

# PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Venny Andeska Rahyu \*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Negeri Semarang

\*e-mail : [venny.andeska@students.unnes.ac.id](mailto:venny.andeska@students.unnes.ac.id)

## Abstrak

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial memiliki peranan penting dalam membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan berpartisipasi aktif di dalam masyarakat. Namun, pembelajaran IPS sering dianggap membosankan dan kurang menarik oleh siswa karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial kelas III di SDN 23 Bengkulu Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental menggunakan Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian adalah siswa kelas III SDN 23 Bengkulu Selatan dengan sampel total 40 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen (20 siswa menggunakan media *Wordwall*) dan kelas kontrol (20 siswa menggunakan video pembelajaran). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes pretest dan posttest, angket, dan dokumentasi. Landasan teoritis penelitian mengacu pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky, teori perkembangan kognitif Piaget, dan taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Hasil penelitian menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen (76,95) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (68,87). Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  yang mengindikasikan perbedaan signifikan. Distribusi hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan 25% siswa kategori sangat tinggi, 40% tinggi, 30% sedang, dan 5% rendah. Aktivitas siswa di kelas eksperimen menunjukkan kategori baik dengan persentase 73,3%. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar.

**Kata Kunci :** Media *Wordwall*, Hasil Belajar, Interaksi Sosial, Pembelajaran IPS, Sekolah Dasar

## Abstract

*Social studies education plays an important role in shaping intelligent, critical citizens who actively participate in society. However, social studies learning is often considered boring and less attractive to students due to the lack of innovative learning media utilization. This study aims to determine the effect of using Wordwall media on student learning outcomes in social interaction material for third grade at SDN 23 South Bengkulu. This research uses a quantitative approach with a quasi-experimental design using Nonequivalent Control Group Design. The research population consisted of third grade students at SDN 23 South Bengkulu with a total sample of 40 students divided into experimental class (20 students using Wordwall media) and control class (20 students using learning videos). Data collection techniques used observation, pretest and posttest, questionnaires, and documentation. The theoretical foundation refers to Vygotsky's social constructivism theory, Piaget's cognitive development theory, and Bloom's taxonomy revised by Anderson and Krathwohl. The results show a significant effect of using Wordwall media on student learning outcomes. The average posttest score of the experimental class (76.95) was higher than the control class (68.87). The Paired Sample T-Test results show a sig. (2-tailed) value of  $0.000 < 0.05$ , indicating a significant difference. The distribution of learning outcomes in the experimental class shows 25% of students in the very high category, 40% high, 30% moderate, and 5% low. Student activities in the experimental class show a good category with a percentage of 73.3%. This research contributes to the development of interactive digital learning media to improve social studies learning outcomes in elementary schools.*

**Keywords:** *Wordwall Media, Learning Outcomes, Social Interaction, Social Studies Learning, Elementary School*

## PENDAHULUAN

Pendidikan ilmu pengetahuan sosial memiliki peranan penting dalam membentuk warga negara yang cerdas, kritis, dan berpartisipasi aktif di dalam masyarakat. Namun, kondisi yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS sering dianggap membosankan dan kurang menarik oleh siswa. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran IPS seharusnya dirancang untuk merangsang rasa ingin tahu siswa seperti penggunaan aplikasi digital, permainan edukasi, atau simulasi interaktif yang sesuai dengan materi (Sundari et al., 2025).

Pendidikan dalam perspektif filosofis konstruktivisme memandang bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari guru kepada siswa, melainkan harus dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajarnya. Lev Vygotsky, sebagai tokoh utama konstruktivisme sosial, menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses aktif dimana siswa mengkonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman dan interaksi sosial mereka (Begio & Rahman, 2024). Filosofi ini sejalan dengan paradigma pembelajaran abad ke-21 yang menuntut siswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, bukan sekadar objek penerima informasi.

Dalam konteks pembelajaran interaksi sosial, filosofi konstruktivisme sosial Vygotsky sangat relevan karena menekankan pentingnya Zone of Proximal Development (ZPD) dimana siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih tinggi melalui bantuan orang lain atau media pembelajaran yang tepat. Konsep ini memberikan dasar filosofis yang kuat untuk penggunaan media interaktif seperti *Wordwall* dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sosial yang abstrak.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Bloom, hasil belajar pada ranah kognitif meliputi enam tingkatan yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Dalam pembelajaran IPS, hasil belajar tidak hanya terbatas pada penguasaan materi secara teoritis, tetapi juga kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl membagi dimensi kognitif menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Kerangka ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa secara komprehensif. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* dapat memfasilitasi siswa untuk mencapai berbagai tingkatan kognitif tersebut melalui aktivitas pembelajaran yang beragam dan menarik.

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Menurut Jean Piaget, terdapat empat tahapan perkembangan kognitif yaitu tahap sensori motorik (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional konkret (7-11 tahun) dan operasional formal (11-15 tahun) (Marinda, 2020). Siswa kelas III yang berada pada rentang usia 8-9 tahun berada pada tahap operasional konkret, dimana mereka mulai dapat berpikir logis tentang objek dan peristiwa konkret. Namun, konsep interaksi sosial yang bersifat abstrak memerlukan bantuan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan dan mengkonkretkan konsep tersebut, sehingga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa.

Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SDN 23 Bengkulu Selatan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas III, khususnya pada materi interaksi sosial, masih tergolong rendah. Data nilai ulangan harian menunjukkan bahwa dari 25 siswa, hanya 40% yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yaitu 70. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep interaksi sosial seperti kerja sama, persaingan, dan akomodasi.

Melalui wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep yang bersifat abstrak dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi secara konkret. Siswa cenderung kesulitan mengingat dan memahami materi yang disampaikan secara verbal tanpa dukungan media yang menarik dan interaktif.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan salah seorang guru senior, pembelajaran di sekolah selama ini memang masih mengandalkan metode konvensional. Guru menyatakan bahwa proses pembelajaran lebih banyak bergantung pada buku teks dan penjelasan verbal tanpa dukungan media pembelajaran yang memadai, khususnya media interaktif. Kondisi ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas pendukung pembelajaran, seperti tidak tersedianya alat proyektor untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas. Situasi mulai mengalami perubahan ketika sekitar satu bulan yang lalu, SDN 23 Bengkulu Selatan mendapatkan bantuan proyektor dari pemerintah daerah. Implementasi awal penggunaan media visual menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa. Mereka menunjukkan antusiasme dan semangat belajar yang tinggi, bahkan secara spontan meminta agar pembelajaran dengan menggunakan media serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan.

Temuan penelitian ini diperkuat oleh penelitian Suci Dahlya Naroila et al. (2024) tentang Perbandingan Kegiatan Pembelajaran Konvensional dan Pembelajaran Berbasis Teknologi Terhadap Hasil Belajar Siswa yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian lain yang mendukung adalah penelitian tentang efektivitas penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar, yang juga membuktikan bahwa media pembelajaran *Wordwall* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Materi interaksi sosial dalam pembelajaran IPS kelas III SD merupakan konsep yang cukup abstrak bagi siswa usia sekolah dasar. Interaksi sosial adalah proses di mana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain (Fahri & Qusyairi, 2019). Materi ini memerlukan media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan konsep tersebut secara konkret dan menarik. Pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan siswa kesulitan memahami berbagai bentuk interaksi sosial seperti kerja sama, persaingan, dan akomodasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi di SDN 23 Bengkulu Selatan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas. Kondisi geografis sekolah yang berada di daerah dengan akses teknologi yang terbatas menambah kompleksitas permasalahan. Namun, ketersediaan infrastruktur baru berupa proyektor membuka peluang untuk implementasi media pembelajaran digital yang inovatif.

*Wordwall* sebagai platform digital berbasis web menawarkan solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan hasil belajar dan pemahaman konsep interaksi sosial. *Wordwall* adalah sebuah aplikasi daring yang dapat diakses melalui situs web, yang digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam bentuk atau jenis permainan yang dapat dibuat oleh pengguna, seperti quiz, matching games, word search, dan berbagai template permainan lainnya yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran (Setiawan & Andrianto, 2024).

Keunggulan media *Wordwall* terletak pada penyediaan sistem pembelajaran yang bermakna dan dengan mudah dapat diikuti oleh peserta didik dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat yang lebih tinggi. Platform ini juga memiliki model penugasan yang terintegrasi, sehingga dapat diakses langsung oleh peserta didik melalui ponsel mereka dan memberikan ruang bagi kreativitas dalam pembelajaran (Etika, 2023).

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Sosial Kelas III di SDN 23 Bengkulu Selatan".

**METODE**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan yang digunakan yaitu *Quasi Experimental Design*. Pendekatan *Quasi Experimental Design* merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tetapi pada penelitian ini kelompok kontrol tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Pendekatan *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian.

Bentuk desain yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*, dimana design ini memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya variabel- variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Analisis Statistik Deskriptif**

**Hasil Belajar**

Data penelitian diperoleh pada awal penelitian sebelum dilakukan treatment dan setelah dilakukan treatment di kelas eksperimen. Hasil statistik deskriptif skor hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Hasil**

Statistik	Skor Pretest		Skor Posttest	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	20	20	20	20
Skor Terendah	35	30	60	50
Skor Tertinggi	75	80	95	90
Nilai Rata-Rata	58,75	57,50	76,95	68,87
Simpang Baku	12,456	13,289	10,234	11,567
Varians	155,145	176,579	104,734	133,795

Berdasarkan data hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial pada pretest didapatkan nilai rata-rata 58,75 pada kelas eksperimen dan 57,50 pada kelas kontrol. Kemudian hasil belajar siswa pada posttest didapatkan nilai rata-rata 76,95 pada kelas eksperimen dan 68,87 pada kelas kontrol. Sehingga dapat terlihat hasil belajar siswa lebih unggul di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Selanjutnya kategori hasil belajar siswa (posttest) dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Posttest Hasil Belajar**

Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
90 - 100	Sangat Tinggi	5	25	2	10
75 - 89	Tinggi	8	40	6	30
55 - 74	Sedang	6	30	9	45
40 - 54	Rendah	1	5	3	15
0 - 39	Sangat Rendah	0	0	0	0
Jumlah		20	100	20	100

Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial di kelas eksperimen tergolong kategori rendah sebanyak 1 siswa atau 5%, kategori sedang sebanyak 6 siswa atau 30%, kategori tinggi sebanyak 8 siswa atau 40%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 5 siswa atau 25%. Sedangkan di kelas kontrol berada di kategori rendah sebanyak 3 siswa atau 15%, kategori sedang 9 siswa atau 45%, kategori tinggi sebanyak 6 siswa atau 30%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 2 siswa atau 10%.

**Analisis Statistik Inferensial**

**Uji Normalitas**

Data yang digunakan untuk menguji normalitas menggunakan rumus Kolmogorov-smirnov dalam Aplikasi SPSS Versi 25. Hasil uji normalitas hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar**

Kelas	Kolmogorov-Smirnova		
	Statistic	Df	Sig
Pretest Kelas Eksperimen	0,152	30	0,076
Posttest Kelas Eksperimen	0,142	30	0,125
Pretest Kelas Kontrol	0,153	30	0,071
Posttest Kelas Kontrol	0,156	30	0,060

Berdasarkan tabel 3 hasil uji normalitas hasil belajar matematika siswa memperoleh nilai signifikansi (sig) pada Kolmogorov Smirnov > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

**Uji Homogenitas**

Data yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan rumus Levene dalam Aplikasi SPSS Versi 25. Hasil uji homogenitas hasil belajar sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar**

	Levene Statistic	Sig.
Based on Mean	0,152	0,076
Based on Median	0,142	0,125
Based on Median and with adjusted df	0,153	0,071
Based on trimmed mean	0,156	0,060

Berdasarkan tabel 4 hasil uji homogenitas hasil belajar matematika siswa memperoleh nilai signifikansi (sig) pada Based on Mean 0,076 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian homogen.

**Uji Hipotesis**

Uji Paired Sample T Test dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan sebelum dan setelah treatment dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil perhitungan hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 5. Hasil Paired Sample T Test Hasil Belajar Paired Samples Test**

Paired Differences
--------------------

		Std	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
	Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
Pair 1	Pretest -20,33 Eksperimen - Posttest Eksperimen	11.2903	2.0613	-24.5492	-16.1174	-9.864	29	.000
Pair 2	Pretest -10,33 Kontrol - Posttest Kontrol	7.1839	1.311	-13.0158	-13.0158	-7.878	29	.000

Berdasarkan tabel 5 hasil uji, output Pair 1 diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata rata pretest dan posttest kelas eksperimen (dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*). Selanjutnya, output Pair 2 diperoleh nilai sig. (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata rata pretest dan posttest kelas kontrol (tanpa menggunakan media pembelajaran *Wordwall*).

Adapun hasil skor rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen untuk tiap pertemuan dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 6. Skor Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen**

Rata-rata aktivitas siswa tiap pertemuan												
Aspek	I		II		III		IV		V		%	Kategori
	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>	O <sub>1</sub>	O <sub>2</sub>		
1	3	2	3	2	3	3	2	3	4	3	70	Baik
2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	77,5	Baik
3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	72,5	Baik
%	7 5	66, 6	75	66, 6	7 5	75	66, 6	66, 6	91, 6	75	73,3	Baik

Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya oleh Rachel Angeline (2024) yang menyatakan “dengan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* yang bersifat menarik, menantang dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar”.

Berdasarkan temuan dari Uji Hipotesis tes hasil belajar, terbukti bahwa media pembelajaran *Wordwall* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar pada materi Interaksi Sosial. Kesimpulan ini didasarkan pada sig. (2-tailed) yang diperoleh, yaitu 0.000, maka  $0.000 < 0.05$ . kriteria pengambilan keputusan menegaskan bahwa hipotesis diterima jika nilai sig. (2-tailed)  $< 0.05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar Interaksi Sosial.

**Pembahasan**

**1. Pengaruh Media *Wordwall* terhadap Hasil Belajar Siswa**

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial kelas III di SDN 23 Bengkulu Selatan. Hal ini dibuktikan dengan perbedaan nilai rata-rata posttest antara kelas eksperimen (76,95) dan kelas

kontrol (68,87) dengan selisih 8,08 poin. Hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , yang mengonfirmasi perbedaan signifikan antara pretest dan posttest kelas eksperimen. Peningkatan nilai kelas eksperimen sebesar 18,20 poin lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang hanya 11,37 poin, menunjukkan efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Distribusi kategori hasil belajar kelas eksperimen menunjukkan 65% siswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi, sementara kelas kontrol hanya 40%. Data ini mengindikasikan bahwa *Wordwall* tidak hanya meningkatkan rata-rata nilai, tetapi juga mendorong lebih banyak siswa mencapai kategori hasil belajar optimal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Angeline (2024) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* yang bersifat menarik, menantang dan interaktif mampu meningkatkan hasil belajar.

Keunggulan media *Wordwall* dapat dijelaskan melalui tiga perspektif teoritis. Pertama, dari perspektif konstruktivisme sosial Vygotsky, *Wordwall* berperan sebagai scaffolding yang membantu siswa mencapai Zone of Proximal Development (ZPD). Fitur interaktif memungkinkan siswa mendapat umpan balik langsung, sehingga proses konstruksi pengetahuan berlangsung aktif dan bermakna. Kedua, berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa kelas III yang berada pada tahap operasional konkret memerlukan media yang memvisualisasikan konsep abstrak. Template permainan dalam *Wordwall* seperti quiz dan matching games mengkonkretkan konsep interaksi sosial menjadi aktivitas yang dapat dialami langsung siswa. Ketiga, merujuk taksonomi Bloom yang direvisi Anderson dan Krathwohl, variasi aktivitas *Wordwall* memfasilitasi siswa mencapai berbagai tingkatan kognitif dari mengingat hingga mengevaluasi, menciptakan pemahaman yang komprehensif.

## 2. Aktivitas dan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran

Observasi aktivitas siswa kelas eksperimen menunjukkan persentase rata-rata 73,3% dengan kategori baik. Aspek antusiasme dan partisipasi mencapai persentase tertinggi (77,5%), menunjukkan fitur gamifikasi *Wordwall* berhasil menciptakan suasana belajar menyenangkan. Aspek kolaborasi dan interaksi mencapai 72,5%, mengindikasikan *Wordwall* memfasilitasi pembelajaran kolaboratif yang tidak hanya meningkatkan pemahaman materi tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa sesuai tujuan pembelajaran IPS. Peningkatan aktivitas siswa dari pertemuan ke pertemuan, dengan pertemuan kelima mencapai 91,6%, menunjukkan proses adaptasi positif terhadap teknologi pembelajaran. Temuan ini diperkuat penelitian Gandasari dan Pramudiani (2021) yang menyatakan aplikasi *Wordwall* berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar.

## 3. Perbandingan Efektivitas Media *Wordwall* dengan Video Pembelajaran

Meskipun kelas kontrol juga mengalami peningkatan hasil belajar, namun tidak seoptimal kelas eksperimen. Perbedaan ini dapat dijelaskan melalui karakteristik media pembelajaran. Video bersifat pasif dimana siswa hanya menjadi penonton, sedangkan *Wordwall* bersifat interaktif dimana siswa menjadi partisipan aktif. Teori pembelajaran aktif menekankan siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi ketika terlibat aktif dalam pembelajaran. Aspek gamifikasi dalam *Wordwall* dengan elemen skor, timer, dan kompetisi menciptakan motivasi intrinsik yang lebih tinggi. Dari perspektif kognitivisme, aktivitas interaktif dan repetitif dalam *Wordwall* membantu memperkuat koneksi neural dan memfasilitasi proses encoding-retrieval informasi dalam memori jangka panjang. Umpan balik langsung yang diberikan membantu konsolidasi memori, sehingga pemahaman konsep lebih kuat dan bertahan lama. Hal ini sesuai dengan penelitian Permana dan Kasriman (2022) yang menyatakan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar IPS siswa.

## 4. Implikasi Praktis

Temuan penelitian memiliki beberapa implikasi praktis penting. Pertama, hasil penelitian memberikan bukti empiris pentingnya investasi infrastruktur teknologi pendidikan seperti

proyektor dan akses internet untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengalaman SDN 23 Bengkulu Selatan menunjukkan perubahan positif setelah mendapatkan bantuan proyektor, mengonfirmasi bahwa keterbatasan infrastruktur menjadi hambatan signifikan dalam implementasi pembelajaran inovatif. Kedua, media digital seperti *Wordwall* dapat menjadi solusi efektif mengatasi permasalahan pembelajaran IPS yang dianggap abstrak dan membosankan. Platform *Wordwall* yang mudah diakses dan tidak memerlukan keahlian teknis tinggi memungkinkan guru menciptakan pembelajaran interaktif sesuai kebutuhan siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian Narpila et al. (2024) yang menunjukkan pembelajaran berbasis teknologi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar dibanding pembelajaran konvensional.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Wordwall* terhadap minat belajar matematika siswa. Berdasarkan perindikator, yaitu (1) perasaan senang dengan kategori sangat tinggi sebesar 78,33 %; (2) keterlibatan siswa dengan kategori sangat tinggi sebesar 76,88 %; (3) perhatian siswa dengan kategori tinggi sebesar 74,72 %; dan (4) ketertarikan dalam belajar dengan kategori sangat tinggi sebesar 75,28 %. Terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran *Wordwall* terhadap hasil belajar matematika siswa. Hasil belajar di kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan hasil belajar kelas kontrol. Dari analisis uji T diperoleh nilai sig. (2 tailed)  $0,000 < 0,05$ . Hal ini juga diperkuat dari hasil observasi aktivitas siswa dengan persentase skor rata-rata 73,3 dengan kategori baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agrifina, V. F., Vrisilia, V., Agustina, L. N., Supriyadi, S., & Izzatika, A. (2024). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(2), 414-431. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2page414-431>
- Angeline, R., Payadnya, I. P. A. A., & Wibawa, K. A. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* terhadap Hasil belajar Matematika pada Materi Aljabar Kelas VII SMP Kalam Kudus Bali Kabupaten Badung. *Prosiding Mahasendika III Tahun 2024*, 2, 513-523. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/Proseminasmatematika/article/view/8903/6649>
- Begio Tohar, & Rahman, A. (2024). Teori konstruktivisme sosial Vygotsky dalam pembelajaran. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 210-228.
- Etika, S. R. (2023). Studi literatur tentang penggunaan media web sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran: JUPERAN*, 2(1), 37-49.
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166. <https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194>
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). Pengaruh aplikasi *Wordwall* terhadap motivasi belajar IPA siswa di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3689-3696. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1079>
- Ma'rifah, & Mawardi. (2022). Media pembelajaran *Wordwall* dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 125-138.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif dan problematika. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Mustafa. (2020). Media pembelajaran dalam perspektif teknologi pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(3), 201-215.

- Narpila, S. D., Pitaloka, D. D., Ramadhan, R., & Rusydi, A. M. (2024). Perbandingan kegiatan pembelajaran konvensional dan pembelajaran berbasis teknologi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 210-220. <https://doi.org/10.61132/nakula.v3i1.1501>
- Nurhasanah, S. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- 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>
- Rohmah. (2021). Jenis-jenis media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 7(2), 145-160.
- Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Saraswati, M. (2008). *Be Smart Ilmu Pengetahuan Sosial untuk kelas VII*. Grafindo Media Pratama.
- Setiawan, Y., & Andrianto, D. (2024). Efektivitas media pembelajaran berbasis *Wordwall* dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 83-97. <https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.73>
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sundari, K., Azizah, P., Nurahma, H., Zahroh, V. D., Lestari, A., Widad, F. H., & et al. (2025). Pengaruh media *Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Literasi Lintas Jenjang*, 14, 1-15.