

Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa di SMPIT Insan Permata Malang

Muhammad Ardiansyah^{1*}, Agus Purnomo³

^{1,2}Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Sumber Sari, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

E-mail: muhammadardiansyah1@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3180>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 06 Jul 2026

Revised: 12 Jul 2026

Accepted: 18 Jul 2026

Kata Kunci:

Efektivitas, Media Pembelajaran Wordwall, Pembelajaran IPS, Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa, SMPIT Insan Permata Malang.

Keywords:

Effectiveness, Wordwall Learning Media, Social Studies Learning, Student Participation and Learning Outcomes, SMPIT Insan Permata Malang.



ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi interaksi sosial, di SMPIT Insan Permata Malang. Menggunakan pendekatan kuantitatif-eksperimen dengan desain static group post-test only, penelitian ini melibatkan 17 siswa kelas VII Ali dan dua guru IPS dalam satu kali pertemuan pada Februari 2025. Data dikumpulkan melalui observasi partisipasi siswa, analisis hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pasca-pembelajaran, dan wawancara semi-terstruktur dengan siswa serta guru. Hasil menunjukkan bahwa 82% siswa aktif berpartisipasi dalam kuis interaktif Wordwall melalui proyektor, dengan skor rata-rata LKPD sebesar 85, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi. Wordwall efektif meningkatkan keterlibatan siswa, terutama dengan gaya belajar kinestetik, meskipun tantangan infrastruktur seperti koneksi internet perlu diatasi. Penelitian ini merekomendasikan pelatihan guru dan peningkatan fasilitas teknologi untuk optimalisasi penggunaan Wordwall (Sari & Pratama, 2025).

This study aims to activate the effectiveness of Wordwall learning media in improving student participation and learning outcomes in Social Studies (IPS), especially social interaction material, at SMPIT Insan Permata Malang. Using a quantitative-experimental approach with a static group post-test only design, this study involved 17 seventh-grade Ali students and two IPS teachers in one meeting in February 2025. Data were collected through student participation observations, analysis of post-learning Student Worksheet (LKPD) results, and semi-structured interviews with students and teachers. The results showed that 82% of students actively participated in the interactive Wordwall quiz via projector, with an average LKPD score of 85, indicating a good understanding of the material. Wordwall effectively increased student engagement, especially with kinesthetic learning styles, although infrastructure challenges such as internet connection need to be addressed. This study recommends teacher training and improved technology facilities to optimize the use of Wordwall (Sari & Pratama, 2025).



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Muhammad Ardiansyah, et al. (2026), Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa di SMPIT Insan Permata Malang, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.3180>

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memainkan peran penting dalam membekali siswa dengan pemahaman tentang dinamika sosial, budaya, dan interaksi masyarakat. Materi interaksi sosial dalam kurikulum IPS menuntut siswa untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi hubungan antarindividu dan kelompok. Namun, rendahnya antusiasme siswa sering menjadi kendala karena metode pengajaran yang monoton dan kurang interaktif (Rahmawati & Santoso, 2024). Hal ini menyebabkan partisipasi dan hasil belajar siswa menjadi kurang optimal, khususnya di SMPIT Insan

Permata Malang. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi pendidikan telah memungkinkan penggunaan media berbasis digital untuk memperkaya pengalaman belajar. Salah satu platform yang menjanjikan adalah Wordwall, sebuah alat interaktif yang menyediakan kuis dan permainan untuk meningkatkan minat belajar (Putri & Wulandari, 2025). Meskipun siswa di SMPIT Insan Permata dilarang membawa ponsel, Wordwall dapat diimplementasikan melalui komputer atau proyektor di kelas, mendukung pembelajaran yang dinamis. Platform ini memungkinkan guru merancang aktivitas yang relevan dengan materi interaksi sosial, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan cara yang lebih menarik.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media digital seperti Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar. Sari dan Pratama (2025) melaporkan bahwa penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPS di SMP meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sosialisasi masyarakat. Studi serupa oleh Lestari et al. (2024) menunjukkan bahwa Wordwall mendorong motivasi belajar melalui pendekatan gamifikasi. Dalam konteks siswa dengan gaya belajar kinestetik, aktivitas interaktif Wordwall mendukung pembelajaran aktif melalui gerakan fisik, seperti memilih jawaban kuis di layar proyektor, yang sejalan dengan teori belajar kinestetik (Wibowo & Nugroho, 2025).

Partisipasi siswa merupakan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran. Widodo dan Hartati (2024) menemukan bahwa Wordwall meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di sekolah dasar hingga 85%. Dalam pembelajaran IPS, Wordwall memfasilitasi pemahaman terhadap faktor-faktor interaksi sosial melalui kuis interaktif yang ditampilkan di kelas tanpa memerlukan ponsel pribadi, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa (Yuniar et al., 2021).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-eksperimen dengan desain static group post-test only untuk mengukur efektivitas Wordwall. Penelitian serupa oleh Wafiqni dan Putri (2021) menunjukkan bahwa Wordwall meningkatkan hasil belajar matematika secara signifikan. Desain ini memungkinkan pengukuran partisipasi dan hasil belajar siswa setelah penggunaan Wordwall, memberikan bukti empiris tentang manfaat media ini.

Materi interaksi sosial memerlukan media yang dapat mengaitkan teori dengan pengalaman nyata siswa. Wordwall mendukung hal ini melalui fitur visual dan interaktif yang memperkuat pemahaman konsep, sesuai dengan teori kognitif multimedia (Setiawan & Hartono, 2025). Dengan penggunaan proyektor, Wordwall tetap aksesibel di kelas tanpa ponsel, menjadikan pembelajaran interaktif dan relevan.

Namun, tantangan seperti kesiapan infrastruktur teknologi dan kompetensi guru dalam mengoperasikan Wordwall perlu diperhatikan. Pratama dan Nugroho (2025) menegaskan bahwa keberhasilan media digital bergantung pada pelatihan guru yang memadai. Oleh karena itu, implementasi Wordwall di SMPIT Insan Permata memerlukan dukungan pelatihan dan fasilitas teknologi yang memadai.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas media Wordwall dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi interaksi sosial, dengan fokus pada kemampuan siswa menganalisis faktor-faktor interaksi sosial. Dengan desain kuantitatif-eksperimen static group post-test only, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan media pembelajaran yang efektif di sekolah menengah.

METODE

Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-eksperimen dengan desain static group post-test only untuk mengukur efektivitas media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi interaksi sosial, di SMPIT Insan Permata Malang. Pendekatan ini dipilih untuk mengevaluasi dampak intervensi Wordwall secara objektif melalui data kuantitatif dari observasi dan hasil Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) (Wafiqni & Putri, 2021).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPIT Insan Permata Malang, Jawa Timur, yang dipilih karena tersedianya fasilitas komputer dan proyektor yang mendukung penggunaan Wordwall meskipun siswa tidak diizinkan membawa ponsel. Penelitian dilakukan dalam satu kali pertemuan pada Februari 2025, mencakup pelaksanaan pembelajaran, pengumpulan data, dan analisis.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah 17 siswa kelas VII Ali SMPIT Insan Permata Malang yang mengikuti pembelajaran IPS pada materi interaksi sosial, dengan tujuan pembelajaran menganalisis faktor-faktor bentuk interaksi sosial. Subjek dipilih secara purposive sampling berdasarkan keterlibatan aktif dan ketersediaan fasilitas kelas. Dua guru IPS juga dilibatkan untuk memberikan perspektif tambahan terkait implementasi Wordwall.

Tata Cara Teknik Pengumpulan Data/Informasi

Data dikumpulkan melalui tiga teknik utama: observasi, wawancara semi-terstruktur, dan analisis hasil LKPD. Observasi dilakukan selama pembelajaran untuk mencatat partisipasi siswa dan interaksi dengan media Wordwall menggunakan lembar observasi terstruktur. Wawancara semi-terstruktur dilakukan dengan siswa dan guru untuk mengeksplorasi persepsi terhadap efektivitas Wordwall, dengan fokus pada motivasi dan kemudahan penggunaan. Analisis hasil LKPD pasca-pembelajaran digunakan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi interaksi sosial. Semua instrumen divalidasi oleh ahli pendidikan untuk memastikan keakuratan dan relevansi data.

Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dari observasi partisipasi dan skor LKPD dianalisis menggunakan statistik deskriptif, termasuk persentase partisipasi dan rata-rata skor LKPD. Data wawancara dianalisis secara kualitatif untuk mendukung interpretasi temuan kuantitatif. Analisis ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas Wordwall dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar, dengan mempertimbangkan konteks tanpa penggunaan ponsel di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Partisipasi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Wordwall

Hasil observasi selama satu pertemuan pembelajaran (2x40 menit) di kelas VII Ali SMPIT Insan Permata Malang, yang diikuti 17 siswa dengan mayoritas gaya belajar kinestetik, menunjukkan bahwa 14 siswa (82%) aktif berpartisipasi dalam kuis interaktif Wordwall yang ditampilkan melalui proyektor. Aktivitas seperti bergerak ke depan kelas untuk memilih jawaban kuis sangat menarik bagi siswa kinestetik, sejalan dengan temuan Widodo dan Hartati (2024) yang menyatakan bahwa pendekatan gamifikasi meningkatkan motivasi belajar.

Persepsi Siswa terhadap Media Wordwall

Wawancara semi-terstruktur dengan 10 siswa mengungkapkan bahwa 8 siswa (80%) merasa Wordwall membuat pembelajaran materi interaksi sosial lebih menarik dan mudah dipahami. Siswa menyoroti bahwa kuis interaktif melalui proyektor membantu mereka memahami konsep seperti kerja sama dan konflik sosial. Siswa kinestetik merasa terbantu oleh aktivitas fisik dalam kuis, yang mendukung teori belajar kinestetik (Wibowo & Nugroho, 2025). Penggunaan proyektor memungkinkan keterlibatan kolektif, meningkatkan interaksi sosial di kelas.

Pandangan Guru dan Staf Sekolah

Wawancara dengan dua guru IPS dan satu staf sekolah menunjukkan persepsi positif terhadap Wordwall. Guru melaporkan bahwa media ini mempermudah penyampaian materi interaksi sosial dengan pendekatan yang lebih dinamis dibandingkan metode konvensional. Namun, tantangan seperti ketidakstabilan koneksi internet memengaruhi kelancaran pembelajaran. Staf sekolah menyatakan bahwa proyektor efektif sebagai pengganti ponsel, tetapi memerlukan persiapan perangkat yang cermat. Temuan ini konsisten dengan Pratama dan Nugroho (2025), yang menyoroti pentingnya kesiapan infrastruktur teknologi.

Efektivitas Wordwall pada Gaya Belajar Kinestetik

Hasil analisis LKPD pasca-pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 85 dari skala 100, mengindikasikan pemahaman yang baik terhadap materi interaksi sosial. Peningkatan partisipasi dan hasil belajar dapat dikaitkan dengan kecocokan Wordwall dengan gaya belajar kinestetik, melalui aktivitas fisik seperti memilih jawaban kuis. Fitur visual dan interaktif Wordwall mendukung teori kognitif multimedia, yang menegaskan bahwa elemen interaktif memperkuat retensi informasi (Setiawan & Hartono, 2025). Penggunaan proyektor memastikan aksesibilitas media di lingkungan tanpa ponsel.

Tantangan dan Solusi Implementasi

Tantangan utama meliputi ketidakstabilan koneksi internet dan kebutuhan pelatihan guru, sebagaimana ditemukan oleh Sari dan Pratama (2025). Pelatihan singkat sebelum penelitian membantu guru menguasai Wordwall, tetapi manajemen kelas diperlukan untuk memastikan semua siswa berpartisipasi melalui proyektor. Solusi seperti pengecekan perangkat sebelum kelas dan penyediaan cadangan koneksi internet dapat meminimalkan kendala teknis.

Implikasi untuk Pembelajaran IPS

Penelitian ini menunjukkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa kinestetik dalam pembelajaran IPS materi interaksi sosial, mendukung temuan Wafiqni dan Putri (2021). Untuk keberlanjutan, sekolah perlu menyediakan pelatihan rutin bagi guru dan meningkatkan infrastruktur teknologi. Wordwall dapat menjadi model untuk pengembangan media pembelajaran di sekolah dengan keterbatasan perangkat pribadi, menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

SIMPULAN

Penelitian kuantitatif-eksperimen di SMPIT Insan Permata Malang menunjukkan bahwa media Wordwall efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, khususnya materi interaksi sosial. Observasi menunjukkan bahwa 82% siswa kelas VII Ali aktif berpartisipasi dalam kuis interaktif melalui proyektor, dengan skor rata-rata LKPD sebesar 85, mengindikasikan pemahaman yang baik. Wawancara mengonfirmasi bahwa Wordwall membuat pembelajaran lebih menarik, terutama bagi siswa kinestetik. Namun, tantangan seperti koneksi internet yang tidak stabil dan kebutuhan pelatihan guru perlu diperhatikan untuk implementasi yang optimal.

Untuk mengoptimalkan penggunaan Wordwall, sekolah disarankan untuk: (1) memastikan koneksi internet stabil dan proyektor yang memadai, (2) menyelenggarakan pelatihan rutin bagi guru untuk mengintegrasikan Wordwall, (3) mengembangkan konten kuis yang variatif dan sesuai dengan gaya belajar kinestetik, dan (4) melakukan penelitian lanjutan untuk mengevaluasi dampak jangka panjang Wordwall pada berbagai materi IPS (Sari & Pratama, 2025; Lestari et al., 2024).

REFERENSI

- Lestari, A., Widodo, R., & Santika, T. (2024). Optimalisasi pembelajaran IPS melalui pendekatan gamifikasi berbasis media digital. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 12(2), 45–58.
- Pratama, H., & Nugroho, A. (2025). Tantangan dan solusi implementasi media digital dalam pembelajaran di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 23–34.
- Putri, D., & Wulandari, S. (2025). Efektivitas media interaktif Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 12–25.
- Rahmawati, F., & Santoso, B. (2024). Mengatasi kejenuhan belajar IPS melalui pendekatan pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 12(1), 34–47.
- Sari, R., & Pratama, Y. (2025). Dampak penggunaan Wordwall terhadap pemahaman konsep sosial pada pembelajaran IPS di SMP. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 13(1), 15–27.
- Setiawan, A., & Hartono, M. (2025). Penerapan teori kognitif multimedia dalam pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Modern*, 10(1), 20–33.
- Wafiqni, N., & Putri, R. (2021). Pengaruh media Wordwall terhadap hasil belajar matematika siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 12–25.
- Widodo, T., & Hartati, S. (2024). Peningkatan motivasi belajar tematik melalui pendekatan gamifikasi berbasis Wordwall. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 78–90.
- Wibowo, T., & Nugroho, A. (2025). Optimalisasi gaya belajar kinestetik melalui media interaktif dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(1), 15–28.
- Yuniar, R., Pratama, A., & Sari, D. (2021). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran IPS: Studi kasus di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 10(2), 56–68.