

Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kuis *Wordwall* Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMAS Muhammadiyah Batuda'a

Rahmawaty Lamato¹, Sri Maryati^{1*}, Sukarni Bakari²

¹ Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo

² SMAS Muhammadiyah Batuda'a, Kabupaten Gorontalo, Provinsi Gorontalo

*e-mail: sri.maryati@ung.ac.id

Abstract

Geography learning in the digital era requires interactive media that can enhance student engagement and learning motivation. Wordwall is an interactive quiz-based platform that supports active learning through educational games. This study examines students' perceptions of the use of Wordwall in geography learning at Muhammadiyah Batuda'a Senior High School. Data were collected through a closed-ended questionnaire administered to 15 students and analyzed descriptively. The results indicate highly positive responses, reflected in students' enthusiasm, increased classroom engagement, and perceived ease in understanding and remembering learning materials. Most students also considered Wordwall suitable for geography learning and expressed their willingness to use it again in future lessons. These findings suggest that Wordwall has the potential to support more interactive, engaging, and participatory geography learning.

Keywords: Wordwall; Geography Learning; Interactive Learning Media; Learning Motivation; Student Perception

Abstrak

Pembelajaran Geografi di era digital memerlukan media interaktif yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Wordwall merupakan platform berbasis kuis interaktif yang berpotensi mendukung pembelajaran aktif melalui permainan edukatif. Penelitian ini mengkaji persepsi siswa terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Geografi di SMA Muhammadiyah Batuda'a. Data dikumpulkan melalui survei menggunakan kuesioner tertutup terhadap 15 siswa dan dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan respons yang sangat positif, ditandai dengan tingginya tingkat antusiasme siswa, meningkatnya keterlibatan dalam pembelajaran, serta persepsi kemudahan dalam memahami dan mengingat materi. Sebagian besar siswa juga menilai Wordwall sesuai digunakan dalam pembelajaran Geografi dan mengharapkan penggunaannya kembali. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall berpotensi mendukung pembelajaran Geografi yang lebih interaktif, menarik, dan partisipatif.

Kata kunci: Wordwall; Pembelajaran Geografi; Media Pembelajaran Interaktif; Motivasi Belajar; Persepsi Siswa

1. PENDAHULUAN

Menurut Arsyad (2017), media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pembelajaran yang berfungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar ke peserta didik. Keberadaan media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif, efisien, dan bermakna. Media pembelajaran yang digunakan secara tepat dapat memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta meningkatkan interaksi antara guru dan siswa. media pembelajaran mengacu pada sarana fisik untuk menyampaikan konten pendidikan, termasuk buku, film, video, slide, dan barang serupa. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai metode sistematis untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber, sehingga mendorong lingkungan belajar yang mendukung di mana peserta didik dapat berpartisipasi dalam proses pendidikan secara efisien dan efektif, seperti yang diungkapkan oleh Rayanda Asyar (2012: 8). Senada dengan itu, Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010: 121) menegaskan bahwa media pembelajaran mencakup instrumen apa pun yang dapat berfungsi sebagai

saluran pesan untuk memenuhi tujuan pendidikan. Media pembelajaran merupakan komponen fundamental dari kegiatan sekolah. Pemanfaatan media pendidikan mewakili pendekatan kreatif dan terorganisir untuk menumbuhkan pengalaman yang meningkatkan proses pembelajaran bagi siswa. Media berfungsi untuk merangsang pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi, membantu mencegah siswa mudah kehilangan minat selama pengalaman pengajaran dan pembelajaran. (Lestari, D, 2023).

Pendidikan di era digital menuntut pendekatan inovatif dalam pemanfaatan sumber daya pembelajaran guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Perubahan karakteristik dan preferensi belajar siswa, khususnya generasi digital native, mendorong pendidik untuk mengintegrasikan teknologi sebagai bagian dari strategi pedagogis. Motivasi belajar menjadi unsur penting dalam proses pendidikan karena berperan sebagai faktor intrinsik yang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Namun, motivasi belajar siswa masih cenderung rendah, terutama pada pembelajaran di kelas tradisional yang minim interaksi. Keterbatasan variasi media pembelajaran serta dominasi metode pengajaran yang monoton berkontribusi terhadap menurunnya minat dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, inovasi dalam penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih merangsang, menyenangkan, dan interaktif (Hidayat, M., 2023).

Permainan edukatif berperan sebagai sarana pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar di kelas. Media ini dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tahu siswa melalui aktivitas bermain yang terarah dan bermakna. Wahono (2007) menjelaskan bahwa permainan merupakan aktivitas yang terorganisir atau semi-terorganisir, yang pada awalnya ditujukan untuk hiburan, namun dapat dimanfaatkan sebagai sumber daya pendidikan. Karakteristik permainan yang bersifat menyenangkan, menantang, dan kooperatif menjadikannya mudah diterima serta diminati oleh berbagai kalangan. Nugroho (2024) menegaskan bahwa unsur kesenangan dan interaksi dalam permainan edukatif berkontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran abad ke-21, integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi elemen penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Perkembangan teknologi menghadirkan berbagai media pembelajaran inovatif yang dapat dimanfaatkan pendidik untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan. Salah satu media tersebut adalah *Wordwall*, sebuah platform berbasis kuis interaktif yang memungkinkan guru mengembangkan beragam permainan edukatif. *Wordwall* menyediakan berbagai templat, seperti pilihan ganda, mencocokkan pasangan, teka-teki silang, dan roda acak, yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Desain yang interaktif mendorong keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan kompetisi dan kolaborasi yang sehat. Pemanfaatan *Wordwall* menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam pembelajaran berbasis permainan dan selaras dengan prinsip pembelajaran aktif serta kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, yang menekankan integrasi antara pedagogi, konten, dan teknologi dalam proses pembelajaran (Wahyuni, 2023).

Penerapan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kuis diarahkan untuk mendukung peningkatan motivasi belajar siswa di SMA Muhammadiyah Batuda'a. Pemanfaatan media ini dievaluasi melalui pengumpulan data persepsi dan kebutuhan siswa guna memperoleh gambaran mengenai peran *Wordwall* dalam mendukung pembelajaran Geografi. Temuan yang diperoleh diharapkan memberikan kontribusi dalam optimalisasi penggunaan teknologi pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Geografi maupun mata pelajaran lain di tingkat SMA.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), yang berfokus pada pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall*. Media pembelajaran yang digunakan merupakan perangkat yang telah tersedia dan dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran tanpa melalui proses pengembangan perangkat baru secara menyeluruh. Pengumpulan data dilakukan melalui metode survei menggunakan kuesioner tertutup untuk memperoleh gambaran persepsi siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Responden berjumlah 15 siswa yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

Tahapan pengembangan media mengacu pada tiga fase utama, yaitu pendefinisian kebutuhan pembelajaran, perancangan media *Wordwall* sesuai dengan materi pembelajaran, serta penerapan media dalam kegiatan pembelajaran. Setelah penerapan media, data persepsi siswa dikumpulkan untuk menilai

tingkat antusiasme, keterlibatan, dan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan secara deskriptif untuk menggambarkan kecenderungan respons siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini memberikan gambaran mengenai pemanfaatan *Wordwall* dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis kuis *Wordwall* dalam pembelajaran Geografi menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran konvensional. Penyajian materi dalam bentuk permainan kuis mendorong keterlibatan aktif siswa sejak awal kegiatan pembelajaran. Siswa berpartisipasi secara langsung dalam menjawab pertanyaan, mencocokkan konsep, serta menyelesaikan berbagai tantangan yang disajikan melalui *Wordwall*. Interaksi selama pembelajaran menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, yang ditunjukkan oleh meningkatnya antusiasme, fokus perhatian, dan respons siswa terhadap setiap aktivitas pembelajaran.

Penggunaan *Wordwall* memberikan kesempatan bagi siswa untuk memahami materi secara bertahap melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Format permainan membantu siswa mengingat kembali konsep yang telah dipelajari sekaligus mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Aktivitas bermain sambil belajar yang terintegrasi dalam *Wordwall* menjadikan proses pembelajaran terasa lebih ringan dan tidak monoton, sehingga siswa tetap nyaman mengikuti kegiatan pembelajaran hingga akhir. Persepsi siswa terhadap penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Geografi tercermin dari tanggapan yang diperoleh melalui kuesioner.

Gambaran tingkat antusiasme siswa dalam penggunaan *Wordwall* disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik Persentase Antusiasme Siswa dalam Penggunaan *Wordwall*

Gambar 1 menggambarkan pernyataan “Saya merasa antusias saat belajar menggunakan *Wordwall*” memperoleh respons positif dari seluruh responden. Seluruh siswa (100%) menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut, tanpa adanya respons negatif. Temuan ini menunjukkan tingkat antusiasme yang sangat tinggi terhadap penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Geografi, yang mencerminkan pengalaman belajar yang dirasakan menarik oleh siswa.

Tingginya antusiasme siswa berkaitan dengan karakteristik *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi dalam bentuk kuis dan permainan edukatif. Format pembelajaran yang variatif dan bersifat partisipatif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar, sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional. Selain itu, antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan mendukung kelancaran aktivitas pembelajaran tanpa hambatan teknis yang berarti, sehingga perhatian siswa tetap terfokus pada materi pembelajaran.

Respons positif yang konsisten ini menunjukkan bahwa *Wordwall* berpotensi mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih menarik dan kondusif. Meskipun demikian, antusiasme siswa perlu dipahami sebagai indikator awal dari respons afektif terhadap media pembelajaran. Kajian lanjutan dengan indikator yang lebih beragam, seperti pemahaman materi atau preferensi terhadap fitur tertentu, diperlukan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai peran *Wordwall* dalam pembelajaran Geografi.



Gambar 2. Grafik Persentase Pendapat Siswa tentang Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan

Gambar 2 menunjukkan temuan survei mengenai pertanyaan "Apakah *Wordwall* meningkatkan minat dan kenikmatan dalam mempelajari materi?". Pernyataan "Apakah *Wordwall* meningkatkan minat dan kenikmatan dalam mempelajari materi?" memperoleh respons positif dari sebagian besar responden. Sebanyak 93,3% siswa menyatakan setuju, sedangkan 6,7% menyatakan tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasakan peningkatan minat dan kenikmatan belajar ketika *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran, meskipun masih terdapat sebagian kecil siswa yang belum merasakan manfaat tersebut secara optimal.

Dominasi respons positif mengindikasikan bahwa *Wordwall* mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik melalui penyajian materi dalam bentuk kuis dan permainan edukatif. Aktivitas interaktif yang tersedia memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif, sehingga pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi oleh guru. Selain itu, tampilan antarmuka yang intuitif serta fleksibilitas dalam menyesuaikan konten pembelajaran dengan kebutuhan siswa turut mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton.

Keberadaan respon negatif sebesar 6,7% menunjukkan adanya variasi preferensi belajar di antara siswa. Perbedaan ini dapat dipengaruhi oleh faktor individual, seperti gaya belajar yang kurang sesuai dengan pembelajaran berbasis permainan, tingkat penguasaan teknologi, atau kendala teknis yang dialami selama penggunaan *Wordwall*. Temuan ini mengisyaratkan pentingnya pendampingan guru serta variasi strategi pembelajaran agar seluruh siswa dapat merasakan manfaat media pembelajaran interaktif secara lebih merata.



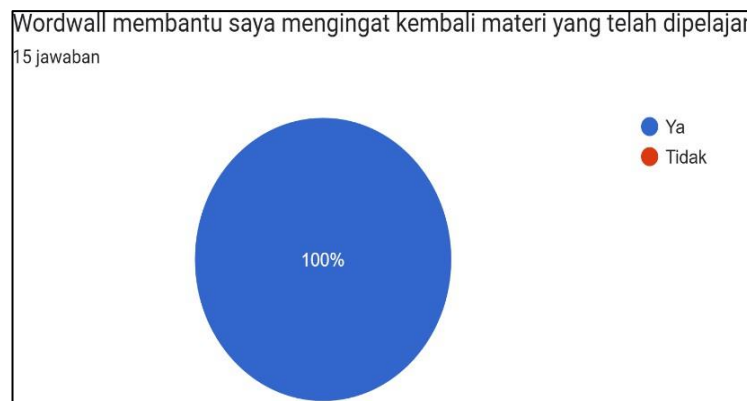
Gambar 3. Grafik Persentase Pendapat Siswa tentang Kemudahan Memahami Materi

Gambar 3 menggambarkan tanggapan terhadap pernyataan "Saya merasa lebih mudah memahami materi ketika disajikan melalui *Wordwall*". Pernyataan "Saya merasa lebih mudah memahami materi ketika disajikan melalui *Wordwall*" memperoleh respons positif dari sebagian besar responden. Sebanyak 86,7% siswa menyatakan setuju, sementara 13,3% menyatakan tidak setuju. Temuan ini menunjukkan

bahwa mayoritas siswa merasakan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran ketika *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran interaktif.

Tingginya persentase respons positif mengindikasikan bahwa penyajian materi melalui *Wordwall* mampu membantu proses pemahaman konsep dengan lebih efektif. Format kuis dan permainan edukatif memungkinkan siswa mempelajari materi secara bertahap, sekaligus melakukan pengulangan konsep melalui aktivitas interaktif. Pendekatan ini berpotensi memperkuat pemahaman siswa karena materi tidak hanya disajikan secara tekstual, tetapi juga dikemas dalam bentuk aktivitas yang menuntut keterlibatan aktif.

Respons negatif yang diberikan oleh sebagian kecil siswa menunjukkan adanya perbedaan kebutuhan dan preferensi belajar. Faktor seperti keterbatasan waktu dalam menjawab kuis, kesulitan memahami instruksi permainan, atau gaya belajar yang kurang sesuai dengan pembelajaran berbasis permainan dapat memengaruhi persepsi siswa terhadap kemudahan memahami materi. Temuan ini menegaskan pentingnya peran guru dalam memberikan pendampingan dan penjelasan tambahan agar penggunaan *Wordwall* dapat mendukung pemahaman seluruh siswa secara lebih merata.



Gambar 4. Grafik Persentase Pendapat Siswa tentang Kemudahan Mengingat Materi

Berdasarkan Gambar 4, seluruh responden menyatakan bahwa *Wordwall* membantu mereka mengingat materi pembelajaran, dengan persentase persetujuan mencapai 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berperan kuat dalam mendukung proses pengulangan dan penguatan materi yang telah dipelajari. Penyajian konten dalam bentuk kuis dan permainan interaktif memungkinkan siswa melakukan peninjauan konsep secara aktif, sehingga memudahkan proses retensi informasi.

Ketiadaan respons negatif mengindikasikan bahwa *Wordwall* diterima secara konsisten oleh siswa sebagai media pendukung untuk mengingat materi. Desain yang interaktif serta teknik penyajian yang menarik membantu menjaga perhatian siswa selama proses pembelajaran, yang berkontribusi terhadap peningkatan daya ingat. Meskipun hasil ini menunjukkan respons yang sangat positif, temuan tersebut perlu dipahami dalam konteks jumlah responden yang terbatas. Kajian lanjutan dengan variasi konteks pembelajaran dan karakteristik siswa yang lebih beragam diperlukan untuk memastikan keberlanjutan efektivitas *Wordwall* dalam mendukung retensi materi pembelajaran.



Gambar 5. Grafik Persentase Pendapat Siswa tentang Peningkatan Motivasi Belajar

Gambar 5 menunjukkan pernyataan mengenai meningkatnya motivasi belajar melalui permainan yang tersedia di *Wordwall* memperoleh respons positif dari sebagian besar responden. Sebanyak 93,3% siswa menyatakan merasa lebih termotivasi untuk belajar, sementara 6,7% menyatakan tidak merasakan peningkatan motivasi. Temuan ini menunjukkan bahwa fitur permainan dalam *Wordwall* berperan dalam menumbuhkan dorongan belajar siswa melalui aktivitas yang bersifat interaktif dan menyenangkan.

Tingginya persentase respons positif mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Permainan edukatif yang disajikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana evaluasi, tetapi juga sebagai pemicu motivasi belajar melalui tantangan dan umpan balik langsung. Sementara itu, respons negatif dari sebagian kecil siswa mencerminkan adanya perbedaan preferensi belajar, yang dapat dipengaruhi oleh faktor individual, seperti kenyamanan terhadap pembelajaran berbasis permainan atau kebutuhan terhadap variasi strategi pembelajaran lainnya.

Hasil ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi yang kuat sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung aspek motivasional siswa. Penyesuaian konten dan pengombinasian dengan metode pembelajaran lain dapat menjadi strategi untuk mengakomodasi keragaman karakteristik siswa, sehingga pemanfaatan *Wordwall* dapat berlangsung secara lebih inklusif dan optimal dalam pembelajaran Geografi.



Gambar 6. Grafik Persentase Pendapat Siswa tentang Kualitas Penjelasan Guru

Mengacu Gambar 6, sebagian besar responden menyatakan bahwa guru telah menjelaskan cara penggunaan *Wordwall* dengan cukup jelas selama proses pembelajaran. Sebanyak 93,3% siswa menyatakan setuju, sedangkan 6,7% menyatakan tidak setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa terbantu oleh penjelasan guru dalam memahami mekanisme penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif.

Tingginya persentase respons positif mencerminkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam pembelajaran secara efektif, sehingga siswa dapat mengikuti aktivitas pembelajaran tanpa mengalami hambatan berarti. Penjelasan yang jelas mengenai alur permainan dan cara menjawab kuis membantu siswa lebih fokus pada materi pembelajaran. Sementara itu, respons negatif dari sebagian kecil siswa mengindikasikan adanya variasi kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa terhadap instruksi penggunaan media pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan pentingnya penyesuaian strategi penjelasan dan pendampingan agar seluruh siswa dapat memanfaatkan *Wordwall* secara optimal.

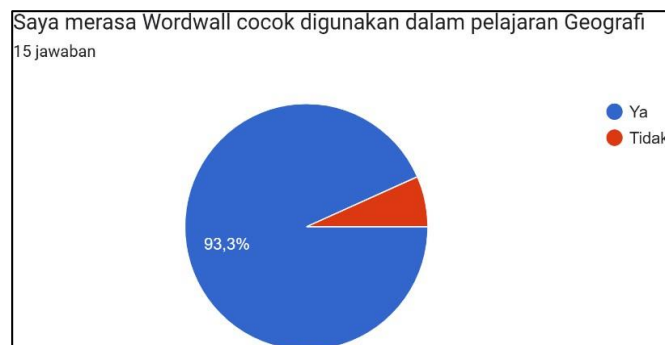
Secara keseluruhan, temuan ini memperlihatkan bahwa penggunaan *Wordwall* didukung oleh praktik pengajaran yang dipersepsikan positif oleh siswa. Penguatan kompetensi guru dalam pengelolaan media pembelajaran interaktif berpotensi meningkatkan efektivitas penggunaan *Wordwall* secara lebih merata dan inklusif dalam pembelajaran Geografi.



Gambar 7. Grafik Persentase Pendapat Siswa tentang Pembelajaran Seperti Bermain

Gambar 7 menunjukkan sebagian besar responden menyatakan keinginan agar *Wordwall* digunakan kembali dalam pembelajaran pada masa mendatang. Sebanyak 93,3% siswa menyatakan setuju terhadap penggunaan ulang *Wordwall*, sedangkan 6,7% menyatakan tidak setuju. Temuan ini menunjukkan tingkat penerimaan dan kepuasan yang tinggi terhadap *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Geografi.

Tingginya persentase respons positif mengindikasikan bahwa *Wordwall* dipersepsikan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat dan menyenangkan, sehingga siswa cenderung mendukung keberlanjutan penggunaannya. Sementara itu, respons negatif dari sebagian kecil siswa mencerminkan adanya perbedaan preferensi belajar atau kendala tertentu yang dialami selama penggunaan media tersebut. Variasi respons ini menunjukkan pentingnya fleksibilitas dalam penerapan media pembelajaran agar dapat mengakomodasi kebutuhan seluruh siswa.



Gambar 8. Grafik Persentase Pendapat tentang Suasana Kelas

Gambar 8 menunjukkan sebagian besar responden menilai *Wordwall* sesuai digunakan dalam pembelajaran Geografi. Sebanyak 93,3% siswa menyatakan bahwa *Wordwall* cocok untuk mendukung pembelajaran Geografi, sedangkan 6,7% menyatakan ketidaksesuaian. Temuan ini menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi terhadap *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung pemahaman konsep-konsep Geografi.

Respons positif tersebut mengindikasikan bahwa fitur interaktif *Wordwall*, seperti kuis dan permainan edukatif, membantu siswa memahami materi Geografi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penyajian materi dalam bentuk aktivitas interaktif memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga konsep-konsep Geografi tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga lebih aplikatif. Sementara itu, respons negatif dari sebagian kecil siswa mencerminkan adanya perbedaan kebutuhan dan preferensi belajar, termasuk kemungkinan kesulitan dalam mengaitkan fitur *Wordwall* dengan karakteristik materi Geografi tertentu. Hasil ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi yang signifikan sebagai media pembelajaran Geografi. Penyesuaian konten dan strategi pendampingan yang lebih adaptif berpotensi meningkatkan efektivitas dan inklusivitas penggunaan *Wordwall* bagi seluruh siswa.



Gambar 9. Grafik Persentase Keinginan Penggunaan Kembali *Wordwall*

Gambar 9 menunjukkan seluruh responden menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif. Sebanyak 100% siswa menyatakan setuju terhadap pernyataan tersebut, tanpa adanya respons negatif. Temuan ini menunjukkan bahwa *Wordwall* dipersepsikan secara konsisten sebagai media pembelajaran yang mendukung terciptanya lingkungan belajar yang dinamis dan partisipatif. Tingginya tingkat persetujuan mengindikasikan bahwa fitur interaktif *Wordwall*, seperti kuis dan permainan edukatif, mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran. Aktivitas yang melibatkan interaksi langsung memungkinkan siswa berpartisipasi secara lebih intens, sehingga suasana kelas menjadi lebih energik dan tidak monoton. Ketiadaan respons negatif juga menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* tidak menimbulkan hambatan berarti bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 10. Grafik Persentase Keinginan Penggunaan Kembali *Wordwall*

Gambar 10 menggambarkan sebagian besar responden menyatakan keinginan untuk menggunakan *Wordwall* kembali sebagai media pembelajaran pada masa mendatang. Sebanyak 93,3% siswa menyatakan setuju terhadap penggunaan *Wordwall* secara berkelanjutan, sedangkan 6,7% menyatakan tidak setuju. Temuan ini menunjukkan tingkat kepuasan dan penerimaan yang tinggi terhadap *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Tingginya persentase respons positif mengindikasikan bahwa *Wordwall* dipersepsikan mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa melalui penyajian materi yang menarik dan partisipatif. Dukungan siswa terhadap penggunaan ulang *Wordwall* mencerminkan pengalaman belajar yang dirasakan bermanfaat dan relevan. Sementara itu, respons negatif dari sebagian kecil siswa menunjukkan adanya perbedaan preferensi atau kendala tertentu dalam penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif berbasis kuis memperoleh respons positif dari siswa SMA Muhammadiyah Batuda'a. Berdasarkan survei terhadap 15 siswa, seluruh responden menyatakan antusias dan merasakan bahwa *Wordwall* membantu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan interaktif serta mendukung proses mengingat materi pembelajaran. Sebanyak 93,3% responden menyatakan merasa lebih termotivasi,

menilai pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, menganggap *Wordwall* sesuai digunakan dalam pembelajaran Geografi, serta mengharapkan penggunaannya kembali pada pembelajaran berikutnya. Meskipun sebagian kecil responden (6,7%) menunjukkan persepsi kurang positif pada beberapa aspek, temuan ini mengindikasikan bahwa *Wordwall* memiliki potensi yang kuat sebagai media pembelajaran inovatif. Pemanfaatan *Wordwall* mendukung pembelajaran aktif, meningkatkan keterlibatan siswa, dan selaras dengan pendekatan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan, khususnya kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). Penyesuaian strategi penggunaan media diperlukan agar *Wordwall* dapat mengakomodasi keragaman karakteristik siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif dalam pembelajaran Geografi maupun mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, N., & Aslam. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Hidayat, M., & Sari, R. (2023). Integrasi Media Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Edukasi Sosial*, 7(3), 89–102. <https://doi.org/10.12345/jes.v7i3.78901>
- Kurniawan, A., & Dewi, P. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Geografi di SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi Indonesia*, 9(1), 56–68. <https://doi.org/10.22146/jpgi.v9i1.78901>
- Lestari, D., & Santoso, H. (2023). Efektivitas Media Interaktif Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa SMA. *Geoedukasi: Jurnal Pendidikan Geografi*, 11(1), 23–34. <https://doi.org/10.20961/ge.v11i1.56789>
- Nugroho, A., & Wulandari, D. (2024). Efektivitas Wordwall sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(1), 34–47. <https://doi.org/10.21009/jtp.v10i1.23456>
- Pratama, D., & Sari, W. (2022). Integrasi Wordwall dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(4), 88–101. <https://doi.org/10.21009/jip.v6i4.67812>
- Pratama, Y., & Susanti, R. (2022). Pemanfaatan Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 67–79. <https://doi.org/10.17977/jpp.v8i2.34567>
- Putri, R., & Santosa, M. (2024). Efektivitas Wordwall dalam Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Edukasi Interaktif*, 5(2), 45–59. <https://doi.org/10.30870/jei.v5i2.89012>
- Ramadhani, L., & Nugraha, F. (2023). Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Motivasi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi dan Lingkungan*, 7(3), 34–47. <https://doi.org/10.35472/jpgl.v7i3.90134>
- Rahayu, S., & Pratama, A. (2023). Optimalisasi Pembelajaran Interaktif melalui Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(2), 123–135. <https://doi.org/10.23887/jpi.v9i2.12345>
- Santika, R., & Haryono, T. (2024). Optimalisasi Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Geografi dan Pendidikan*, 10(2), 78–90. <https://doi.org/10.26858/jgp.v10i2.56789>
- Sari, N., & Hartono, B. (2022). Pengaruh Media Wordwall terhadap Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Sains. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 88–99. <https://doi.org/10.21831/jpsi.v10i4.45678>
- Setiawan, B., & Lestari, R. (2024). Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran Geografi: Dampak terhadap Keterlibatan dan Motivasi Siswa SMA. *Jurnal Geografi Pendidikan*, 12(1), 45–56. <https://doi.org/10.30598/jgp.v12i1.45678>
- Setiadi, R., & Wulansari, M. (2024). Efektivitas Media Wordwall dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa pada Pembelajaran Geografi di Sekolah Menengah Atas. *GeoSphere: Jurnal Pendidikan Geografi*, 9(1), 56–69. <https://doi.org/10.26740/geosphere.v9i1.78923>

-
- Wahyuni, S., & Pratomo, A. (2023). Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Geografi Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(4), 112–125. <https://doi.org/10.24832/jpk.v8i4.90123>.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MAN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
- Widodo, T., & Puspitasari, E. (2024). Optimalisasi Pembelajaran Berbasis Teknologi melalui Wordwall: Dampak pada Motivasi dan Retensi Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(3), 101–115. <https://doi.org/10.30987/jip.v12i3.67890>.