
WORD WALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENGAJARKAN MATERI TENTANG PERLAWANAN TERHADAP KOLONIALISME DAN IMPERIALISME DI INDONESIA

Nur Fadliyah¹, & Endang Wahyuni Puspitasari², Dr. Etty Ratnawati³

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

nurfadliyah2525@gmail.com, endangwahyunipuspitasari@gmail.com, ettyratnawati@syekhnurjati.ac.id

Diserahkan tanggal 18 November 2024 | Diterima tanggal 18 November 2024 | Diterbitkan tanggal 19 November 2024

Abstract:

Wordwall is an innovative interactive media for learning history, especially on the topic of resistance against colonialism and imperialism in Indonesia. This media presents fun and participatory learning through various educational games, such as quizzes, puzzles, and word matching activities, which are designed to attract students' interest. With an interactive approach, Wordwall allows students to understand complex historical events more visually and deeply. Wordwall also facilitates technology-based learning that suits the needs of today's digital generation, making history feel relevant and interesting. Through Wordwall, students can explore the heroic stories of national figures and understand the context of the Indonesian people's struggle against colonialism in a fun way. This study shows that the use of Wordwall is not only able to increase student motivation and engagement, but also strengthen their conceptual and analytical understanding of important historical events, creating a more lively and meaningful learning experience.

Keywords: *Wordwall, Learning, History, Media*

Abstrak :

Wordwall merupakan media interaktif yang inovatif untuk pembelajaran sejarah, terutama pada materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Media ini menghadirkan pembelajaran yang seru dan partisipatif melalui berbagai permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki, dan aktivitas pencocokan kata, yang dirancang untuk menarik minat siswa. Dengan pendekatan yang interaktif, Wordwall memungkinkan siswa untuk memahami peristiwa sejarah yang kompleks secara lebih visual dan mendalam. Wordwall juga memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan generasi digital saat ini, sehingga membuat sejarah terasa relevan dan menarik. Melalui Wordwall, siswa dapat menjelajahi kisah-kisah heroik tokoh nasional serta memahami konteks perjuangan bangsa Indonesia melawan penjajahan dengan cara yang menyenangkan. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall

tidak hanya mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual dan analitis mereka terhadap peristiwa-peristiwa sejarah penting, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan bermakna.

Kata Kunci: *Wordwall, Pembelajaran, Sejarah, Media*

Copyright © 2024, Author

This is an open-access article under the [CC BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



PENDAHULUAN

Partisipasi siswa adalah salah satu yang berkontribusi dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah. Peranan partisipasi siswa sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dilakukan di dalam kelas. Partisipasi dari tindakan guru semacam ini dapat dilihat dalam Taniredja, et al. (2013) yang menyampaikan bahwa esensi mereka adalah untuk membantu anggota kelompok secara mental dan emosional, dengan cara mendorong anggota memperluas pemikiran dan perasaan, serta mencapai tingkat akademik yang memuaskan. Partisipasi dapat memotivasi siswa untuk tampil terbaik selama sesi pembelajaran, juga dapat membentuk siswa agar aktif sehingga mereka selalu menyadari kemungkinan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui kerja keras, dan siswa jadi menghargai makna dan pentingnya pembelajaran (Monica & Prasetyo, 2019). Seiring dengan peningkatan tingkat partisipasi hal ini, juga diasumsikan bahwa tingkat pencapaian siswa akan meningkat secara progresif (Cahya, 2015; Khodijah, D.N. & Hendri, M, 2016). Referensi menunjukkan bahwa, siswa dari diskusi kelas yang mereka ikuti, semangat mereka mengajukan pertanyaan, dan kemampuan mereka mengartikulasikan pendapat, tidak hanya menunjukkan bahwa mereka telah mempelajari materi pelajaran, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif (Cahyani dkk., 2024).

Wordwall dalam hal ini sebenarnya merupakan alat pembelajaran interaktif yang membutuhkan partisipasi aktif, bukan sekedar melihat secara pasif. Siswa terlibat dalam proses pengembangan media dan media ini dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran kelompok (Fadhli, 2016). Menurut (Zahro, 2022), *Wordwall* adalah moderator eksternal yang menciptakan interaksi bagi pemirsa untuk berpartisipasi. Menurut (Hasram et al, 2021) *Wordwall*

juga merupakan situs web edukatif dan menghibur yang menyediakan beberapa permainan kosakata yang dapat dimainkan secara individu atau interaktif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* adalah situs edukasi berbasis web online yang memungkinkan guru untuk membuat beberapa aktivitas interaktif seperti kuis, permainan kata, dan beberapa lembar kerja online lainnya. Media ini tidak hanya menawarkan cara dan teknik baru dalam pembelajaran yang lebih menyenangkan, tetapi juga mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pelajaran baik secara individu maupun dalam kelompok.

Kolonialisme berasal dari kata “koloni” yang menurut bahasa latin artinya pemukiman. Sebuah upaya yang dilakukan oleh para negara penguasa dalam rangka menguasai suatu daerah maupun wilayah untuk bisa mendapatkan sumber daya disebut dengan kolonialisme. Selanjutnya untuk Imperialisme sendiri adalah sebuah istilah yang berasal dari kata “imperator” yang artinya memerintah. Jadi, Imperialisme adalah sebuah sistem dalam dunia politik yang memiliki tujuan menguasai negara lain dan memperoleh kekuasaan maupun keuntungan dari negara yang dikuasainya. Perkembangan kolonialisme dan imperialisme Barat di Indonesia menyebabkan perubahan masyarakat Indonesia dalam berbagai bidang. Pemerintah kolonial menerapkan kebijakan yang merugikan bangsa Indonesia. Akibatnya, bangsa Indonesia melakukan perlawanan untuk mengusir penjajah.

Perlawanan terhadap kekuasaan dagang Portugis dan Belanda di Indonesia merupakan bagian penting dari sejarah perlawanan Indonesia terhadap penjajah. Sultan Baabullah dari Tidore mengusir Portugis yang merintangai perdagangan cengkih antara Tidore dan Banda. Di Aceh, Sultan Iskandar Muda memimpin penaklukan Portugis di Malaka tetapi belum berhasil. Sultan Hasanuddin dari Gowa di Sulawesi Selatan, terkenal karena perlawanannya yang sengit terhadap Belanda dan disebut sebagai "Ayam Jantan dari Timur." Namun, Mataram mengalami kesulitan dalam menghadapi kekuasaan VOC di Batavia. Hubungan awal yang baik berubah menjadi perselisihan akibat nafsu monopoli Belanda. Sultan Agung dari Mataram kemudian memimpin serangan terhadap VOC di Batavia, tetapi serangan tersebut gagal. Meskipun Mataram tidak berhasil mengusir VOC dari Batavia, VOC pada akhirnya bangkrut dan dibubarkan pada tahun 1799. Hal ini menandai akhir dominasi kolonialisme Belanda di Indonesia dan Indonesia akhirnya ditempatkan di bawah pemerintahan Hindia Belanda. Perlawanan tersebut menunjukkan kegigihan dan perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan dan kedaulatan negara.

Perlawanan terhadap Pemerintah Hindia Belanda terjadi di berbagai wilayah di Indonesia. Perang Saparua di Ambon dipimpin oleh Pattimura dan Christina Martha Tiahahu, sementara Perang Paderi di Sumatra Barat dipimpin oleh kaum Padri. Perang Diponegoro yang melibatkan

melibatkan Pangeran Diponegoro juga memberontak terhadap Belanda. Sementara itu, Perang Aceh dipicu oleh semangat jihad rakyat Aceh. Di Sumatra Utara, Sisingamangaraja XII melawan Belanda dalam Perang Batak, dan di Kalimantan, Perang Banjar dipimpin oleh Pangeran Antasari. Di Bali, Perang Jagaraga terjadi karena perselisihan antara Belanda dan Kerajaan Buleleng terkait hak tawan karang. Hingga akhirnya, Belanda berhasil ditaklukkan di berbagai wilayah tersebut, dan mengakhiri perlawanan yang berlangsung selama bertahun-tahun.

Dari penulisan diatas, Artikel ini bertujuan untuk menjelaskan dan menggambarkan secara mendalam potensi dan manfaat *Wordwall* sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah, terutama pada materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Selain itu penggunaan *Wordwall* dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, partisipatif, dan efektif bagi siswa. Kemudian, penulisan ini juga mengkaji dampak penggunaan *Wordwall* dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah yang kompleks. Dengan menyajikan hasil penelitian atau analisis mengenai efektivitas *Wordwall*, artikel ini diharapkan dapat membantu siswa memahami peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah perjuangan bangsa Indonesia secara lebih mendalam.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Terdapat beberapa sebab mengapa orang melakukan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Salah satu sebab adalah kemantapan peneliti berdasarkan pengalamannya (Nugrahani & Hum, 2014). Kemudian, metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode deskriptif. Menurut Sukmadinata (2011, hlm. 72), penelitian dengan metode deskriptif baik dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif, ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena apa adanya. Selain itu, untuk mengumpulkan data penulis menggunakan studi pustaka untuk menarik analisis yang akan dibahas. Studi pustaka (*library research*) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Ada Empat tahap studi pustaka dalam penelitian yaitu menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian. (Menurut Zed,2004).

PEMBAHASAN

Wordwall merupakan salah satu game edukasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran ini memiliki banyak fitur menarik yang dapat menginspirasi siswa untuk belajar dan menciptakan kegiatan interaktif. Fitur-fitur tersebut antara

lain teka-teki silang, kuis, permainan kata, dan permainan lainnya. Keunggulan *Wordwall* adalah memiliki beragam template yang dapat disesuaikan. Hal ini memudahkan guru untuk memilih fitur template yang sesuai dengan kebutuhan siswanya. Mengingat pentingnya pendidikan, maka proses pembelajaran harus menarik dan menyenangkan bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyug dan Fatmariza, menemukan bahwa media interaktif mempunyai kemampuan untuk meningkatkan keinginan siswa terhadap pengetahuan dan semangat belajar. (Wahyugi & Fatmariza, 2021).

Wordwall, sebuah platform pembelajaran yang ramah pengguna dan interaktif, telah diidentifikasi oleh para peneliti sebagai alat berbasis teknologi yang berharga untuk meningkatkan kualitas dan keterlibatan pembelajaran siswa. Ketika pendidik secara efektif mengintegrasikan sumber belajar ini ke dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengembangkan pemahaman topik yang lebih mendalam dan menjadi lebih termotivasi untuk belajar. (Santosa dkk., 2023)

Menurut Daryanto, media interaktif adalah media yang mempunyai pengontrol dan dapat dioperasikan oleh pengguna serta memungkinkan pengguna memilih apa yang ingin mereka lakukan selanjutnya dalam proses tersebut (Permadi, 2016). Menurut Sudjana & Rivai, (2010) media interaktif mempunyai banyak manfaat. Antara lain: 1) Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan berpotensi meningkatkan motivasi siswa. 2) Meningkatkan pemahaman pembelajaran dan membantu siswa memahami tujuan pembelajaran. 3) Menjadikan pembelajaran lebih beragam dan melibatkan lebih dari sekedar komunikasi lisan. 4) Mendorong partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran atau dikenal dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Sudjana & Rivai, 2010). Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat multimedia yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara pengguna dan produk, yang tujuannya untuk memperlancar proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi siswa.

Media ini penting bagi siswa karena memungkinkan mereka untuk termotivasi dimanapun mereka termotivasi (Kopri, 2019). Memotivasi seseorang adalah perubahan kekuatan batin yang bermanifestasi sebagai emosi dan dimulai sebagai respons terhadap suatu tujuan. Sedangkan menurut Uno, motivasi belajar adalah suatu kekuatan yang datang dari dalam dan luar serta mengubah tingkah laku siswa ketika belajar (Uno, 2013). Oleh karena itu, motivasi belajar merupakan rangsangan umum pada diri siswa yang menimbulkan perasaan dan keinginan untuk melakukan kegiatan belajar. Dengan adanya motivasi dan bimbingan dalam kegiatan belajar, maka dengan sendirinya siswa akan mampu mencapai tujuannya.

Wordwall memiliki keterkaitan yang kuat dengan materi Ilmu Sosial tentang perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan, terutama dalam konteks pendidikan berbasis teknologi dan interaktivitas yang menarik bagi siswa. Word Wall dapat digunakan untuk menggambarkan konsep penting perubahan sosial, ekonomi, dan politik di bawah kolonialisme. Media ini memungkinkan siswa untuk memahami dampak kolonialisme melalui permainan kosakata dan kegiatan review konsep seperti: Misalnya, istilah tanam paksa, politik etis, dan perlawanan rakyat sering kali menjadi bagian dari kurikulum. Selain itu, Word Wall mendukung pembelajaran kolaboratif dimana siswa dapat berdiskusi dan berkolaborasi untuk membuat timeline atau peta perubahan sosial pada masa kolonial. Dengan demikian, kata dinding tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual, tetapi juga merangsang partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sejarah dan membantu mereka memahami dampak signifikan kolonialisme terhadap masyarakat Indonesia. (Rahmat & Ananda, 2023)

Wordwall memiliki potensi besar sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah, terutama untuk materi perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Aplikasi ini memungkinkan guru menciptakan aktivitas belajar berbentuk kuis, teka-teki, pencocokan kata, dan berbagai permainan edukatif yang menarik dan mudah diakses oleh siswa. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif, *Wordwall* mampu menjadikan materi sejarah yang biasanya terkesan berat dan penuh dengan informasi menjadi lebih mudah dipahami serta menarik perhatian siswa.

Potensi utama *Wordwall* terletak pada kemampuannya untuk memvisualisasikan materi sejarah, yang membantu meningkatkan daya serap siswa. Dalam pembelajaran sejarah, khususnya terkait dengan perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme, siswa dihadapkan pada banyak nama tokoh, peristiwa, serta latar belakang politik yang perlu diingat dan dipahami. Dengan *Wordwall*, guru dapat menambahkan foto-foto tokoh nasional, gambar peta wilayah perlawanan, atau ilustrasi penting lain ke dalam aktivitas yang dirancang. Misalnya, dalam sebuah permainan pencocokan, siswa bisa mencocokkan tokoh-tokoh pahlawan dengan perlawanan yang mereka pimpin atau wilayah yang mereka bela, seperti perlawanan Diponegoro di Jawa atau Sultan Hasanuddin di Sulawesi. Visualisasi ini bukan hanya membantu mereka dalam mengingat informasi tetapi juga memperkaya pemahaman mereka tentang konteks sejarah di balik peristiwa tersebut.

Selain itu, *Wordwall* memberikan fleksibilitas kepada siswa untuk belajar sesuai kecepatan mereka sendiri dan dalam lingkungan yang nyaman. Siswa dapat mengakses aktivitas *Wordwall* kapan saja, baik di kelas maupun di rumah, memungkinkan mereka untuk mengulang materi hingga benar-benar memahami konsep-konsep penting. Dengan pendekatan berbasis permainan,

mereka dapat mengulangi permainan atau kuis yang sama untuk memperkuat pemahaman mereka tentang materi sejarah tanpa merasa bosan atau tertekan. Hal ini sangat penting dalam pembelajaran sejarah, di mana pengulangan konsep atau peristiwa masa lalu bisa membantu siswa menghubungkan informasi yang ada sehingga menciptakan pemahaman yang lebih utuh.

Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran sejarah kolonialisme dan imperialisme dapat membuat materi ini lebih menarik, partisipatif, dan efektif bagi siswa melalui beberapa cara berikut:

1. Menyajikan Materi Kolonialisme dan Imperialisme dalam Bentuk Visual dan Interaktif

Wordwall memungkinkan guru untuk mengubah fakta sejarah yang kompleks menjadi permainan interaktif seperti kuis, teka-teki, dan pencocokan gambar dengan peristiwa atau tokoh terkait. Misalnya, guru bisa membuat kuis tentang perlawanan tokoh-tokoh seperti Diponegoro atau Cut Nyak Dien. Dengan cara ini, materi yang sering dianggap sulit dan penuh informasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami karena siswa berinteraksi langsung dengan konten melalui format visual dan permainan.

2. Mendorong Partisipasi Aktif Siswa melalui Aktivitas Berbasis Kelompok

Fitur-fitur di *Wordwall* mendukung aktivitas belajar yang kolaboratif, di mana guru dapat membagi siswa menjadi kelompok dan membuat permainan kompetitif tentang tema kolonialisme dan imperialisme. Siswa bisa bekerja sama untuk menjawab soal atau memenangkan permainan sejarah secara tim, yang meningkatkan partisipasi mereka. Diskusi dalam kelompok juga membantu siswa saling belajar, menumbuhkan semangat kerja sama, serta memperkuat pemahaman bersama terhadap materi.

3. Memberikan Umpan Balik Langsung untuk Pembelajaran yang Lebih Efektif

Wordwall menyediakan umpan balik otomatis setelah setiap permainan atau kuis, sehingga siswa bisa langsung mengetahui mana jawaban yang benar atau salah. Dengan umpan balik langsung ini, siswa dapat segera memperbaiki pemahaman mereka tentang peristiwa, tokoh, atau konsep penting terkait kolonialisme dan imperialisme. Hal ini meningkatkan efektivitas pembelajaran karena siswa dapat langsung belajar dari kesalahan dan memperdalam pemahaman mereka pada konsep yang masih sulit.

4. Membantu Pembelajaran Mandiri dan Fleksibel Sesuai Kecepatan Siswa

Wordwall memungkinkan siswa mengakses materi kapan saja dan mengulangi aktivitas sesering yang mereka butuhkan, memberikan fleksibilitas dalam belajar. Misalnya, siswa dapat mengerjakan kuis tentang perlawanan rakyat di berbagai wilayah Indonesia sesuai dengan waktu

dan kecepatan belajar mereka. Dengan fleksibilitas ini, siswa yang membutuhkan pengulangan untuk benar-benar memahami konsep sejarah dapat belajar lebih mandiri dan dalam.

5. Mengubah Pembelajaran Sejarah yang Formal Menjadi Pengalaman Bermain yang Menyenangkan

Wordwall merancang pembelajaran sejarah menjadi pengalaman bermain yang menarik dan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan mengurangi rasa bosan, membantu siswa lebih tertarik dengan materi, dan membuat mereka lebih bersemangat untuk belajar. Misalnya, dengan mengerjakan permainan pencocokan antara tokoh perlawanan dan penjajah yang mereka lawan, siswa dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih hidup. Ini tidak hanya meningkatkan daya tarik tetapi juga membantu mereka memahami konteks sejarah dengan cara yang lebih bermakna.

Menurut Dluha (2024:10) mengatakan bahwa pembelajaran berbasis game berhasil meningkatkan minat dan rasa cinta siswa terhadap sejarah. Keterlibatan dalam pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk menggali lebih dalam materi sejarah. Dampak positif pada semangat dan keaktifan siswa juga berdampak pada peningkatan motivasi belajar mereka. Keterampilan kolaborasi juga terasah dengan baik melalui metode ini. Pembelajaran berbasis game yang melibatkan kerja sama kelompok mendorong siswa untuk belajar bekerja sama dengan baik, berkomunikasi secara efektif, dan menghargai kontribusi masing-masing anggota tim. Hal ini menghasilkan suasana saling pengertian dan menghargai antar siswa. Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis game terbukti efektif dalam meningkatkan minat, semangat, partisipasi belajar, serta pengembangan keterampilan sosial siswa. Penting untuk terus mengembangkan dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk memberikan manfaat maksimal bagi para siswa.

Meskipun banyak perubahan positif yang ditunjukkan, akan tetapi masih terdapat berbagai kekurangan yang perlu ditingkatkan lagi dalam penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran sejarah. Kekurangannya antara lain yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses penggunaannya karena berbasis permainan sehingga perlu menyediakan alokasi waktu yang cukup untuk menggunakannya. Berikutnya adalah karena berbasis permainan, yang pastinya akan menarik perhatian dan antusiasme dari siswa, terkadang bisa membuat guru kewalahan dalam menertibkan siswa, sehingga perlu strategi khusus agar kelas masih terkontrol. Kemudian penggunaan aplikasi *wordwall* membutuhkan perangkat media, seperti komputer atau tablet, yang sulit dibawa kemana-mana. Hal ini bisa menjadi kendala jika pembelajaran dilakukan di luar ruangan atau di tempat yang tidak memiliki akses yang memadai terhadap teknologi. Selanjutnya terdapat kekurangan terkait ketergantungan pada jaringan internet sehingga lingkungan belajar harus memiliki daya dukung untuk akses internet agar pembelajaran dapat berjalan lancar.

Manfaat positif *Wordwall* perlu terus dimanfaatkan untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran sejarah yang inovatif dan kreatif dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa dalam memahami sejarah dan mempersiapkan diri untuk masa depan yang lebih baik (Dluha, 2024:12)

Sama halnya dengan pendapat Suryana (2024:4-5) tentang dampak positif dan negatif penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran:

1. Dampak Positif Penggunaan *Wordwall*.

a. Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Motivasi intrinsik siswa mengalami peningkatan karena *Wordwall* menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Siswa merasa terdorong untuk belajar bukan karena paksaan, tetapi karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga diperkuat melalui penghargaan dan umpan balik langsung yang diberikan oleh aplikasi ini. Penghargaan seperti poin, lencana, atau posisi di leaderboard memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih keras.

b. Peningkatan Keterlibatan Emosional dan Kognitif

Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa lebih terlibat secara emosional dengan materi pelajaran, mereka cenderung menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Dengan desainnya yang interaktif dan menarik, *Wordwall* berhasil menciptakan koneksi emosional ini. Siswa tidak lagi memandang pembelajaran sebagai tugas yang membebani, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan kognitif mereka.

c. Lingkungan Belajar yang Lebih Dinamis dan Interaktif.

Penggunaan *Wordwall* juga mengubah dinamika kelas dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa menjadi lebih partisipatif dalam diskusi dan kegiatan kelas karena mereka merasa lebih terlibat dengan materi yang disajikan melalui aplikasi ini. Aktivitas yang dirancang di *Wordwall* sering kali melibatkan elemen kompetitif dan kolaboratif, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung dalam proses pembelajaran.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Wordwall*

a. Potensi Ketergantungan pada Teknologi.

Salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah potensi ketergantungan siswa pada teknologi. Ketergantungan ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan teknologi. Ketika siswa menjadi terlalu bergantung pada aplikasi seperti *Wordwall*, mereka mungkin mengalami kesulitan jika harus

kembali ke metode pembelajaran konvensional yang lebih mengandalkan interaksi langsung dan pemikiran kritis tanpa dukungan teknologi.

b. Pengabaian Terhadap Pembelajaran Mendalam.

Dalam beberapa kasus, penggunaan *Wordwall* yang berlebihan dapat menyebabkan pengabaian terhadap pembelajaran yang mendalam dan reflektif. Karena aplikasi ini cenderung mendorong pembelajaran yang cepat dan responsif, terdapat risiko bahwa siswa hanya fokus pada penguasaan keterampilan dasar dan mengabaikan pemahaman mendalam atau analisis kritis terhadap materi yang diajarkan. Siswa mungkin merasa tergesa-gesa untuk menyelesaikan tugas atau mencapai target tanpa benar-benar merenungkan apa yang telah mereka pelajari atau bagaimana konsep-konsep tersebut saling terkait.

c. Masalah Teknis dan Keterbatasan Akses.

Masalah teknis seperti gangguan akses internet, perangkat yang tidak memadai, atau kendala teknis lainnya juga dapat menjadi hambatan dalam penggunaan *Wordwall*. Siswa yang tidak memiliki akses yang memadai ke teknologi atau internet mungkin merasa tertinggal dibandingkan dengan teman-teman mereka yang memiliki fasilitas yang lebih baik. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan digital di dalam kelas, di mana siswa dengan akses terbatas mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dan merasa terisolasi dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara digital. Selain itu, masalah teknis dapat mengganggu alur pembelajaran, menyebabkan frustrasi pada siswa, dan mengurangi minat mereka terhadap materi pelajaran.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran sejarah memiliki dampak positif dan negatif yang perlu dipertimbangkan. Secara positif, *Wordwall* membawa perubahan besar dalam cara siswa mempelajari sejarah, yang sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang penuh hafalan dan kurang menarik. Dengan fitur-fitur interaktifnya, *Wordwall* mampu menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik dan dinamis melalui berbagai permainan, kuis, dan aktivitas visual. Hal ini membantu siswa terlibat secara aktif dan merasa lebih bersemangat dalam mempelajari peristiwa, tokoh, dan konsep sejarah yang kompleks, seperti kolonialisme dan imperialisme.

Wordwall juga memungkinkan pembelajaran yang fleksibel dan mandiri, di mana siswa bisa mengakses aktivitas secara online sesuai dengan kecepatan belajar mereka, sehingga membantu mereka memperkuat pemahaman terhadap materi. Namun, ada juga dampak negatif yang perlu diperhatikan dalam penggunaan *Wordwall*. Salah satunya adalah risiko ketergantungan pada teknologi yang dapat mengurangi interaksi langsung antara siswa dan guru. Ketergantungan pada aktivitas berbasis permainan juga bisa menyebabkan siswa lebih fokus pada elemen permainan daripada pemahaman mendalam terhadap materi sejarah itu sendiri.

Selain itu, *Wordwall* mungkin tidak selalu cocok untuk materi sejarah yang membutuhkan analisis dan penjelasan lebih mendalam, karena aktivitas berbasis permainan sering kali hanya membahas pengetahuan faktual. Bagi sekolah atau siswa yang memiliki keterbatasan akses terhadap perangkat atau internet, penggunaan *Wordwall* juga bisa menjadi kendala.

SIMPULAN

Wordwall memiliki potensi besar sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah, terutama dalam mempelajari perlawanan terhadap kolonialisme dan imperialisme di Indonesia. Aplikasi ini memungkinkan guru menciptakan berbagai aktivitas belajar menarik seperti kuis, teka-teki, dan permainan edukatif yang dapat diakses oleh siswa dengan mudah. Dengan visual yang menarik dan fitur interaktif, *Wordwall* dapat membuat materi sejarah yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. *Wordwall* juga membantu meningkatkan daya serap siswa dengan kemampuannya memvisualisasikan materi sejarah. Siswa dapat mengakses *Wordwall* kapan saja, memungkinkan mereka untuk memahami konsep yang diajarkan. Dengan pendekatan berbasis permainan, siswa dapat mengulang aktivitas untuk memperkuat pemahaman mereka tanpa merasa bosan. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran sejarah dapat membuat materi lebih menarik, partisipatif, dan efektif bagi siswa melalui berbagai cara. Meski memiliki dampak positif yang signifikan, perlu juga diwaspadai dampak negatif seperti ketergantungan pada teknologi dan masalah akses. Oleh karena itu, strategi yang cermat diperlukan dalam mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, M., Mustari, M., Kurniawansyah, E., & Sawaludin, S. (2024). ``Upaya guru PPKn dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pembelajaran problem based learning pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 17 Mataram``. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1534-1541.
- Dluha, Mohammad. W.S. & Wijaya, Daya.N. (2024) ``Dampak Penggunaan Web Word Wall pada Minat dan Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Malang`` *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2),
- Fadhli, M. (2016). ``Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar``. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Abd Rahman, M. J., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). ``The effects of wordwall online games (Wow) on English language vocabulary learning among year 5 pupils``. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059-1066.
- Khodijah, D. N., & Hendri, M. (2016). ``Upaya meningkatkan partisipasi dan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe think pair share di kelas XI MIA 7 SMAN 1 Muaro Jambi``. *Edufisika: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(2), 46-54.
- Kopri. (2019). ``Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa``. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Monica, L., & Prasetyo, R. (2019). ``Kontribusi tingkat kecerdasan emosional (EQ) dan partisipasi terhadap hasil belajar penjasorkes SMPN 1 Gudo``. Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, 7(2), 71-76.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). ``Metode penelitian kualitatif``. Solo: Cakra Books.
- Permadi, A. A. (2016). ``Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pemanfaatan Video Conference Mata Pelajaran Produktif Teknik Komputer dan Jaringan Di Sekolah Menengah Kejuruan``. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Rahmat, M., & Ananda, R. (2023). "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia". Jurnal Inovasi Pendidikan, 11(3), 125-137.
- Rachel, R., & Rangkuty, R. P. (2020). ``Konsumerisme dan Gaya Hidup Perempuan di Ruang Sosial: Analisis Budaya Pembedaan Diri di Lingkungan FISIP UNIMAL``. Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Malikussaleh (JSPM), 1(1), 97
- Santosa, M. & Rahmawati, F. (2023). ``Efektivitas media interaktif berbasis digital dalam pembelajaran sosial. Pembelajaran sejarah penajajaran di Indonesia``. Jurnal Belajar Mengajar Sejarah, 9(2), 97-109.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). ``Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya``. Bandung: Sinar Baru
- Taniredja, dkk. (2013). ``Penelitian Tindakan Kelas``. Bandung: Alfabeta.
- Uno, B. H. (2013). ``Teori Motivasi dan Pengukurannya``. Jakarta: Bumi Aksara
- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). ``Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar``. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(3), 785-793.
- Zahro, N. A. Q. (2022). ``Penggunaan media pembelajaran Wordwall``. Abdima Jurnal Pengabdian Mahasiswa, 2(1), 2878-2886.