. Tapi kalau pakai Wordwall, kita bisa ikut aktif dan nggak merasa terbebani.”

1.21 Siswa juga mengungkapkan bahwa penggunaan Wordwall membantu mereka untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi ekonomi yang diajarkan. Permainan yang berbentuk kuis dan teka-teki silang membantu mereka menguji dan mengulang kembali konsep yang telah dipelajari.

“Setelah main game di Wordwall, aku jadi lebih ingat materi ekonomi yang diajarin. Jadi lebih mudah jawab soal-soal ujian atau latihan karena kita sering berlatih melalui permainan itu.”

1.22 Beberapa siswa juga mengungkapkan bahwa mereka menikmati tantangan yang diberikan dalam permainan, yang membuat mereka merasa tertantang untuk menyelesaikan soal dengan baik. Mereka merasa lebih bersemangat untuk menyelesaikan setiap permainan dan menguasai materi dengan cara yang lebih menyenangkan.

“Permainannya seru, tapi juga bikin kita mikir. Kadang soal yang ada di Wordwall itu susah, jadi kita harus lebih belajar lagi untuk bisa menyelesaikan.”

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Wordwall dalam Proses Pembelajaran Ekonomi

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru ekonomi tentang apa saja yang menjadi pendukung dan penghambat pemanfaatan Wordwall dalam proses

pembelajaran ekonomi yang dihadapi guru ekonomi, beliau menyampaikan bahwasanya:

“Menurut saya, penggunaan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi sejauh ini memang belum memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap hasil belajar siswa, namun sudah membawa perubahan yang cukup positif dibandingkan sebelumnya. Salah satu faktor pendukungnya adalah Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat lebih antusias dan aktif saat mengerjakan soal-soal dalam bentuk permainan, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, bahkan siswa yang biasanya pasif pun mulai menunjukkan partisipasi ketika Wordwall digunakan. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall cukup efektif dalam meningkatkan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, platform ini cukup mudah digunakan, baik oleh guru maupun siswa, sehingga tidak membutuhkan pelatihan yang rumit. Wordwall juga memberikan variasi dalam penyampaian materi, yang membantu mengurangi kejenuhan siswa terhadap pembelajaran yang bersifat monoton. Namun, dalam pelaksanaannya, kami juga menghadapi beberapa kendala. Yang paling sering terjadi adalah masalah jaringan internet, terutama di kelas-kelas tertentu yang berada di area dengan sinyal yang kurang stabil. Selain itu, tidak semua siswa memiliki perangkat yang memadai ada yang tidak membawa HP ke sekolah, atau HP-nya tidak mendukung aplikasi atau browser yang dibutuhkan untuk membuka Wordwall. Hal ini tentu menghambat kelancaran kegiatan belajar. Dari sisi guru, kendala yang saya alami adalah keterbatasan waktu. Untuk membuat soal di Wordwall membutuhkan waktu tersendiri, sementara saya juga harus menyiapkan perangkat pembelajaran lainnya, seperti materi dan administrasi guru. Jadi, meskipun Wordwall sangat membantu dan terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa, pemanfaatannya masih belum bisa dilakukan secara maksimal dalam setiap pertemuan.”

2.1 Faktor Pendukung Pemanfaatan Wordwall

Siswa menyatakan bahwa media Wordwall sangat menarik karena menggunakan permainan-permainan seperti kuis, teka-teki silang, dan roda keberuntungan yang membuat mereka lebih semangat dan tidak bosan saat belajar ekonomi, salah satu siswa menyatakan:

“saya jadi lebih semangat kalau belajar pakai Wordwall karena seperti main game, jadi tidak terasa seperti belajar biasa”.

Beberapa siswa mengungkapkan bahwa penggunaan Wordwall membantu mereka memahami materi ekonomi dengan lebih mudah karena soal-soalnya disusun secara singkat, jelas, dan langsung menguji inti materi, siswa mengatakan:

“dengan soal-soal Wordwall, saya jadi cepat ingat materi karena bentuknya ringkas dan ada umpan balik langsung”.

Media ini juga memicu semangat bersaing dan bekerja sama antar teman. Ketika guru menggunakannya dalam bentuk permainan kelompok, siswa merasa lebih aktif dan berpartisipasi, siswa mengatakan bahwa:

“kalau dijadikan lomba antar kelompok, saya jadi termotivasi untuk menang, jadi harus belajar lebih giat”.

2.2 Faktor Penghambat Pemanfaatan Wordwall

Siswa menyampaikan bahwa salah satu kendala utama adalah koneksi internet yang tidak stabil, terutama bagi yang mengikuti pembelajaran daring atau saat menggunakan HP secara mandiri disekolah, siswa menyampaikan bahwa:

“kadang Wordwall-nya loading terus karena sinyal jelek, jadi mengganggu fokus belajar”.

Ada siswa yang merasa kesulitan karena tidak memiliki smartphone pribadi atau harus bergantian dengan saudara di rumah, sehingga akses terhadap Wordwall menjadi terbatas, siswa menyampaikan bahwa:

“saya kadang pinjam HP kakak, jadi tidak bisa ikut Latihan Wordwall kalau kakak lagi pakai HPnya”.

Guru kadang tidak memiliki cukup waktu untuk menggunakan Wordwall secara maksimal karena materi sesuai jadwal, siswa menyampaikan:

“baru seru main Wordwall, tapi sudah harus lanjut ke materi berikutnya karena waktu habis”.

Pada awalnya Sebagian siswa mengaku bingung saat pertama kali menggunakan Wordwall karena belum terbiasa dengan tampilan dan cara kerjanya, siswa menyampaikan bahwa:

“awalnya bingung cara mainnya gimana, tapi lama-lama terbiasa setelah dijelaskan”.

3.2 Pembahasan

A. Pemanfaatan Teknologi Wordwall oleh Guru dalam Pembelajaran Ekonomi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa di SMAN 1 Pringgarata

Di SMAN 1 Pringgarata, guru ekonomi memanfaatkan aplikasi Wordwall untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu menarik perhatian siswa. Media ini digunakan sebagai alternatif untuk mengatasi kebosanan yang sering muncul pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah. Berbagai fitur Wordwall, seperti kuis, roda keberuntungan, dan teka-teki silang, dimanfaatkan untuk membuat materi ekonomi yang dianggap sulit menjadi lebih mudah dipahami [10][11][12]. Penggunaan fitur tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkompetisi dalam suasana yang positif, mengulang materi secara menyenangkan, serta termotivasi untuk mendapatkan skor atau poin tertinggi. Selain memberikan manfaat bagi siswa, Wordwall juga mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang aktivitas pembelajaran yang menarik dan inovatif, sehingga mampu menjaga keaktifan siswa sepanjang proses belajar.

B. Faktor-faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Ekonomi di SMAN 1 Pringgarata

Terdapat beberapa faktor yang mendukung keberhasilan pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran ekonomi. Dukungan dari pihak

sekolah menjadi salah satu aspek terpenting, di mana fasilitas perangkat pembelajaran dan akses internet yang memadai telah disediakan untuk guru dan siswa. Ketersediaan sarana ini membuat penggunaan Wordwall di kelas berjalan lebih lancar dan dapat diakses dengan mudah. Selain itu, kemudahan penggunaan Wordwall juga menjadi nilai tambah, karena antarmuka yang sederhana memungkinkan guru membuat soal atau permainan edukatif tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Siswa pun dapat mengikuti kegiatan dengan mudah tanpa kesulitan berarti. Faktor pendukung lainnya adalah kemampuan Wordwall dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif, sesuai dengan karakter generasi digital saat ini yang terbiasa dengan teknologi dan permainan daring [15][16][17]. Dengan demikian, materi ekonomi yang biasanya dianggap membosankan dapat dikemas menjadi lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa.

Meskipun demikian, pemanfaatan Wordwall di SMAN 1 Pringgarata juga menghadapi beberapa hambatan. Salah satu kendala utama adalah keterbatasan fasilitas teknologi bagi sebagian siswa, khususnya di luar jam pelajaran, seperti keterbatasan perangkat atau koneksi internet yang tidak stabil. Kondisi ini membatasi pemanfaatan Wordwall di luar kelas, sehingga penggunaannya lebih difokuskan saat pembelajaran tatap muka. Selain itu, masih ada guru yang memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan integrasi Wordwall dengan materi pelajaran. Bagi guru yang belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran, rasa kurang percaya diri dapat menjadi penghambat [18][19][20]. Kendala lainnya adalah keterbatasan dalam penyesuaian konten di Wordwall. Walaupun platform ini menyediakan berbagai template permainan, tidak semua materi dapat disesuaikan secara optimal, sehingga guru perlu mengeluarkan kreativitas dan waktu tambahan untuk menyiapkan soal yang relevan. Hambatan-hambatan ini perlu mendapat perhatian agar pemanfaatan Wordwall dapat berjalan lebih maksimal dan konsisten dalam mendukung pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi **Wordwall** dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Pringgarata terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan keaktifan siswa kelas X. Penggunaan aplikasi ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan melalui berbagai permainan edukatif seperti kuis dan teka-teki silang yang mampu meningkatkan motivasi serta mempermudah pemahaman materi sulit. Faktor pendukung utama keberhasilan pemanfaatan Wordwall meliputi dukungan sekolah, kemudahan penggunaan aplikasi, dan dorongan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif. Selain itu, fitur pengulangan materi pada Wordwall membantu siswa berlatih secara mandiri dan memperkuat penguasaan konsep ekonomi. [13][14][15] Namun, penerapannya masih menghadapi beberapa kendala seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kurangnya pelatihan guru, serta kesulitan dalam menyesuaikan konten dengan materi ajar. Kendati demikian, hambatan tersebut dapat diatasi melalui peningkatan akses teknologi, pelatihan berkelanjutan bagi guru, dan penyesuaian penggunaan aplikasi sesuai kebutuhan kurikulum. Secara keseluruhan, pemanfaatan Wordwall tidak hanya meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Aini, J. Ronald, and V. Eprillison, "The Influence of Teachmint Learning Media and Learning Activeness on the Learning Outcomes of Class X Students in Economics Subjects at SMA Negeri 4 West Sumatra," *SAKOLA: Journal of Sains Cooperative Learning and Law*, vol. 1, no. 2, pp. 257–270, Oct. 2024.
- [2] S. Sekwena, "Active Learning Pedagogy for Enriching Economics Students' Higher Order Thinking Skills," *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, vol. 22, no. 3, pp. 133–145, 2023.
- [3] P. K. Ng and N. Karjanto, "Enhancing Academic Performance: The Impact of Active Learning in Mathematical Economics," *arXiv preprint*, arXiv:2311.12837, Nov. 2023.
- [4] J. L. Rebele and R. A. Michaelsen, "Active Learning in Economics: Increasing Student Engagement, Excitement, and Achievement," *International Advances in Economic Research*, vol. 21, no. 4, pp. 455–465, 2015.
- [5] R. L. Prince and M. J. Felder, "Impact of Active Learning Strategies on Student Engagement," *ERIC Online Submission*, pp. 1–10, 2021.
- [6] J. M. Becker, "Enhancing Student Engagement in Introductory Economics with Interactive Videos and Flipped Learning," *Journal of Economic Teaching*, vol. 9, no. 2, pp. 45–59, 2024.
- [7] H. A. Ali and F. Rahman, "Innovations in Economics Education: Leveraging Technology for Student Engagement," *Academy of Educational Leadership Journal*, vol. 28, no. 1, pp. 112–124, 2024.
- [8] L. Nurhasanah and E. Suparman, "Active Learning in Economic Subject: A Case Study at Secondary School," *International Journal for Learning, Teaching and Educational Research*, vol. 21, no. 5, pp. 145–159, 2023.
- [9] S. Sakilah and A. Azzahra, "The Influence of the Mikir Method on Student Learning Activeness in Economics Lessons in Class XI Madrasah Aliah Yabid," in *Proc. Int. Conf. on Social Studies Education (ICoSSE)*, 2024, pp. 77–84.
- [10] L. Parker and D. Jones, "The Relationship between Classroom Environment and Student Course Engagement," *ERIC Journal*, vol. 8, no. 4, pp. 23–35, 2019.
- [11] N. Gao, M. S. Rahaman, W. Shao, K. Ji, and F. D. Salim, "Individual and Group-wise Classroom Seating Experience: Effects on Student Engagement in Different Courses," *arXiv preprint*, arXiv:2112.12342, Dec. 2021.
- [12] M. Thomas, "Wordwall Game Builder: A Teacher's Guide to Engaging Classrooms," *Super-Teacher Blog*, 2024. [Online].

- Available: <https://blog.super-teacher.net/wordwall-teachers-guide/>
- [13] Wordwall.net, "Create Better Lessons Quicker," *Wordwall Official Website*, 2024. [Online]. Available: <https://wordwall.net>
- [14] Wordwall.net, "Educational Game – Teaching Resources," *Wordwall Community Page*, 2024. [Online]. Available: <https://wordwall.net/en-us/community/educational-game>
- [15] Wordwall.net, "Educational Word Games – Wordwall," *Wordwall Community Resources*, 2024. [Online]. Available: <https://wordwall.net/en-us/community/educational-word-games>
- [16] Wordwall.net, "Teaching Resources – Wordwall," *Wordwall Community*, 2024. [Online]. Available: <https://wordwall.net/en-in/community/wordwall>
- [17] Wordwall.net, "School Education – Teaching Resources," *Wordwall Community*, 2024. [Online]. Available: <https://wordwall.net/en-us/community/school/education>
- [18] Wikipedia, "Simulations and Games in Economics Education," *Wikipedia*, 2024. [Online]. Available: https://en.wikipedia.org/wiki/Simulations_and_games_in_economics_education
- [19] A. Snir, D. Levy, D. Wang, H. A. Chen, and D. Levy, "Large Effects of Small Cues: Priming Selfish Economic Decisions," *arXiv preprint*, arXiv:2405.03893, May 2024.
- [20] A. R. Rahmawati and S. Hidayat, "Project-Based Learning to Improve Activeness in Economics Classes," *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JPE)*, Universitas Negeri Malang, vol. 18, no. 1, pp. 45–56, 2024.
- [21] R. Susianita, "Transformasi Pendidikan Ekonomi dalam Membangun Inovasi Model Bisnis Berkelanjutan Melalui Kolaborasi PT, Sekolah, Dunia Usaha dan Dunia Industri," *PROSPEK: Prosiding Pendidikan Ekonomi*, pp. 1–12, 2024, E-ISSN: 2985-4164.
- [22] A. Hidayati and D. Prasetyo, "Efektivitas Wordwall terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi," *Jurnal Edukasi dan Teknologi*, vol. 13, no. 2, pp. 231–238, 2021.
- [23] Z. S. Pamungkas, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih," *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education / Articles*, vol. 2, no. 2, 2021.
- [24] I. G. A. P. Arimbawa, "Penggunaan Media Wordwall sebagai Inovasi Pembelajaran Interaktif di Masa Pandemic," *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 5, no. 2, pp. 324–328, 2021.
- [25] N. Zahrani, *Pemanfaatan Media Wordwall dalam Evaluasi Pembelajaran Materi Teks Persuasi Siswa Kelas VIII MTs Negeri 4 Jakarta*. Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2023.
- [26] S. A. Ghozali and L. Y. Irawan, "Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall sebagai Media Interaktif dan Menarik pada Mata Pelajaran IPS di SMPN 16 Malang," *Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, vol. 4, no. 4, 2024.
- [27] N. K. Suarmini and I. G. Nurjaya, "Pemanfaatan Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, vol. 5, no. 1, pp.