

INTERAKSI DAN KOLABORASI DALAM PEMBELAJARAN: INVESTIGASI KUALITATIF PENGGUNAAN WORDWALL DALAM MATERI TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI

Vina Mawaddatul Kholishoh¹, Fika Anjana²

^{1,2}Universitas Islam Zainul Hasan Genggong, Probolinggo, Indonesia

E-mail: vm.vinamawadah@gmail.com, fikaAnjana16@gmail.com

Abstract

This study aims to explore the use of the Wordwall digital platform in teaching observation report material in grade X, with a focus on interaction and collaboration between teachers and students. This study uses a qualitative case study approach, with the subject being an Indonesian language teacher and several students who were actively involved in the learning process. Data collection techniques included participant observation, in-depth interviews, and documentation, which were analyzed using Vygotsky's social constructivism theory. The results showed that Wordwall was able to create a fun, interactive learning atmosphere that encouraged active student involvement. The educational games provided on this platform increase learning motivation and facilitate collaboration and discussion among students. Teachers also find it easier to deliver material in a varied manner. Several challenges exist, such as limited access to technology among students and the need for teacher training in designing appropriate learning content. Nevertheless, overall, Wordwall is considered effective as an interactive learning medium that can improve the quality of the teaching and learning process, particularly in developing students' critical thinking and collaboration skills.

Keywords: Wordwall, interaction, collaboration, observation report, interactive learning

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan platform digital Wordwall dalam pembelajaran materi laporan hasil observasi di kelas X, dengan fokus pada interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif jenis studi kasus, dengan subjek seorang guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa yang terlibat aktif dalam pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang dianalisis menggunakan teori konstruktivisme sosial Vygotsky. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan siswa secara aktif. Permainan edukatif yang disediakan dalam platform ini meningkatkan motivasi belajar serta memfasilitasi kolaborasi dan diskusi antar siswa. Guru juga merasakan kemudahan dalam menyampaikan materi secara variatif. Beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi di kalangan siswa dan kebutuhan pelatihan guru dalam merancang konten pembelajaran yang sesuai. Meskipun demikian, secara keseluruhan, Wordwall dinilai efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa.

Kata kunci: Wordwall, interaksi, kolaborasi, laporan observasi, pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara guru dan siswa berinteraksi di kelas. Pembelajaran yang semula berpusat pada guru kini bergeser menuju pendekatan yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi. Transformasi ini sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar yang menekankan pentingnya kreativitas, partisipasi aktif, dan kemandirian siswa dalam proses belajar. Salah satu inovasi digital yang banyak digunakan di sekolah adalah platform Wordwall, yang menyediakan berbagai permainan edukatif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi laporan hasil observasi, penggunaan Wordwall menjadi relevan karena menuntut keterampilan berpikir kritis dan kerja sama siswa. Namun, efektivitas media digital ini perlu ditelusuri lebih jauh agar penggunaannya tidak sekadar menarik secara visual, tetapi juga bermakna secara pedagogis.

Meskipun banyak penelitian telah membuktikan manfaat media digital terhadap peningkatan hasil belajar, sebagian besar masih berfokus pada aspek kuantitatif seperti nilai atau prestasi siswa. Kajian yang meneliti bagaimana interaksi sosial dan proses kolaboratif terbentuk selama penggunaan media digital masih terbatas. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi laporan hasil observasi, pemanfaatan Wordwall sering kali hanya digunakan untuk kuis sederhana, bukan sebagai media refleksi dan konstruksi pengetahuan bersama. Padahal, aspek sosial dalam pembelajaran memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman yang lebih mendalam. Oleh sebab itu, penelitian ini

berupaya menutup celah tersebut dengan meninjau penggunaan Wordwall dari sisi kualitatif, terutama bagaimana guru dan siswa berinteraksi dan berkolaborasi di dalamnya. Fokus ini menjadikan penelitian lebih kaya karena tidak hanya menilai hasil, tetapi juga menelaah proses pembelajaran yang terjadi.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Rahman dan Pratiwi (2020), penggunaan Wordwall dalam pembelajaran bahasa di sekolah menengah menciptakan suasana belajar yang aktif, kompetitif, dan meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan. Temuan ini diperkuat oleh Sari, Nugroho, dan Widodo (2021) yang menyatakan bahwa gamifikasi melalui Kahoot! dan Quizizz dapat memperkuat daya ingat konsep sekaligus menumbuhkan semangat kolaborasi di kelas. Selain itu, Lestari dan Kurniawan (2023) menemukan bahwa integrasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mendorong terjadinya interaksi sosial yang lebih intens antara guru dan siswa, terutama pada kegiatan refleksi hasil observasi. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih menitikberatkan pada efektivitas hasil belajar tanpa menelusuri secara mendalam proses sosial dan komunikasi yang menyertainya. Dalam perspektif teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran dipandang sebagai aktivitas kolaboratif di mana pengetahuan dibangun melalui interaksi antarindividu dalam zone of proximal development (ZPD). Dengan fitur permainan edukatif dan umpan balik langsung, Wordwall berpotensi menjadi ruang belajar interaktif yang selaras dengan prinsip konstruktivisme sosial tersebut.

Pembelajaran abad ke-21 menuntut siswa untuk memiliki kemampuan berpikir

kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Guru sebagai fasilitator perlu mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif agar proses pembelajaran lebih bermakna dan berpusat pada siswa. Platform Wordwall menawarkan alternatif media yang dapat mendorong siswa untuk aktif, antusias, dan berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Namun, penerapannya di lapangan masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses perangkat digital, jaringan internet, serta kurangnya pelatihan guru dalam merancang konten interaktif yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Menelusuri peluang dan kendala ini penting agar penggunaan Wordwall tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga memperhatikan aspek pedagogis dan sosialnya. Dengan demikian, penelitian ini memiliki urgensi untuk memberikan gambaran empiris tentang bagaimana media digital dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman komprehensif mengenai bagaimana Wordwall dapat meningkatkan interaksi, kolaborasi, dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran laporan hasil observasi. Hasilnya juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi yang lebih partisipatif dan konstruktif. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendukung maupun menghambat penerapan Wordwall di kelas, baik dari aspek teknis maupun pedagogis. Tujuan utama penelitian ini adalah mengeksplorasi peran Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif yang mendukung prinsip konstruktivisme sosial Vygotsky. Melalui fokus pada interaksi guru

dan siswa, penelitian ini berusaha menunjukkan bahwa media digital dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kerja sama siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital yang terus berkembang.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus yang dilaksanakan di MA Zainul Anwar. pada Februari–April 2025. Subjek penelitian terdiri atas seorang guru Bahasa Indonesia dan beberapa siswa kelas X yang dipilih melalui purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan dokumentasi, dengan peneliti sebagai instrumen utama dibantu pedoman observasi dan wawancara. Prosedur penelitian meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan analisis data, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan secara triangulatif untuk menjaga keabsahan. Penelitian ini bertujuan menggambarkan penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di MA Zainul Anwar secara mendalam dan kontekstual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi di kelas X MA Zainul Anwar memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi siswa. Selama proses observasi, terlihat bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi ketika guru memperkenalkan media pembelajaran berbasis permainan tersebut. Aktivitas kelas menjadi lebih hidup karena setiap siswa

berpartisipasi aktif dalam menjawab soal dan berdiskusi dengan kelompoknya. Guru pun menyampaikan bahwa metode ini membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan tanpa mengurangi esensi materi. Pembelajaran yang semula bersifat

monoton berubah menjadi lebih dinamis dan komunikatif. Hal ini menandakan bahwa media digital interaktif dapat menjadi sarana efektif dalam mengoptimalkan partisipasi siswa secara merata di kelas.

Tabel 1. Peningkatan Keterlibatan Siswa Selama Pembelajaran Menggunakan Wordwall

Aspek yang Diamati	Sebelum Penggunaan Wordwal	Sesudah Penggunaan Wordwal	Keterangan
Partisipasi dalam diskusi kelas	Rendah 35%	Tinggi 85%	Siswa lebih aktif menjawab pertanyaan guru dan berdiskusi antar kelompok.
Motivasi Belajar	Sedang 50%	Tinggi 90%	Siswa menunjukkan minat tinggi dalam mengikuti setiap permainan.
Kolaborasi antar siswa	Rendah 40%	Tinggi 88%	Terjadi peningkatan kerja sama saat menjawab soal berbasis permainan.
Pemahaman terhadap materi observasi	Sedang 60%	Tinggi 89%	Siswa mampu menjelaskan struktur dan isi laporan observasi dengan baik.
Sikap positif terhadap pembelajaran	Sedang 55%	Sangat Tinggi 92%	Siswa lebih antusias -dan tidak mudah bosan selama proses pembelajaran.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Wordwall* berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan keaktifan dan kolaborasi siswa. Permainan seperti *Match-Up*, *Quiz*, dan *Random Wheel* menjadi favorit karena menantang sekaligus menyenangkan bagi siswa. Guru menyatakan bahwa format permainan yang variatif membuat pembelajaran terasa ringan namun bermakna, terutama dalam mengukur pemahaman siswa terhadap struktur teks laporan hasil observasi. Dari hasil wawancara, siswa mengaku lebih memahami materi karena mereka belajar sambil bermain dan berdiskusi. Proses tersebut menumbuhkan rasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat di depan teman-temannya. Dengan demikian, berfungsi tidak hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai alat reflektif untuk menguatkan

konsep dan meningkatkan keterampilan komunikasi siswa.

Secara teoretis, hasil penelitian ini mendukung pandangan Vygotsky dalam teori konstruktivisme sosial yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam pembentukan pengetahuan. Melalui kegiatan berbasis permainan, siswa saling membantu dan bertukar pemahaman selama proses pembelajaran berlangsung. Fenomena ini menunjukkan adanya penerapan nyata dari *zone of proximal development (ZPD)*, di mana siswa yang lebih mampu membantu teman yang belum sepenuhnya memahami materi. Diskusi dan kolaborasi dalam kelompok menjadi ruang bagi siswa untuk mengonstruksi makna bersama secara aktif. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan penguatan terhadap hasil diskusi tersebut. Dengan demikian, pembelajaran berbasis *Wordwall*

memperlihatkan bentuk konkret dari pembelajaran kolaboratif yang sesuai dengan prinsip konstruktivisme sosial.

Namun demikian, penelitian ini juga menemukan beberapa kendala yang patut diperhatikan dalam penerapan *Wordwall*. Beberapa siswa mengalami keterbatasan akses internet dan perangkat digital yang memadai, sehingga partisipasi mereka tidak selalu optimal. Guru juga mengungkapkan perlunya pelatihan khusus agar dapat merancang permainan yang sesuai dengan tingkat kesulitan dan karakteristik materi. Selain itu, masih diperlukan waktu adaptasi bagi sebagian siswa yang belum terbiasa belajar dengan media digital. Walaupun demikian, kendala tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang matang dan kolaborasi antara guru serta siswa. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya (Rahman & Pratiwi, 2020; Sari et al., 2021; Lestari & Kurniawan, 2023) bahwa media pembelajaran digital seperti *Wordwall* tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkaya dinamika sosial dan interaktif dalam proses pendidikan. Sebagai contoh, dapat dilihat contoh di bawah ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran teks laporan hasil observasi tidak hanya berdampak pada peningkatan motivasi dan keaktifan siswa, tetapi juga membentuk pola interaksi belajar yang kolaboratif dan reflektif. Lebih dari sekadar alat bantu, *Wordwall* berfungsi sebagai ruang sosial tempat siswa bernegosiasi makna, membangun pengetahuan, dan saling menguatkan dalam proses berpikir kritis. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber

informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang membimbing terjadinya dialog bermakna di kelas. Substansi temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan digital dapat menjadi jembatan antara kebutuhan pedagogis dan karakteristik generasi digital yang gemar berinteraksi secara visual dan kompetitif.

Secara konseptual, hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme sosial Vygotsky bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial yang terarah dan kontekstual. *Wordwall* memfasilitasi terbentuknya *zone of proximal development* (ZPD) yang memungkinkan siswa berkembang melampaui kemampuan awalnya melalui bimbingan dan kerja sama dengan rekan sejawat maupun guru. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, hal ini memperkaya praktik pembelajaran yang semula berorientasi kognitif menjadi lebih humanistik dan partisipatif. Temuan ini juga membuka peluang bagi guru untuk meninjau ulang pendekatan pengajaran konvensional agar lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan karakteristik belajar abad ke-21.

Prospek pengembangan hasil penelitian ini terletak pada perluasan penerapan *Wordwall* di berbagai jenjang dan mata pelajaran lain yang menuntut pemahaman konseptual dan kolaborasi. Platform ini berpotensi diintegrasikan dengan strategi *blended learning* atau *project-based learning* untuk memperkuat pengalaman belajar yang autentik dan berpusat pada siswa. Ke depan, penelitian lebih lanjut dapat meninjau aspek afektif dan metakognitif siswa, seperti bagaimana *Wordwall* memengaruhi kepercayaan diri, daya saing, dan kemampuan berpikir reflektif. Selain itu, evaluasi longitudinal dapat

dilakukan untuk mengukur konsistensi dampak media digital terhadap peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memberi kontribusi teoretis, tetapi juga menawarkan arah praktis bagi inovasi pembelajaran digital yang inklusif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada pihak MA Zainul Anwar yang telah memberikan dukungan dan kesempatan penuh selama proses penelitian berlangsung. Terima kasih yang mendalam juga ditujukan kepada guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X yang berpartisipasi aktif serta bersedia menjadi subjek penelitian. Dukungan dari pihak sekolah, rekan sejawat, dan pembimbing akademik sangat berperan dalam penyempurnaan rancangan dan analisis penelitian ini. Peneliti juga menghargai setiap saran dan bantuan teknis yang diberikan selama proses pengumpulan data dan penyusunan laporan. Tanpa kolaborasi berbagai pihak, penelitian ini tidak akan mencapai hasil yang optimal. Semoga penelitian ini dapat menjadi kontribusi kecil bagi pengembangan praktik pembelajaran berbasis digital yang kreatif, partisipatif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Haddar, M. S. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Teks Laporan Hasil Observasi Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas Viii Mts Negeri 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Penelitian, Pendidikan, dan Pembelajaran*, 18(17).
- Amara, R., Asy'Ari, H., & Anwar, M. S. (2025). Implementasi Metode Kolaboratif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa. *Jurnal Keislaman*, 8(1), 107–114. <https://doi.org/10.54298/jk.v8i1.368>
- Baso, Nudin, Mukhsin, & Yuniar, F. D. (2025). Pengaruh Metode Pembelajaran Kolaboratif terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri 23 Makassar. *Jurnal Al-Qiyam*, 6(1), 76–82. <http://ojs.staialfurqan.ac.id/alqiyam>
- FAUZIAH, F. (2021). Implementasi Pembelajaran Kolaboratif Menggunakan Breakout Room Zoom Meeting Pada Pembelajaran Jarak Jauh. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 227–233. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.683>
- GINANJAR, E. G., Darmawan, B., & Sriyono. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219. <https://vm36.upi.edu/index.php/jmee/article/view/21797>
- Hamdan, U., & Sholikin, N. W. (2025). Implementasi Metode Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Statistika. *Al-Irsyad Journal of Mathematics Education*, 4(2), 183–195. <https://doi.org/10.58917/ijme.v4i2.262>
- Hasanah, U., Masitoh, S., Dealova, Z. K., Yunus, M., Frimananda, G. R., & Prihantini, P. (2025). Faktor Penunjang Keberhasilan dalam Proses Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 1184–1188.
- Herlina, H., Indryani, I., & Wulandari, B. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Interaksi

- Sosial Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Muara Pendidikan*, 10(1), 30-38.
- Ilmiah Sholihah, O., Muhtarom, Y., & Ahdad, M. M. (2022, December). Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika di Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Selatbaru Kabupaten Bengkalis. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 6, pp. 227-234).
- Oktafiani, I. S., Muhtarom, Y., & Ahdad, M. M. (2022). Pembelajaran Kolaboratif dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika di Madrasah Aliyah Miftahul Jannah Selatbaru Kabupaten Bengkalis. *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)*, 6, 227-234. <https://vicon.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/916>
- Suryani, N. (2010). Implementasi model pembelajaran kolaboratif untuk meningkatkan ketrampilan sosial siswa. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, (2).
- Soro, S. H., Suherman, M., & Masrukoyah, E. (2024). Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Kolaboratif dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa (Studi Kasus Siswa SMP Negeri 1 Warungkondang). *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5, 2423-2430. <https://jurnaledukasia.org>
- Talaen, Y. D., Ardan, A. S., Yusnaeni, & Tokan, M. K. (2025). Analisis penerapan dan pengembangan kurikulum merdeka belajar terhadap karakteristik 4c (communication, collaboration, critical thinking, and creativity) pembelajaran abad 21 tingkat sekolah menengah atas(sistematic literature review). *Media Sains*, 25(1), 38-43. <https://doi.org/10.69869/5m7ant21>
- Rahman, A., & Pratiwi, D. (2020). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 101-112.
- Sari, N., Nugroho, B., & Widodo, A. (2021). Gamifikasi pembelajaran melalui Kahoot dan Quizizz: Dampaknya terhadap kolaborasi dan retensi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 9(1), 45-57.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Widodo, A. P. A. (2018). *Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.