



## Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Setelah Menggunakan Wordwall Kelas XI-V SMAN 1 Labuhan Haji

Farhana Muhammad<sup>1</sup>, Nisa Iswandari<sup>2</sup>✉, Siti Hadijah<sup>3</sup>, Sahrul Jayadi<sup>4</sup>, Yusril Iska Wandi<sup>5</sup>, Rosmila<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi, Lombok Timur, Indonesia, 83619

E-mail: [nisaiswandari17@gmail.com](mailto:nisaiswandari17@gmail.com)✉

### Info Artikel:

Diterima: 19 Januari 2026  
Diperbaiki: 2 Februari 2026  
Disetujui: 12 Februari 2026

**Keywords:** Wordwall,  
Student Perception,  
Interactive Learning,  
Economics

**Kata Kunci:** Wordwall,  
Persepsi Siswa,  
Pembelajaran Interaktif,  
Ekonomi

**Abstract:** This qualitative study employed an intrinsic case study design to analyze the perceptions of grade XI-V students at SMA Negeri 1 Labuhan Haji regarding the use of the interactive learning medium Wordwall in Economics. The research aims to address the core problem in Economics classes, where students are often passive, sleepy, and find the subject boring due to its heavy theoretical nature. Data were collected through in-depth interviews (focusing on cognitive, affective, and conative dimensions of perception) and non-participant observation, and then analyzed using the interactive model by Miles, Huberman, and Saldaña. The results indicate a strong positive perception among the students. Wordwall proved successful in the affective dimension by creating a more engaging, enjoyable, and boredom-reducing learning environment. In the conative dimension, the medium enhanced student activeness, motivation, and concentration. The study concludes that Wordwall is an effective innovative solution for changing students' negative views toward learning Economics.

**Abstrak:** Penelitian kualitatif ini menggunakan desain studi kasus intrinsik untuk menganalisis persepsi siswa kelas XI-V SMA Negeri 1 Labuhan Haji terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif Wordwall dalam pelajaran Ekonomi. Penelitian ini bertujuan mengatasi masalah umum di kelas Ekonomi, yaitu siswa yang pasif, mengantuk, dan menganggap pelajaran ini membosankan karena padatnya teori. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam (dimensi kognitif, afektif, konatif) dan observasi, kemudian dianalisis dengan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasilnya menunjukkan persepsi positif yang kuat dari siswa. Wordwall terbukti berhasil di dimensi afektif karena menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mengurangi



*kebosanan. Di dimensi konatif, media ini meningkatkan keaktifan, motivasi, dan konsentrasi siswa. Kesimpulan penelitian ini memperkuat Wordwall sebagai solusi inovatif yang efektif untuk mengubah pandangan negatif siswa terhadap pembelajaran Ekonomi.*

## Pendahuluan

Masalah yang sering kali muncul dalam proses pembelajaran adalah persepsi siswa terhadap mata pelajaran tertentu sebagai sesuatu yang membosankan. Dalam konteks mata pelajaran Ekonomi, persepsi tersebut seringkali menguat karena banyaknya teori dan konsep yang harus dipelajari. Suasana kelas menjadi kurang kondusif, di mana siswa cenderung mengantuk, melamun, pasif, dan lesu, terutama ketika pembelajaran berlangsung di jam terakhir, yaitu siang hari. Guru yang hanya fokus pada penjelasan teori tanpa adanya inovasi interaktif dalam penyampaian materi berkontribusi besar terhadap kondisi ini. Oleh karena itu, sudah menjadi sebuah keharusan bagi guru untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan mengubah persepsi siswa.

Era teknologi yang pesat saat ini memberikan peluang besar bagi guru untuk menerapkan media pembelajaran digital yang relevan. Teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memanfaatkannya dalam kelas diharapkan dapat mengubah persepsi negatif siswa terhadap pembelajaran Ekonomi menjadi lebih positif. Perubahan persepsi ini sangat penting untuk menghasilkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Persepsi diartikan sebagai proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus tersebut didapatkan melalui proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak (Sumanto, 2014:52). Persepsi yang positif terhadap pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan fokus siswa, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar mereka.

Pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif adalah dengan menggunakan Wordwall. Wordwall adalah aplikasi edukatif yang berisi berbagai template permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, tebak gambar, dan lain-lain (Setiawan dan Haryati, 2024). Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang bermanfaat, mudah diakses, dan interaktif



(Susilawati, 2024:394; Elyas Putri dkk., 2021). Platform ini menyediakan fitur yang memungkinkan pendidik untuk merancang berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan, yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja menggunakan gadget.

Pemilihan Wordwall sebagai media pembelajaran dilatarbelakangi oleh temuan penelitian sebelumnya. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi seperti Wordwall dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif (Khairunisa, 2021), serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa (Puspitasari, 2023). Dengan demikian, penggunaan Wordwall diharapkan mampu membuat pembelajaran Ekonomi menjadi lebih menyenangkan dan efektif dalam mengatasi permasalahan siswa yang cenderung pasif, sekaligus mengubah persepsi bahwa pelajaran Ekonomi membosankan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menggali persepsi siswa kelas XI-V SMA Negeri 1 Labuhan Haji terhadap penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran Ekonomi. Penelitian ini penting dilakukan secara komprehensif untuk menghasilkan data yang valid mengenai sejauh mana media digital interaktif seperti Wordwall sesuai dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran Ekonomi oleh siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan memberikan informasi bahwa Wordwall dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru untuk menciptakan suasana yang berbeda dan mendorong keaktifan siswa.

## Metode

### A. Desain dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus (*case study*) intrinsik. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mengeksplorasi secara mendalam dan holistik fenomena sentral, yaitu persepsi siswa terhadap media pembelajaran interaktif Wordwall (Creswell, 2014).

Desain deskriptif dalam studi kasus ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci dan naratif mengenai pandangan, pengalaman, dan penilaian siswa kelas XI-V SMA Negeri 1 Labuhan Haji sebagai satu kesatuan unit analisis (*single case*) terhadap stimulus (Wordwall) yang diberikan dalam pembelajaran Ekonomi.



## B. Lokasi dan Sumber Data

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Labuhan Haji, Labuhan Haji, Nusa Tenggara Barat, selama Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025. Sumber data utama (data primer) penelitian adalah narasi dan deskripsi yang diperoleh langsung dari siswa kelas XI-V melalui wawancara dan observasi.

Teknik penentuan sumber data menggunakan Sampel Bertujuan (*Purposive Sampling*). Subjek yang dipilih memiliki kriteria spesifik, yaitu:

- Siswa yang secara aktif mengikuti proses pembelajaran menggunakan Wordwall.
- Siswa yang dinilai mampu memberikan informasi mendalam (*information-rich cases*) terkait pengalaman belajar mereka.

## C. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui triangulasi metode untuk meningkatkan validitas temuan (Denzin & Lincoln, 2017), yaitu :

### 1. Wawancara Mendalam (*In-depth Interview*)

Wawancara semi-terstruktur dilakukan kepada 6-8 siswa terpilih. Instrumen wawancara berfokus pada tiga dimensi persepsi: kognitif, afektif, dan konatif (*kesiapan bertindak*), untuk memastikan semua aspek pengalaman siswa terpenuhi.

### 2. Observasi Non-Partisipan

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran Ekonomi berlangsung saat guru menggunakan Wordwall. Peneliti berperan sebagai pengamat eksternal, mencatat perilaku verbal dan non-verbal siswa, seperti tingkat keaktifan, fokus (*mengantuk/lesu*), dan interaksi siswa terhadap perangkat digital.

## D. Teknik Analisis Data

Data kualitatif dianalisis menggunakan model interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang melibatkan tiga alur kegiatan simultan:

1. Kondensasi Data (*Data Condensation*): Proses menyeleksi, memfokuskan, menyederhanakan, dan mengubah data yang muncul dari wawancara dan observasi.



2. Penyajian Data (*Data Display*): Menyusun sekumpulan informasi yang terorganisasi dan terkompresi, biasanya dalam bentuk matriks, chart, atau narasi deskriptif, untuk mempermudah penarikan kesimpulan.
3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan (*Conclusion Drawing and Verification*): Menarik kesimpulan umum tentang persepsi siswa berdasarkan data yang sudah diringkas dan disajikan, kemudian memverifikasi kesimpulan tersebut kembali ke data lapangan (triangulasi) untuk memastikan keabsahan temuan.

## Hasil dan Pembahasan

### A. Deskripsi Pelaksanaan Penggunaan Wordwall

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Labuhan Haji pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2025. Media pembelajaran yang diimplementasikan adalah Wordwall, sebuah platform edukatif yang menyediakan berbagai template permainan interaktif seperti kuis dan teka-teki silang. Pemilihan Wordwall didasari oleh kebutuhan untuk mengatasi situasi kelas yang kurang kondusif, di mana siswa cenderung mengantuk, pasif, dan kehilangan semangat belajar, terutama ketika pelajaran Ekonomi berlangsung pada jam terakhir (siang hari).

### B. Hasil Wawancara: Persepsi Siswa Terhadap Wordwall

Tujuan utama penelitian ini adalah mengeksplorasi persepsi siswa kelas XI-V terhadap penggunaan Wordwall dalam pembelajaran Ekonomi. Data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan pendekatan semi-terstruktur terhadap 6–8 siswa terpilih. Fokus wawancara diarahkan pada tiga dimensi persepsi, yaitu kognitif (pemahaman), afektif (sikap/emosi), dan konatif (kesiapan bertindak).

Secara umum, hasil wawancara dan observasi menunjukkan adanya persepsi positif dari siswa. Wordwall dinilai mampu mengubah pandangan negatif terhadap pembelajaran Ekonomi menjadi lebih positif dan menyenangkan.

#### 1. Dimensi Afektif (Sikap, Kenyamanan, dan Minat)

Pada dimensi afektif, temuan menunjukkan bahwa Wordwall menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, dan mendorong antusiasme siswa.



- Meningkatkan Daya Tarik dan Partisipasi: Para siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar menggunakan permainan edukatif seperti Wordwall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan partisipatif.
- Mengurangi Kebosanan: Media ini dianggap efektif dalam mengubah anggapan bahwa pelajaran Ekonomi membosankan karena terlalu banyak teori dan konsep.
- Perubahan Dinamika Kelas: Integrasi teknologi melalui Wordwall yang relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari menjadikan suasana kelas lebih hidup, interaktif, dan fokus dibandingkan sebelumnya yang cenderung monoton.

## 2. Dimensi Konatif (Kesiapan Bertindak dan Keaktifan)

Respon positif pada aspek afektif berdampak langsung pada peningkatan kesiapan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

- Meningkatkan Keaktifan: Wordwall menyediakan wadah interaktif yang mudah diakses, mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar.
- Meningkatkan Motivasi dan Konsentrasi: Persepsi positif terhadap media ini menumbuhkan motivasi dan fokus siswa, yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar mereka.
- Sebagai Inovasi Pembelajaran: Siswa menilai Wordwall sebagai bentuk inovasi yang perlu diadopsi oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena mampu menciptakan suasana yang berbeda dan lebih memotivasi.

## C. Pembahasan dan Implikasi Temuan

Temuan penelitian ini memperkuat hipotesis bahwa Wordwall efektif dalam mengubah persepsi negatif siswa terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014) yang mencakup tahapan kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.



Sebagai media pembelajaran berbasis digital, Wordwall memanfaatkan teknologi yang telah menjadi bagian dari kehidupan siswa masa kini, sehingga penggunaannya dinilai relevan dalam konteks pembelajaran Ekonomi.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi membuktikan bahwa penerapan Wordwall berhasil mengatasi permasalahan siswa yang pasif, serta mampu menjadikan proses belajar Ekonomi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengintegrasikan Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif.



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara Siswa Kelas XI-5

## Kesimpulan

Wordwall adalah aplikasi edukatif yang berisi berbagai template permainan edukatif, seperti kuis, teka-teki silang, tebak gambar, dan lain-lain (Setiawan dan Haryati, 2024). Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang bermanfaat, mudah diakses, dan interaktif. Pemilihan Wordwall sebagai media pembelajaran dilatarbelakangi oleh temuan penelitian sebelumnya. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi seperti Wordwall dapat



menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif (Khairunisa, 2021), serta meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa

Dengan adanya tahap tahap metode penelitian yaitu, desain dan pendekatan penelitian, lokasi dan sumber data, Teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data dari hasil. Sebagai media pembelajaran berbasis digital, Wordwall memanfaatkan teknologi yang telah menjadi bagian dari kehidupan siswa masa kini, sehingga penggunaannya dinilai relevan dalam konteks pembelajaran Ekonomi.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi membuktikan bahwa penerapan Wordwall berhasil mengatasi permasalahan siswa yang pasif, serta mampu menjadikan proses belajar Ekonomi lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi guru dalam mengintegrasikan Wordwall sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif.

## Referensi

- Creswell, J. W. (2009). *Research designs. Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan fitur gamifikasi daring Maze chase–Wordwall sebagai media pembelajaran digital mata kuliah statistika dan Probabilitas. *Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi*, 2(1), 41-47.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn di MA Al Ikhlah Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323-339.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*.
- Panjaitan, S., Sitepu, C., & Pintubatu, S. G. (2023). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Persamaan Dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel di Kelas VII SMP Negeri 3 Barusjahe TA 2023/2024. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7088-7101.
- Putri, E. E., Saleh, N., & Jufri, J. (2021). Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman. *Phonologie: Journal of Language and Literature*, 2(1), 53-61.



**JURNAL PADMA**  
**Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**  
**Politeknik Piksi Ganesha**  
**Vol. 06 No. 01 (2026)**

<https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>

p-ISSN : 2797-6394 e-ISSN : 2797-3905



---

Puspitarini, D. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Melalui Discovery Learning Berbantuan Aplikasi Wordwall Games. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 388-396.

Rahardjo, M. (2022). Memahami (kembali) studi kasus.

Sumanto, M. A. (2014). *Psikologi Umum*. Media Pressindo.