Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI BERBANTUAN *PLATFORM WORDWALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS XI

Riski Rahayu, Sulastri Rini Rindrayani
[1-2] Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Bhinneka PGRI
*Email: riskirahayu27@gmail.com [1] , rrindrayani@yahoo.com [2]
Alamat: Mayor Sujadi No.7, Manggisan, Plosokandang, Kec. Kedungwaru, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66229

Korespondensi penulis: riskirahayu27@gmail.com

Abstrak

Kajian ini berfokus pada deskripsi implementasi strategi pembelajaran berdiferensiasi yang disesuaikan dengan variasi karakteristik peserta didik, dengan memanfaatkan platform Wordwall sebagai media interaktif dalam mata pelajaran Sejarah untuk siswa kelas XI. Metodologi yang digunakan dalam studi ini adalah deskriptif kualitatif, didukung oleh tinjauan literatur yang komprehensif. Temuan dari investigasi ini menunjukkan bahwa adopsi pembelajaran berdiferensiasi yang diintegrasikan dengan platform Wordwall memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi sekaligus capaian belajar peserta didik.
Kata kunci : pembelajaran berdiferensiasi, *platform wordwall*.

Abstract

This study describes how differentiated learning strategies that are adapted to the differences in student characteristics are implemented in history classes for eleventh graders using the Wordwall platform as an interactive medium. A thorough literature analysis backs up the descriptive qualitative technique employed in this investigation. According to the investigation's findings, students' motivation and learning outcomes could be improved by implementing differentiated instruction combined with the Wordwall platform.
***Keywords**: Wordwall platform, differentiated learning.*

Article History
Received: Juni 2025
Reviewed: Juni 2025
Published: Juni 2025

Plagirism Checker No 496
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/sindoro.v1i2.360
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu upaya terencana dan sadar yang bertujuan untuk mengkonstruksi lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mengeksplorasi dan mengoptimalkan potensi diri. Kualitas pendidikan yang superior merupakan aspirasi fundamental yang diidamkan oleh seluruh pemangku kepentingan dalam ekosistem pendidikan. Pemerintah Indonesia secara berkelanjutan menginisiasi reformasi di sektor pendidikan, salah satunya ditandai dengan pembaharuan kurikulum yang diterapkan pada setiap jenjang pendidikan formal. Fenomena terkini menunjukkan intensitas implementasi Kurikulum Merdeka yang sedang gencar dilaksanakan. (Aprilia et al., 2024). Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, urgensi penggunaan media edukasi yang atraktif menjadi krusial dalam penyampaian materi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, sehingga dapat berkontribusi pada pencapaian prestasi belajar yang optimal. (Hasanah et al., 2024).

Menurut (Yuniar et al., 2021) Pembelajaran sejarah pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kerap dihadapkan pada kendala dalam memicu minat dan motivasi belajar peserta didik.

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Karakteristik materi sejarah yang cenderung naratif dan memuat informasi faktual padat, seperti kronologi, figur historis, dan rangkaian peristiwa, sering kali dipersepsikan kurang menarik oleh siswa. Konsekuensinya, fenomena ini berimplikasi pada tingkat partisipasi aktif yang rendah serta suboptimalnya capaian belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah..

Fenomena yang teridentifikasi adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik, yang berimplikasi pada belum tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Kondisi ini dapat diatribusikan pada beberapa faktor, termasuk dominasi metode pembelajaran ceramah serta ketersediaan sarana dan prasarana yang suboptimal. (Jamaludin et al., 2024). Pada hasil penelitian (Genoveva, 2024) menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara guru yang menerapkan metode mengajar konvensional dan non-konvensional.

Sehubungan dengan permasalahan metode belajar yang digunakan, menurut penelitian (Astria & Kusuma, 2023) dengan mengintegrasikan pertimbangan terhadap minat dan bakat peserta didik, pembelajaran berdiferensiasi diyakini mampu meningkatkan daya tarik proses belajar serta mengoptimalkan capaian belajar siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Pembelajaran berdiferensiasi dianggap sebagai metode yang dapat mengakomodasi perbedaan-perbedaan siswa (Wahyudi et al., 2023). Dalam konteks pembelajaran berdiferensiasi, partisipasi aktif peserta didik menjadi esensial, baik dalam kapasitas individual maupun kolaboratif dalam kelompok (Fauzia & Hadikusuma Ramadan, 2023). Dari uraian diatas dapat kita simpulkan bahwa pembelajaran diferensiasi adalah pembelajaran yang cocok di terapkan pada siswa.

Seiring dengan kemajuan teknologi, adopsi media pembelajaran interaktif muncul sebagai salah satu strategi efektif untuk meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, aplikasi Wordwall menjadi salah satu instrumen yang relevan, memfasilitasi pendidik dalam merancang beragam aktivitas interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, dan permainan edukatif lainnya. Integrasi Wordwall dalam pembelajaran sejarah berpotensi menciptakan atmosfer belajar yang lebih atraktif dan menyenangkan bagi peserta didik (Sari et al., 2023).

Penelitian oleh (Ainishifa, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Kabun. Didukung juga oleh penelitian (Fidya et al., 2021), (Ade Jordy Setiawan et al., 2024). Dari hasil penelitian (Tanthowi et al., 2023) simpulan bahwa ada efektivitas pembelajaran simulasi berbantukan media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik pada materi IPS di SMAN 4 Mataram. Dari beberapa penelitian diatas dapat kita jelaskan bahwa pembelajaran dengan berbantuan media wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu pada penelitian (Hartanto, 2023) bahwa persepsi siswa sebagai responden terhadap motivasi dalam mempelajari sejarah menggunakan media Wordwall. Sejalan dengan penelitian (Ardila et al., 2023) yang menunjukkan bahwa dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan media pembelajaran Wordwall yang hasilnya media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMA Negeri 1 Ciruas. Di dukung dengan penelitian uji beda (Permana & Kasriman, 2022) Ditemukan adanya perbedaan signifikan antara kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kelas yang mengimplementasikan media Wordwall menunjukkan efektivitas yang substansial dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Sebaliknya, kelas yang menggunakan media PowerPoint dikategorikan tidak efektif dalam memengaruhi motivasi belajar siswa. Dari beberapa penelitian diatas dapat kita jelaskan bahwa penggunaan platform wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

METODE PENELITIAN

Kajian ini mengadopsi pendekatan deskriptif dengan fokus pada pengumpulan data-data relevan yang bersumber dari studi kepustakaan. Sumber literatur yang dimanfaatkan meliputi buku, artikel jurnal ilmiah, dan sumber daring, yang semuanya didasarkan pada penelitian sebelumnya. Prosedur metodologis ini melibatkan penelaahan komprehensif terhadap berbagai sumber, kemudian mengaitkannya dengan topik yang sedang dibahas untuk selanjutnya disajikan dalam format deskriptif. Selain itu, dilakukan pula tinjauan literatur (review) dengan kata kunci "Wordwall" dari periode 2021 hingga 2024

PEMBAHASAN

Pembelajaran Berdiferensiasi

Pembelajaran berdiferensiasi merupakan komponen integral dari kebijakan implementasi Kurikulum Merdeka di lingkungan sekolah. Model pembelajaran ini mengedepankan pengelolaan pendidikan dalam konteks kelas yang memiliki karakteristik peserta didik yang heterogen (Marantika et al., 2023). Pembelajaran berdiferensasi ini sangat sesuai diterapkan dalam kurikulum merdeka, karena dalam penerapan kurikulum merdeka, memperhatikan karakter dan konsisi masing-masing siswa dalam proses belajar. Melalui pembelajaran berdiferensiasi ini pembelajaran dapat diterima siswa secara merata karena guru memperhatikan karakter siswa selama proses pembelajaran (Fauzia & Hadikusuma Ramadan, 2023). Pada penelitian (Safarati & Zuhra, 2023) Pembelajaran berdiferensiasi yang telah diterapkan pada jenjang sekolah menengah, yaitu jenjang SMP dan jenjang SMA adalah Dalam konteks pembelajaran yang mengakomodasi kebutuhan belajar peserta didik, instrumen penelitian yang digunakan dalam studi mengenai pembelajaran berdiferensiasi cenderung lebih berfokus pada pengukuran hasil belajar siswa. Pembelajaran berdiferensiasi sendiri didefinisikan sebagai suatu kerangka konseptual yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan belajar individual peserta didik selama proses instruksional. Tujuannya adalah untuk memfasilitasi pemahaman materi pembelajaran berdasarkan karakteristik unik, bakat, minat, modalitas belajar, serta potensi keunggulan masing-masing peserta didik, guna mencapai keberhasilan akademis. (Naibaho, 2023).

Sesuai uraian diatas dapat disimpulkan dengan melihat keberagaman karakter siswa dalam kelas yang mengutamakan kebutuhan belajar siswa pembelajaran maka berdiferensiasi cocok diterapkan pada era kurikulum merdeka ini.

Menurut (Sutrisno, 2023) implementasi strategi ini dapat dilaksanakan melalui tiga pendekatan utama:

a. **Diferensiasi Konten:** Pendidik mengevaluasi kebutuhan belajar peserta didik dengan mempertimbangkan kesiapan, minat, dan karakteristik belajar mereka, atau kombinasi dari ketiga aspek tersebut, selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
b. **Diferensiasi Proses:** Pendidik merancang aktivitas pembelajaran yang bervariasi, mencakup pembelajaran individual dan kolaboratif dalam kelompok, serta menyediakan dukungan tambahan bagi peserta didik yang memerlukan penjelasan lebih lanjut terkait tugas yang harus diselesaikan.
c. **Diferensiasi Produk:** Merujuk pada luaran pembelajaran yang dihasilkan, baik berupa hasil tes maupun presentasi produk, yang diserahkan kepada pendidik sebagai indikator tingkat pemahaman peserta didik terhadap tujuan pembelajaran.

Dari uraian tersebut strategi yang dapat dilakukan dalam pembelajaran berdiferensiasi adalah diferensiasi konten, proses dan produk.

Implementasi metode pembelajaran berdiferensiasi dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang saling terkait, berkesinambungan, dan bersifat siklikal (Jumiarti et al., 2024) Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

a. **Asesmen Diagnostik:** Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman awal peserta didik, yang selanjutnya menjadi dasar dalam perancangan desain pembelajaran yang adaptif terhadap profil kesiapan belajar mereka.
b. **Tinjauan Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP):** Pada tahap ini, pengajar melakukan penyesuaian materi dan strategi berdasarkan hasil evaluasi diagnostik yang telah dilaksanakan. Informasi tersebut kemudian dimanfaatkan untuk merancang konsep pengajaran yang relevan serta menyusun modul pembelajaran yang selaras dengan kebutuhan spesifik peserta didik.
c. **Integrasi Hasil Asesmen Diagnostik dan Analisis Kurikulum:** Penentuan tahap belajar awal peserta didik dilakukan melalui kajian kurikulum yang komprehensif, mencakup aspek materi, metode, luaran, dan prosedur penilaian.

Platform Wordwall

Wordwall merupakan aplikasi gamifikasi digital yang berbasis online, menawarkan beragam fitur permainan dan kuis yang bisa digunakan oleh guru dalam melakukan evaluasi materi. Selain itu, *Wordwall* juga berfungsi sebagai sumber pembelajaran, media, dan alat penilaian yang menarik bagi siswa. Permainan ini dapat diakses melalui laptop atau ponsel pintar. Platform Wordwall mengintegrasikan elemen visual (gambar), auditori (audio), animasi, dan permainan interaktif yang berpotensi menstimulasi minat dan keterlibatan peserta didik.. (Akbar et al., 2023). *Platform Wordwall* menyediakan beragam fitur interaktif yang menunjang proses pembelajaran. Fitur-fitur tersebut, beserta deskripsi fungsionalnya, adalah sebagai berikut:

1. ***Match Up*:** Aktivitas pencocokan elemen yang relevan.
2. ***Open Box*:** Permainan tebak isi kotak yang disembunyikan.
3. ***Random Cards*:** Tantangan untuk mengidentifikasi kartu yang diacak.
4. ***Anagram*:** Penataan ulang huruf-huruf menjadi susunan kata yang benar.
5. ***Labelled Diagram*:** Aktivitas menyusun atau melengkapi label pada sebuah diagram.
6. ***Categorize*:** Penempatan item-item ke dalam kategori yang sesuai.
7. ***Quiz*:** Format kuis berbasis pilihan ganda.
8. ***Find Match*:** Memasangkan definisi dengan gambar yang relevan.
9. ***Matching Pairs*:** Aktivitas menghubungkan pasangan elemen hingga mencapai kombinasi yang tepat.
10. ***Missing Word*:** Melengkapi kalimat dengan kata yang hilang pada kolom yang disediakan.
11. ***Wordsearch*:** Pencarian kata tersembunyi dalam matriks huruf.
12. ***Rank Order*:** Penataan ulang item-item ke dalam urutan yang benar.
13. ***Random Wheel*:** Pengambilan keputusan atau pemilihan secara acak melalui putaran roda.
14. ***Group Sort*:** Pengelompokan item-item ke dalam kategori yang tepat.
15. ***Unjumble*:** Penataan ulang kata-kata menjadi susunan kalimat yang koheren.
16. ***Show Quiz*:** Kuis pilihan ganda dengan fitur pengaturan waktu, batasan "nyawa", dan bonus.
17. ***Maze Chase*:** Permainan mencari jawaban yang benar sambil menghindari hambatan atau "musuh".
18. ***Airplane*:** Aktivitas yang melibatkan navigasi pesawat virtual menuju jawaban yang tepat sambil menghindari opsi yang salah (Zahroh et al., 2024).

Ada beberapa fitur yang menjadi keunggulan menurut penelitian (Rindiantika, 2022) dari *Platform Wordwall* menawarkan beberapa fitur kunci yang mendukung fleksibilitas dan adaptabilitas dalam desain pembelajaran:

1. **Fleksibilitas Interaktif dan Cetak:** Wordwall memfasilitasi kreasi aktivitas interaktif yang dapat diakses secara daring atau diunduh sebagai berkas PDF untuk keperluan cetak.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

2. **Pemanfaatan Template:** Desain aktivitas dalam platform ini berbasis sistem template, memungkinkan kemudahan dalam pengembangan materi.
3. **Konversi Template:** Setelah suatu aktivitas dibuat, terdapat kapabilitas untuk mengalihkannya ke format template lain hanya dengan satu klik.
4. **Kustomisasi Aktivitas:** Pendidik memiliki opsi untuk memodifikasi aktivitas yang telah dibuat, menyesuaikan materi agar relevan dengan karakteristik kelas dan gaya pengajaran.
5. **Fungsionalitas Penugasan:** Aktivitas yang dihasilkan melalui Wordwall dapat dialokasikan sebagai tugas mandiri bagi peserta didik.
6. **Opsi Berbagi Publik:** Setiap aktivitas yang dikembangkan dapat diatur menjadi publik, memungkinkan berbagi dengan pendidik lain.
7. **Integrasi Web:** Aktivitas Wordwall dapat disematkan ke dalam situs web lain melalui penggunaan *snippet* kode HTML yang disediakan.

A. Langkah-Langkah Menggunakan *Wordwall*

Wordwall merupakan aplikasi yang didesain secara menarik dan mudah dioperasikan oleh peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Atas. Oleh karena itu, implementasi aplikasi ini di lingkungan sekolah dipercaya dapat memfasilitasi kelancaran proses pembelajaran. Platform ini berpotensi signifikan dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Melalui Wordwall, pendidik dapat mengkreasi beragam jenis aktivitas pembelajaran interaktif, meliputi permainan pilihan ganda, pencocokan kata, pencocokan gambar, dan variasi aktivitas edukatif lainnya (Khotimah et al., 2023).

Dalam penelitian (Herta et al., 2023) langkah-langkah untuk memanfaatkan *Wordwall* dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Langkah Pertama: Membuat Akun *Wordwall*

1) Masuk ke situs resmi *Wordwall* di https://wordwall.net/.
2) Klik tombol "Sign up" atau "Daftar" untuk membuat akun baru.
3) Bisa masuk memakai akun Google atau akun Microsoft

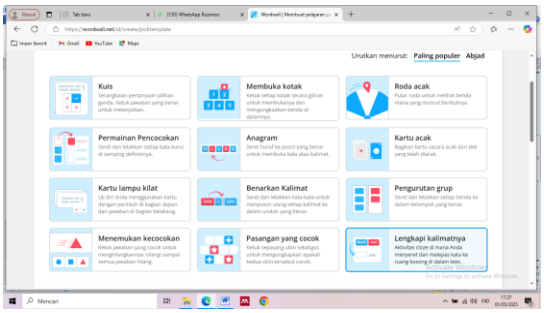
Gambar 2.1 Tampilan Masuk/Daftar

b. Langkah Kedua: Membuat Aktivitas

Setelah berhasil log masuk ke platform, pengguna diarahkan untuk memilih opsi "Create" atau "Buat" guna menginisiasi pengembangan aktivitas baru. Selanjutnya, pengguna dapat menyeleksi jenis aktivitas yang dikehendaki dari daftar fitur yang tersedia, termasuk namun tidak terbatas pada "Pilihan Ganda," "Memasangkan Kata," "Mencocokan Gambar," atau format aktivitas lain yang relevan dengan tujuan pembelajaran.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

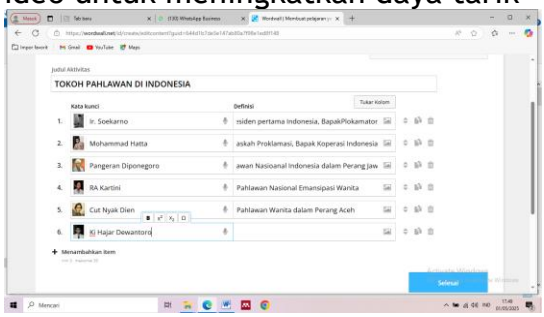
Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267



Gambar 2.2 Tampilan Menu Aktivitas Templete

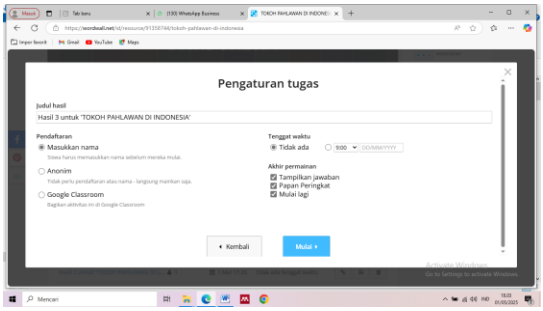
c. Langkah Ketiga: Mengisi Konten Aktivitas

1. Berikan judul yang representatif dan mudah dipahami untuk setiap aktivitas guna memfasilitasi pemahaman peserta didik.
2. Formulasikan butir-butir soal dengan diksi yang relevan dan sesuai dengan format aktivitas yang telah dipilih. Pertimbangkan pula penambahan elemen visual berupa gambar atau video untuk meningkatkan daya tarik



Gambar 2.3 Tampilan Menu Pengisian Konten

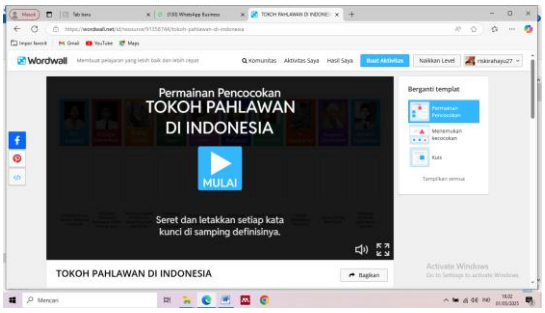
3. Sesuaikan dengan pilihan dan pengaturan lainnya seperti pengaturan waktu dan aturan penugasan.



Gambar 2.4 Tampilan Pengaturan Tugas

d. Langkah Keempat: Menyimpan dan Membagikan Aktivitas

1) Sesudah selesai membuat konten aktivitas, pilih tombol simpan. Lalu review penugasan yang telah dibuat.

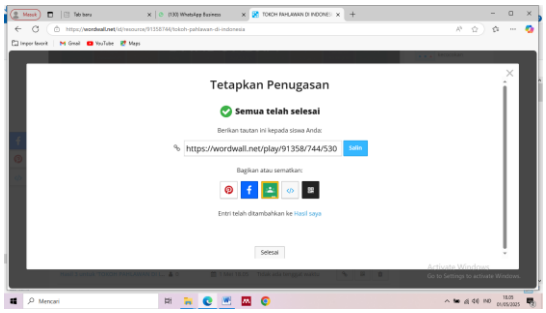


Gambar 2.5 Tampilan Preview Aktivitas yang Telah Dibuat

2) Kemudian akan keluar pilihan untuk membagikan aktivitas ke siswa, seperti tautan dan barcode pilih sesuai dengan kebutuhan membagikan aktivitasnya.

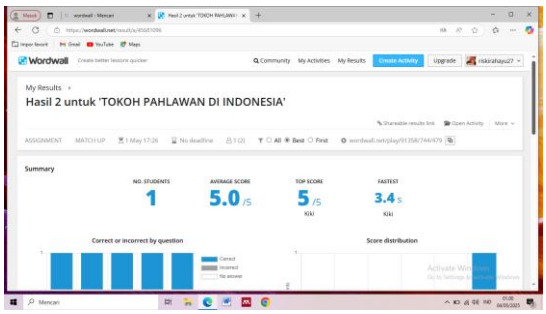
Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267



Gambar 2.6 Tampilan Bagikan Tugas

3) Bentuk tampilan pada dasboard penilaian setelah pelaksanaan kuis



Gambar 2.7 Tampilan Bentuk Hasil Evaluasi

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh (Surya et al., 2021) dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Wordwall memiliki sejumlah kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

a. Kelebihan Media Pembelajaran Wordwall:

1. **Fleksibilitas dan Aksesibilitas:** Platform Wordwall bersifat adaptif dan mudah diimplementasikan pada berbagai jenjang pendidikan.
2. **Fitur yang Diversifikasi dan Atraksi:** Menawarkan beragam fitur yang dirancang untuk menarik perhatian pengguna.
3. **Karakteristik Inovatif:** Media Wordwall memiliki atribut inovatif dalam desain dan fungsionalitasnya.
4. **Peningkatan Motivasi Belajar:** Berpotensi untuk menstimulasi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
5. **Instrumen Penilaian:** Dapat berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran.

b. Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall:

1. **Keterbatasan Modalitas:** Media Wordwall utamanya menyajikan konten dalam format visual.
2. **Tuntutan Waktu dan Kreativitas:** Pengembangan aktivitas pada platform ini memerlukan alokasi waktu dan upaya kreatif yang relatif lebih besar dari pendidik.
3. **Ketergantungan Akses Internet:** Fungsionalitas platform ini sangat bergantung pada ketersediaan koneksi internet.
4. **Keterbatasan Akun Gratis:** Versi gratis dari platform hanya membatasi penggunaan hingga empat aktivitas.

Implementasi Pembelajaran Berdeferensiasi dengan Bantuan Platform Wodwall

A. Tahapan Kegiatan

Perencanaan adalah konsep yang akan di lakukan untuk mengoreksi, mengembangkan atau mengubah perilaku dan sikap sebagai saran dari solusi

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

permasalahan. Konsep ini dibuat setelah adanya analisis masalah dan mencari sebab atau pokok permasalahan. Pada tahap ini guru menyiapkan hal-hal yang dibutuhkan. Tahapan yang dilakukan di tahap awal adalah asesmen diasnogtik. Setelah itu menganalisis CP dan ATP untuk tahap perencanaan awal (Dahlani & Afdaliyah, 2024).

1. **Melakukan Asesmen Diasnogtik**

   Asesmen diagnostik merepresentasikan suatu aktivitas evaluasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik, guna memfasilitasi pemilihan desain pembelajaran yang selaras dengan profil kesiapan belajar mereka
2. **Melakukan Analisis CP dan ATP**

   Sejalan dengan hasil asesmen diagnostik, fase berikutnya melibatkan analisis mendalam terhadap Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Dalam proses analisis CP dan ATP ini, pendidik mengadaptasi informasi yang diperoleh dari evaluasi sebelumnya. Tujuannya adalah untuk menetapkan target capaian pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, yang kemudian dilanjutkan dengan penyusunan ATP. Setelah ATP tersusun, guru selanjutnya merancang metode pembelajaran yang relevan serta mengembangkan modul pembelajaran yang selaras dengan kesiapan dan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik.
3. **Menyampaikan Tujuan Pembelajaran**

   Penerapan pendekatan pembelajaran berdiferensiasi bertujuan agar peserta didik memiliki kapabilitas untuk:
   a. Memaparkan kontribusi signifikan tokoh-tokoh pahlawan nasional Indonesia.
   b. Menganalisis konteks historis perjuangan para tokoh pahlawan.
   c. Menginternalisasi nilai-nilai kepahlawanan sebagai manifestasi kecintaan terhadap bangsa dan negara.
   d. Mempresentasikan luaran pembelajaran yang disesuaikan dengan preferensi modal belajar individual (visual, auditori, atau kinestetik)
4. **Pemilihan Materi Pokok**

   Substansi pembelajaran difokuskan pada aspek-aspek berikut:
   a. Konseptualisasi pahlawan nasional.
   b. Identifikasi figur-figur pahlawan dari berbagai wilayah Nusantara, meliputi nama-nama seperti R.A. Kartini, Soekarno, Pattimura, dan lainnya.
   c. Analisis esensi perjuangan serta nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan teladan.
5. **Pembelajaran Diferensiasi**
   1) **Diferensiasi Konten**

      Peserta didik diberikan otonomi untuk memilih figur pahlawan yang relevan dengan minat mereka, guna dilakukan pendalaman materi lebih lanjut.
   2) **Diferensiasi Proses**

      Proses pembelajaran disesuaikan berdasarkan modalitas belajar peserta didik:
      a. **Visual:** Aktivitas pembelajaran melibatkan kreasi poster atau grafik representasi tokoh.
      b. **Auditori:** Pembelajaran memfasilitasi produksi siniar (podcast) atau narasi lisan mengenai tokoh.
      c. **Kinestetik:** Interaksi pembelajaran diwujudkan melalui partisipasi dalam kuis berbasis Wordwall dan diskusi kelompok.
6. **Desain Media Wordwall**

   Prosedur perancangan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Wordwall meliputi tahapan sebagai berikut:
   1. Inisiasi akun pada platform Wordwall melalui situs web resmi wordwall.net.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

2. Seleksi format aktivitas interaktif yang dikehendaki, seperti kuis, permainan mencocokkan (match up), atau anagram.
3. Konstruksi pertanyaan dan respons yang relevan, disesuaikan dengan cakupan materi pembelajaran.

7. Perencanaan Teknis

Aspek perencanaan teknis mencakup:

1. Preparasi perangkat keras (laptop, telepon genggam) dan memastikan ketersediaan akses internet. Penjadwalan bagi peserta didik untuk membawa perangkat gawai mereka pada waktu pelaksanaan juga perlu dikoordinasikan.
2. Penyusunan rencana kontingensi untuk mengantisipasi potensi kendala teknis yang mungkin muncul.

B. Tahap Pelaksanaan (Implementasi)

Tindakan diartikan sebagai inisiatif yang diambil oleh pendidik dalam rangka menginisiasi perbaikan, peningkatan, atau modifikasi yang dikehendaki. Pelaksanaan tindakan ini merupakan realisasi konkret dari rencana yang telah diformulasikan sebelumnya.

Langkah-langkah Pembelajaran

a. Pendahuluan (10 Menit)

Pendidik memaparkan tujuan pembelajaran dan menstimulasi motivasi peserta didik. Aktivitas ini berfungsi sebagai stimulasi awal sebelum memasuki substansi materi pelajaran Sejarah. Selanjutnya, guru melakukan observasi terhadap implementasi kegiatan atau intervensi yang diperkenalkan kepada siswa. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Data yang diperoleh dari pengamatan tersebut akan menjadi dasar umpan balik dalam perumusan rencana pembelajaran berikutnya

b. Kegiatan Inti (70 menit)

a. **Eksplorasi** (20 menit)
   Peserta didik memperoleh akses terhadap materi mengenai tokoh pahlawan melalui referensi cetak (buku) dan sumber digital (tautan). Selanjutnya, mereka diberikan keleluasaan untuk menyeleksi satu figur pahlawan dari daftar yang telah disediakan. Pendidik memfasilitasi proses ini dengan menyediakan bahan bacaan, tautan digital, dan beragam sumber belajar terkait pahlawan. Peserta didik kemudian terlibat dalam aktivitas membaca atau menonton video secara mandiri maupun kolaboratif. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa untuk mencatat informasi esensial, mencakup latar belakang, rekam jejak perjuangan, dan nilai-nilai keteladanan yang diemban oleh tokoh tersebut.
b. **Elaborasi** (30 Menit)
   Pendidik mengelompokkan peserta didik berdasarkan preferensi modalitas belajar atau minat mereka:
   a) **Visual:** Peserta didik berkreasi dalam mendesain poster yang merepresentasikan tokoh pahlawan.
   b) **Auditori:** Peserta didik menghasilkan rekaman narasi atau siniar (podcast) yang mengulas figur tokoh.
   c) **Kinestetik:** Peserta didik berinteraksi melalui aktivitas berbasis Wordwall (misalnya, kuis tebak gambar, permainan roda putar), dan selanjutnya berkolaborasi menyusun drama singkat.
c. **Konfirmasi** (20 menit)

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

1. Setiap kelompok menyajikan hasil karyanya di hadapan kelas (berupa poster, rekaman audio, atau pementasan drama).
2. Pendidik bersama peserta didik lainnya memberikan apresiasi dan umpan balik konstruktif.
3. Pendidik memperkuat pemahaman materi dengan mengaitkan nilai-nilai perjuangan tokoh sejarah dengan relevansinya dalam konteks kehidupan kontemporer peserta didik.

c. Penutup (10 menit)

a) Pendidik merumuskan simpulan mengenai substansi materi tentang tokoh pahlawan dan menekankan signifikansi penghargaan terhadap kontribusi mereka.
b) Sesi pembelajaran diakhiri dengan pelaksanaan kuis evaluasi komprehensif menggunakan platform Wordwall.
c) Pendidik menyampaikan pesan moral dan menstimulasi motivasi agar peserta didik menginternalisasi dan meneladani semangat kepahlawanan dalam konteks kehidupan sehari-hari.

C. Tahap Evaluasi

a. **Evaluasi Hasil Belajar Siswa**

Dilakukan analisis terhadap skor atau capaian peserta didik dari aktivitas berbasis Wordwall. Proses evaluasi ini mencakup penilaian pada domain kognitif, afektif, dan psikomotor yang terintegrasi dalam diferensiasi proses. Kriteria penilaian dapat dikembangkan berdasarkan tiga aspek utama. Berikut tabel uraiannya :

Aspek	Teknik	Instrumen
Sikap	Observasi	Daftar cek kerja sama dan partisipasi
Pengetahuan	Kuis Wordwall dan tanya jawab	Soal pilihan ganda dan uraian
Ketrampilan	Penialian produk (tahap Elaborasi)	Rubrik penilaian kreatifitas dan ketepatan isi.

Tabel 2.1 Aspek Penilaian

b. **Refleksi Guru**

Fase refleksi merupakan suatu aktivitas krusial yang melibatkan analisis mendalam, observasi cermat, serta pemikiran kritis terhadap proses yang telah terlaksana, dikaitkan dengan dampak atau luaran dari suatu intervensi. Berdasarkan temuan dari refleksi ini, pendidik memiliki kapabilitas untuk mengoreksi atau mengoptimalkan rencana awal.

Secara spesifik, proses refleksi mencakup:

1. Evaluasi terhadap efektivitas media yang digunakan dalam konteks pembelajaran.
2. Identifikasi kendala, baik yang bersifat teknis maupun pedagogis, yang mungkin muncul selama implementasi. Hasil dari refleksi ini kemudian digunakan untuk merancang perbaikan yang akan diaplikasikan pada sesi pembelajaran selanjutnya (Dahlani & Afdaliyah, 2024).

c. **Umpan Balik dari Siswa**

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

1. Mengumpulkan perspektif peserta didik terkait pengalaman mereka dalam menggunakan platform Wordwall.
2. Memanfaatkan data umpan balik tersebut sebagai dasar untuk optimalisasi metode dan media pembelajaran di kemudian hari.

Oleh karena itu, implementasi pembelajaran berdiferensiasi yang didukung oleh platform Wordwall sebagai media interaktif, dinilai sangat relevan untuk diaplikasikan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya pada materi sejarah bagi peserta didik kelas XI

KESIMPULAN

Pembelajaran berdiferensiasi dirancang untuk mengakomodasi minat, kesiapan, dan profil belajar individu peserta didik. Implementasi strategi ini dapat dilakukan melalui diferensiasi konten, proses, dan produk. Integrasi media interaktif, khususnya platform Wordwall, dalam tahapan diferensiasi proses diyakini dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar. Kajian ini mengafirmasi bahwa implementasi pembelajaran berdiferensiasi yang didukung oleh platform Wordwall berpotensi meningkatkan motivasi dan capaian belajar peserta didik. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya. Dari perspektif pendidik, diperlukan alokasi waktu dan energi yang substansial untuk merancang aktivitas pembelajaran dalam satu media. Di sisi peserta didik, tidak semua memiliki kesiapan atau ketertarikan yang sama dalam berinteraksi dengan media digital berbasis gamifikasi. Sebagai solusi atas kendala tersebut, direkomendasikan untuk menyelenggarakan pelatihan berkala bagi guru mengenai pemanfaatan media digital. Selain itu, penerapan strategi *station rotation* dapat menjadi alternatif untuk memungkinkan siswa memilih aktivitas yang sesuai dengan minat dan tingkat kesiapan mereka.

DAFTAR PUSTAKA

Ade Jordy Setiawan, Munandar, A., & Jalaluddin, M. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SMAN 51 Jakarta. *JPIG (Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Geografi)*, *9*(1), 75–83. https://doi.org/10.21067/jpig.v9i1.9849

Ainishifa, H. (2023). *PENGARUH MEDIA INTERAKTIF BERBASIS WORDWALL Pendahuluan Pembelajaran sejarah merupakan salah satu unsur utama dalam pendidikan*. *8*(September), 321–331.

Akbar, H. F., Hadi, M. S., Pembelajaran, M., & Belajar, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa*. *4*(2), 1653–1660.

Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *5*, 265–271. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Ardila, I., Jamil Nuryasin, M., Cahya, N., Afro Nida, N., Ashilah, H., & Afrizal, S. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas. *Stevany Afrizal INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, *3*, 7247–7258.

Astria, R., & Kusuma, A. B. (2023). Analisis Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *6*(2), 112–119. https://doi.org/10.30605/proximal.v6i2.2647

Dahlani, A., & Afdaliyah, N. N. (2024). Penggunaan Media Game Education Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Self Learning Pada Materi Gaya Dan Pengaruhnya. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*, 100–112.

Fauzia, R., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(3), 1608–1617.

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5323

Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III SEMNARA*, 219–227. https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1301

Genoveva, L. D. (2024). *Pengaruh Metode Mengajar Guru , Sumber Media Pembelajaran Terhadap Motivasi*. *7*, 4863–4867.

Hartanto, D. (2023). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Sejarah Di Kelas XI SMA Swasta Persiapan Stabat. *Jurnal Sintaksis: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IPA, IPS Dan Bahasa Inggris*, *5*(2), 46–52. http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/46

Hasanah, K. U., Ngali, M., Makmun, Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, *4*(1), 69–78.

Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, *3*, 527–532. https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf

Jamaludin, U., Setiawan, S., Putri, D. V., Fairuz, R. S., & Khaulani, Q. (2024). Analisis Penggunaan Metode Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *10*(1), 188–194. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3145

Jumiarti, D. N., Fakhruddin, M., & Marta, N. A. (2024). Implementasi Pembelajaran Diferensiasi pada Mata Pelajaran Sejarah: Studi Kasus di SMAN 23 Kabupaten Tangerang. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, *8*(1), 64–77. https://doi.org/10.29408/fhs.v8i1.25021

Khotimah, K., Sulistyarini, S., & Adlika, N. M. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, *11*(3), 255–261. https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i3.63679

Marantika, J. E. R., Tomasouw, J., & Wenno, E. C. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas. *German Für Gesellschaft (J-Gefüge)*, *2*(1), 1–8. https://doi.org/10.30598/jgefuege.2.1.1-8

Naibaho, D. P. (2023). Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi Mampu Meningkatkan Pemahaman Belajar Peserta Didik. *Journal of Creative Student Research*, *1*(2), 81–91.

Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 7831–7839. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616

Rindiantika, Y. (2022). Motivasi Belajar Siswa Dan Pemanfaatan Media Word Wall: Kajian Teori. *Jurnal Intelegensia*, *7*(2), 1–12.

Safarati, N., & Zuhra, F. (2023). Literature Review: Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Menengah. *GENTA MULIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *6*(November), 33–37.

Sari, R. E., Fitria, L., Tarisa, V., & Kotabumi, U. M. (2023). *STUDI LITERATUR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA WEB SEKOLAH DASAR Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Keguruan dan Ilmu mengembangkan segala potensi yang*. *02*(01), 37–49.

Surya, Z., Randriwibowo, A., Nur, L., & Wulansari, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Gunung Sugih*. *2*(2).

Sutrisno, L. T. (2023). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Sebagai Salah Satu Pemecahan Masalah Masih Kurangnya Keaktifan Peserta Didik Saat Proses Pembelajaran Berlangsung. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, *6*(1), 111–121. https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.16192

Vol. 15 No. 7 2025
Palagiarism Check 02/234/68/186
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.267

Tanthowi, I., Wahyu Utami, L., Salsabilah, N., Iqamah, N., Tias Azizah Awalia, P., Malikah, S., & Haer, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, *6*(4), 563. http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek

Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Mipa*, *13*(4), 1105–1113. https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296

Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial (JIHI3S)*, *1*(11), 1182–1190. https://doi.org/10.17977/um063v1i11p1182-1190

Zahroh, P. N., Yusuf, W. F., & Yusuf, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Evaluasi Pembelajaran. *Tadbir Muwahhid*, *8*(1), 123–139. https://doi.org/10.30997/jtm.v8i1.12805