

**PENGUNAAN MEDIA WORDWALL PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI
UNTUK MENCIPTAKAN SUASANA BELAJAR YANG MENYENANGKAN DI
KELAS**

Nada Shafa Aulia¹, Raja Azura¹, Imam Malik¹, Baiq Sugini²

¹Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Mataram

²SMAN 1 NARMADA

¹nadashafaaulia2004@gmail.com, ¹rajaazura86@gmail.com

ABSTRACT

A pleasant learning atmosphere is an important factor in supporting the achievement of optimal learning objectives. One interactive medium that can create a pleasant learning atmosphere is Wordwall. Therefore, the purpose of this study is to determine how the learning atmosphere in the classroom is affected by the use of Wordwall in Sociology lessons, as well as to fulfill the requirements of the Teaching Assistance (AM) program and the Real Work Lecture (KKN) program. This study used a qualitative method with a descriptive approach. The study was conducted at SMAN 1 Narmada with the research subjects being 10th grade students who took Sociology classes. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The research instruments used were observation guidelines and interview guidelines to observe and explore student involvement and participation during the learning process. The results of the study indicate that the use of Wordwall media is able to create a learning atmosphere for students, which is characterized by the growth of student activity in asking questions, answering questions, expressing opinions, and involvement in class discussions. Thus, the use of Wordwall media as interactive learning media has been proven to create a pleasant learning atmosphere in Sociology lessons..

Keywords: Learning Atmosphere, Learning Media Wordwall.

ABSTRAK

Suasana belajar yang menyenangkan merupakan faktor penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satu media interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah media *Wordwall*. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana suasana belajar di kelas melalui penggunaan media *Wordwall* pada mata pelajaran

Sosiologi serta bertujuan untuk memenuhi tugas program Asistensi Mengajar (AM) dan program Kuliah Kerja Nyata (KKN). Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Narmada dengan subjek penelitian siswa kelas X yang mengikuti pembelajaran Sosiologi. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi dan pedoman wawancara untuk mengamati serta menggali keterlibatan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar siswa, yang ditandai dengan tumbuhnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, mengemukakan pendapat, serta keterlibatan dalam diskusi kelas. Dengan demikian, penggunaan media *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif terbukti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan pada mata pelajaran Sosiologi.

Kata Kunci: Suasana Belajar, Media Pembelajaran *Wordwall*.

A. Pendahuluan

Bahri, 2005 (Ginanjari et al., 2019) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai normatif. Interaksi belajar mengajar dikatakan bernilai normatif karena di dalamnya ada sejumlah nilai. Guru yang sadar berusaha untuk mengubah tingkah laku, sikap, dan perbuatan anak didik menjadi lebih baik, dewasa dan

bersusila yang cakap adalah sikap dan tingkah laku guru yang bernilai edukatif. Interaksi edukatif dalam unsur guru dan anak didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan. Sistem pengajaran dengan pendekatan keterampilan proses anak didik harus lebih aktif dari pada guru. Guru hanya bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

Kemampuan profesional guru yang sangat dibutuhkan ialah penguasaan kelas dalam mengatur siswa, materi, dan media pembelajaran agar terciptanya

suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa sehingga dapat dicapainya tujuan pembelajaran (Jaya & Idhayani, 2021). Guru menjadi pihak yang berperan paling penting dalam manajemen proses pembelajaran yang mengatur suasana di dalam kelas (Hanipah et al., 2022). Namun kenyataannya masih banyak guru yang kurang mampu mengelola penguasaan kelas dengan baik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa yaitu menggunakan media interaktif. Media belajar berfungsi sebagai dukungan utama untuk keberhasilan dalam proses pendidikan di era teknologi saat ini. Oleh karena itu, implementasinya menjadi aspek penting yang harus diperhatikan saat merencanakan kegiatan pembelajaran.

Salah satu media interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan adalah media *Wordwall*. *Wordwall* merupakan website online memfasilitasi guru membuat berbagai jenis media pembelajaran digital. *Wordwall* menyediakan permainan edukatif dengan berbagai pilihan seperti *Spinning Wheel*, *True or False*, *Flip*

card, *Find the match*, *Wordsearch*, dan lain-lain (Ma'wa, 2024). Pada era digital, penggunaan media pembelajaran online berbasis gamifikasi seperti *Wordwall* sangat mudah diterapkan dan dikembangkan sesuai karakteristik dan kemampuan siswa sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam belajar. Oleh karena itu, maka peneliti akan menggunakan media pembelajaran *Wordwall* kuis spinning wheel pada mata pelajaran sosiologi untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di kelas X-E7 SMAN 1 Narmada.

Media Pembelajaran Wordwall

Wordwall adalah sebuah media pembelajaran online yang digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat saja. Namun, media ini dapat di desain untuk memperkuat interaksi dalam proses pembelajaran serta dapat melibatkan siswa dalam prosesnya. *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis game edukasi yang dirancang untuk belajar, tetapi juga menawarkan sensasi bermain dan bersenang-senang (Arimbawa, 2021).

Wordwall ini dapat diterapkan untuk belajar baik secara offline maupun online di semua jenjang

pendidikan dari tingkat dasar hingga universitas. *Wordwall* memiliki keunggulan yang membedakannya dari aplikasi web lainnya; seperti mudah dimengerti oleh pemula karena tampilannya yang sederhana dan menawarkan berbagai fitur serta template, mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram (Aeni et al., 2022). *Wordwall* menyediakan permainan edukatif dengan berbagai pilihan seperti Spinning Wheel, True or False, Flip card, Find the match, Wordsearch, dan lain-lain.

Media *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis digital yang dirancang untuk mendorong interaksi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan konsep game edukatif, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui aktivitas bermain yang edukatif. Kemudahan penggunaan, tampilan yang sederhana, serta beragam fitur dan template permainan menjadikan *Wordwall* fleksibel diterapkan pada pembelajaran offline maupun online di berbagai jenjang pendidikan. Oleh karena itu, pemanfaatan media

Wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan, sehingga mendorong motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.

Suasana Belajar yang Menyenangkan

Kegiatan pembelajaran memerlukan lingkungan dan suasana yang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan optimal. Suasana dan kondisi khusus yang dimaksud adalah situasi serta lingkungan pembelajaran yang mendukung, yaitu suasana yang nyaman dan menyenangkan. Kenyamanan di sini berarti bebas dari gangguan suara dan kebisingan yang dapat menghalangi konsentrasi belajar. Menyenangkan berarti lingkungan pembelajaran yang ceria dan penuh semangat. Suasana belajar yang nyaman memungkinkan siswa untuk fokus dan memperhatikan materi yang sedang dipelajari. Sebaliknya, lingkungan belajar yang tidak nyaman dan membosankan dapat mengganggu konsentrasi siswa (Arianti & Bambang Agus Sulistyono, 2025). Adapun beberapa indikator suasana belajar yang menyenangkan menurut Tabriji, (2025) yaitu: 1)

memiliki lingkungan fisik yang nyaman; 2) terjalinnya hubungan sosial yang positif antara guru dan siswa serta antar siswa; 3) pembelajaran yang interaktif dan inovatif; 4) adanya dukungan emosional dan psikologis; dan 5) adanya aktivitas kolaboratif.

Siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik dalam lingkungan yang nyaman, tanpa adanya tekanan, dalam kondisi yang mendukung proses belajar. Sehubungan dengan kegiatan belajar mengajar, guru seharusnya bisa memandu dan membantu siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar sehingga dapat terbentuk interaksi yang positif antara guru dengan siswa serta antara sesama siswa (Fakhrurrazi, 2018). Pendapat ini sejalan dengan pandangan Madri dan Rosmawati, 2004 (Ma'ruf & Syaifin, 2021), yang menyatakan bahwa proses pembelajaran ditandai oleh dua hal, yaitu: (1) Siswa menunjukkan partisipasi aktif, terlihat dari banyaknya waktu yang mereka curahkan untuk menyelesaikan tugas belajar. (2) Terdapat perubahan perilaku yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Suasana belajar yang menyenangkan merupakan faktor penting dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Lingkungan belajar yang nyaman, bebas dari gangguan, serta diciptakan dalam suasana yang ceria dan penuh semangat memungkinkan siswa untuk lebih fokus, termotivasi, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, kondisi belajar yang tidak nyaman dan membosankan dapat menghambat konsentrasi serta menurunkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dengan membimbing dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Interaksi yang positif antara guru dan siswa serta antar siswa akan mendukung partisipasi aktif dan mendorong terjadinya perubahan perilaku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah analisis data yang diperoleh berupa kata-kata dan perilaku, dan dituangkan dalam bentuk paparan atau penggambaran

mengenai situasi atau kondisi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif. Pemaparan harus dilakukan secara objektif agar subjektivitas peneliti dalam membuat interpretasi dapat dihindarkan. Pendekatan deskriptif kualitatif difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan teknik pengumpulan data dilakukan dengan tahapan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lokasi dalam penelitian ini dilaksanakan di sekolah Menengah Atas di Provinsi Nusa Tenggara Barat yaitu SMAN 1 NARMADA. Subjek dari penelitian terdiri dari 36 peserta didik dari sekolah Menengah Atas di Provinsi Nusa Tenggara Barat. SMAN 1 NARMADA terdiri dari peserta didik kelas X. F-7. yang berjumlah 36 peserta didik.

Prosedur penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan adalah jenis observasi partisipan. Kemudian wawancara yang digunakan yaitu wawancara tidak terstruktur, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman pertanyaan yang baku, melainkan menyesuaikan arah pembicaraan dengan responden dan perkembangan jawaban dari

narasumber (Romdona et al., 2025). Dokumentasi berarti data atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku saku, gambar dan artikel. Dengan instrumen penelitian berupa footnote untuk observasi, draf pertanyaan untuk wawancara, dan foto untuk dokumentasi. Pada penelitian ini, tahap awal yang dilakukan adalah observasi atau pengamatan dengan tujuan mengetahui kondisi awal suasana kelas dan setelah digunakannya pembelajaran sosiologi menggunakan media *Wordwall*. Tahap kedua digunakannya media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran sosiologi di kelas X. E-7. Tahap ketiga, melakukan wawancara kepada siswa terkait suasana kelas saat proses pembelajaran sosiologi menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Kemudian pada tahap terakhir, dilakukannya dokumentasi dalam bentuk foto, video dan rekaman. Dokumentasi ini bertujuan agar setiap tindakan dapat di pertanggung jawabkan saat adanya gagal informasi dan dapat diakui tingkat keakuratannya (Waldi et al., 2022).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* menggunakan quis spinning wheel pada mata pelajaran sosiologi di kelas X.E-7 SMAN 1 Narmada berdampak positif pada suasana belajar siswa di kelas. Berdasarkan hasil observasi, suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan di bandingkan dengan pembelajaran konvensional yang cenderung bersifat satu arah. Siswa tampak menjadi lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung, beberapa siswa yang biasanya pasif menjadi tergerak untuk ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, serta siswa yang mudah terdistraksi dengan kegiatan lain menjadi lebih fokus dalam pembelajaran. Tampilan quis spinning wheel pada media *Wordwall* yang seperti game membuat siswa tidak merasa terbebani untuk menjawab soal sehingga siswa menjadi lebih berani untuk berpartisipasi.

Hasil observasi di atas diperkuat oleh hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas X.E-7, subjek 1 yaitu Najwa menyatakan bahwa:

"Kuis pakai *Wordwall* lebih menyenangkan karena rasanya belajar seperti bermain game".

Jadi, dari hasil wawancara tersebut bahwa proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan ketika menggunakan media pembelajaran *Wordwall*, suasana belajar sambil bermain menggunakan media pembelajaran *Wordwall* membuat dirinya menjadi lebih tertarik dan bersemangat mengikuti quis pada pembelajaran.

Kemudian pendapat subjek 1 diperkuat dengan pendapat subjek 2 yakni Zaskia menyatakan:

"Media *Wordwall* membuat saya lebih bersemangat dan berani menjawab saat belajar"

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* mendorong siswa untuk lebih aktif, termasuk berani menjawab pertanyaan selama pembelajaran berlangsung.

Sementara itu, pendapat dari subjek 3 juga yaitu Reva bahwasanya:

"Kuis pakai media *Wordwall* membuat saya menjadi lebih fokus karena ingin mendapatkan nilai tambahan"

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan

media Wordwall dalam bentuk kuis tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai alat yang mampu meningkatkan konsentrasi, motivasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini karena adanya suasana kompetitif yang sehat serta kesempatan mendapatkan nilai atau penghargaan, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi dan menunjukkan kemampuan mereka.

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* melalui kuis spinning wheel pada mata pelajaran Sosiologi di kelas X.E-7 SMAN 1 Narmada memberikan pengaruh positif terhadap suasana belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa tampak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran, aktif menjawab pertanyaan, serta menunjukkan keberanian dalam menyampaikan pendapat selama kegiatan belajar berlangsung.

Pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis permainan edukatif terbukti mampu mengurangi tingkat kejenuhan siswa dalam belajar. Tampilan visual yang menarik serta mekanisme permainan yang menyerupai aktivitas bermain

menjadikan siswa merasa belajar sambil bermain, sehingga tekanan akademik yang dirasakan menjadi berkurang. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arimbawa, (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan *Wordwall* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena mengintegrasikan unsur pembelajaran dengan hiburan secara seimbang.

Selain itu, *Wordwall* juga mendorong keterlibatan aktif siswa yang sebelumnya cenderung pasif. Siswa yang biasanya kurang berpartisipasi menjadi lebih berani karena suasana kelas yang tidak menegangkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan berpengaruh langsung terhadap partisipasi siswa dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Fakhurrizi, (2018) yang menegaskan bahwa pembelajaran efektif ditandai dengan keterlibatan aktif siswa serta interaksi positif antara guru dan peserta didik.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa menunjukkan kesesuaian dengan temuan observasi di kelas. Siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran dengan

menggunakan media *Wordwall* dirasakan lebih menarik dan tidak menimbulkan rasa bosan. Suasana belajar yang tercipta cenderung santai namun tetap terarah, sehingga membantu siswa dalam memahami serta mengingat materi pembelajaran yang telah disampaikan. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arianti & Bambang Agus Sulistyono, (2025) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan berperan dalam menguatkan konsentrasi serta hasil belajar siswa.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Wordwall* tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media yang mampu menciptakan suasana belajar yang kondusif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Media *Wordwall* dapat menjembatani kebutuhan pembelajaran di era digital dengan karakteristik siswa yang cenderung menyukai aktivitas pembelajaran yang interaktif dan berbasis visual. Oleh karena itu, *Wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam

mengoptimalkan kualitas pembelajaran Sosiologi di tingkat SMA.

D. Kesimpulan

Penggunaan media pembelajaran *Wordwall* pada mata pelajaran Sosiologi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kondusif bagi siswa kelas X.E-7 SMAN 1 Narmada. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa menunjukkan antusiasme, keberanian, dan partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih bersemangat menjawab pertanyaan, lebih fokus saat mengikuti kuis, serta tidak mudah merasa bosan karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Dengan demikian, *Wordwall* tidak hanya berfungsi sebagai media evaluasi, tetapi juga sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media *Wordwall* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung terciptanya suasana belajar yang menyenangkan dan

membantu optimalisasi proses pembelajaran Sosiologi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M, & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. JakAeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Guru*, 11, 1835–1852.
- Arianti, C. M., & Bambang Agus Sulistyono, S. (2025). Pengaruh Suasana Belajar dan Keaktifan Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 91–100.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2, 324–332.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Fakhrurrazi. (2018). Hakikat Pembelajaran yang Efektif. *Jurnal At-Tafkir*, XI(1), 85–99.
- Ginangjar, E. G., Darmawan, B., & Sriyono. (2019). 206 faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya partisipasi belajar peserta didik smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219.
- Hanipah, A. D., Amalia, T. N., Setiabudi, D. I., Mekarjaya, D., Sandrem, B., & Indramayu, K. (2022). *Jurnal sosial humaniora dan pendidikan*. 2(1), 41–51.
- Jaya, H. N., & Idhayani, N. (2021). *Manajemen Pembelajaran untuk Menciptakan Suasana Belajar Menyenangkan di Masa New Normal*. 5(2), 1566–1576.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.911>
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi Pengembangan Profesi Guru dalam Mewujudkan Suasana. *Al-Musannif: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 3(1), 27–44.
- Ma'wa, P. F. (2024). Penerapan Media Wordwall Kuis Wordsearch untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Siswa pada Materi Sistem Tata Surya. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia (JUBPI)*, 2(2), 201–211.
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik Pengumpulan Data : Observasi, Wawancara, dan Kuesioner. *JURNAL ILMU SOSIAL EKONOMI DAN POLITIK*, 3(1), 39–47.
- Tabriji, J. (2025). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. *Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa*, 3.
- Waldi, A., Putri, N. M., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran Kampus Mengajar dalam Meningkatkan Literasi ,

Numerasi dan Adaptasi Teknologi
Peserta Didik Sekolah Dasar di
Sumatera Barat. *Journal of Civic
Education*, 5(3), 284–292.