

STUDI LITERATUR PENGGUNAAN MEDIA WORDWALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS

Shasi Jannah Arnanda¹, Desy Safitri², Sujarwo³

^{1, 2, 3}Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka No. 11, Jakarta Timur, DKI Jakarta, Indonesia
Email: shasiarnanda@gmail.com

Article History

Received: 18-05-2026

Revision: 05-06-2026

Accepted: 08-06-2026

Published: 10-06-2026

Abstract. The low level of student engagement and learning outcomes in social studies learning has prompted the need for the use of interactive and effective digital learning media. This study aims to analyze the use of Wordwall media on student learning outcomes in social studies learning through a literature review. The study used a literature review method with a descriptive qualitative approach. Data sources were obtained from various scientific articles accessed through academic databases such as Google Scholar, Garuda, and indexed national and international journals. The selection process was carried out using inclusion and exclusion criteria, resulting in 20 relevant articles, consisting of 17 core articles on Wordwall and 3 supporting articles on digital media for social studies learning. Data were analyzed using content analysis techniques. The results of the study indicate that the use of Wordwall media generally has a positive impact on social studies learning, characterized by increased learning outcomes, motivation, engagement, and student participation during the learning process. In addition, Wordwall has advantages in the form of interactivity, gamification elements, flexibility of use, and ease of implementation in various learning contexts. Thus, Wordwall can be an alternative, effective digital learning media in supporting the improvement of student learning outcomes in social studies learning.

Keywords: Wordwall, Learning Outcomes, Social Studies Learning, Digital Learning Media

Abstrak. Rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS mendorong perlunya pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif dan efektif. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui studi literatur. Penelitian menggunakan metode studi literatur dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Sumber data diperoleh dari berbagai artikel ilmiah yang diakses melalui basis data akademik seperti Google Scholar, Garuda, serta jurnal nasional dan internasional terindeks. Proses seleksi dilakukan menggunakan kriteria inklusi dan eksklusi sehingga diperoleh 20 artikel yang relevan, terdiri atas 17 artikel inti mengenai Wordwall dan 3 artikel pendukung media digital pembelajaran IPS. Data dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall secara umum memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS, ditandai dengan peningkatan hasil belajar, motivasi, keterlibatan (*engagement*), dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, Wordwall memiliki keunggulan berupa interaktivitas, unsur gamifikasi, fleksibilitas penggunaan, serta kemudahan implementasi dalam berbagai konteks pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: Wordwall, Hasil Belajar, Pembelajaran IPS, Media Pembelajaran Digital

How to Cite: Arnanda, S J., Safitri, D., & Sujarwo. (2026). Studi Literatur Penggunaan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (3), 4119-4134. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i3.6032>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong transformasi pembelajaran menuju proses yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Bond et al., 2020; Trust & Whalen, 2021). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik serta sesuai dengan karakteristik generasi digital (Sailer & Homner, 2020; Saputri & Widodo, 2023).

Pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi semakin penting karena mata pelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan konsep, tetapi juga pengembangan kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan pemahaman terhadap fenomena sosial. Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran relatif rendah (Alifa & Safitri, 2024; Pangestu & Ruja, 2025). Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman kontekstual dan partisipasi aktif.

Salah satu media digital yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah *Wordwall*. Platform ini menyediakan berbagai aktivitas berbasis *gamification* seperti kuis, *matching games*, *crossword puzzle*, dan *open the box* yang memungkinkan siswa belajar secara interaktif. Menurut Sailer dan Homner (2020), penerapan unsur *gamification* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Sejalan dengan itu, Mumtaza et al. (2025) dan Suhendar et al. (2025) melaporkan bahwa penggunaan *Wordwall* berkontribusi positif terhadap partisipasi, motivasi, dan hasil belajar siswa. Pada pembelajaran IPS, penelitian Fidya et al. (2021), Faridah dan Anwar (2025), serta Andini et al. (2025) juga menunjukkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil penelitian mengenai penggunaan *Wordwall* pada pembelajaran IPS masih tersebar dalam berbagai penelitian eksperimen, penelitian tindakan kelas, maupun penelitian pengembangan. Sebagian besar penelitian berfokus pada efektivitas *Wordwall* pada konteks sekolah atau materi tertentu, sehingga belum memberikan gambaran yang komprehensif mengenai pola temuan, keunggulan, dan dampak penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar IPS secara keseluruhan. Dengan demikian, masih terdapat kesenjangan

penelitian berupa belum tersedianya sintesis literatur yang secara khusus mengkaji pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS dari berbagai hasil penelitian yang telah dipublikasikan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS melalui studi literatur. Secara khusus, penelitian ini mengidentifikasi pola temuan penelitian, menganalisis dampak penggunaan *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa, serta mengkaji kelebihan *Wordwall* sebagai media pembelajaran digital yang mendukung pembelajaran IPS yang lebih interaktif, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengumpulan, penelaahan, analisis, dan sintesis berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media *Wordwall* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Studi literatur memungkinkan peneliti memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai kecenderungan temuan penelitian, efektivitas media pembelajaran, serta perkembangan kajian mengenai penggunaan *Wordwall* dalam konteks pendidikan.

Sumber data penelitian berasal dari berbagai artikel ilmiah yang diperoleh melalui basis data akademik seperti Google Scholar, Garuda, serta jurnal nasional dan internasional yang terindeks. Proses pencarian literatur dilakukan menggunakan beberapa kata kunci, antara lain: “*Wordwall*”, “*media Wordwall*”, “*hasil belajar*”, “*pembelajaran IPS*”, “*media pembelajaran digital*”, “*social studies learning*”, “*Wordwall learning outcomes*”, “*digital learning media*”, dan “*gamification in education*”. Penggunaan kata kunci dilakukan dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris untuk memperluas cakupan sumber literatur yang relevan.

Penentuan artikel dalam penelitian ini dilakukan melalui proses seleksi berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi meliputi: (1) artikel membahas penggunaan media *Wordwall* atau media digital yang relevan dengan pembelajaran IPS; (2) penelitian berkaitan dengan hasil belajar, motivasi belajar, efektivitas media pembelajaran, keterlibatan belajar siswa, atau inovasi pembelajaran digital; (3) artikel dipublikasikan pada rentang tahun 2021–2025; (4) menggunakan metode penelitian kuantitatif, kualitatif, quasi eksperimen, penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian pengembangan (*Research and Development*), maupun studi literatur; dan (5) memiliki relevansi dengan pembelajaran IPS, *social studies*, atau kajian media pembelajaran digital dalam pendidikan. Adapun kriteria eksklusi dalam penelitian ini meliputi

artikel yang tidak membahas penggunaan media pembelajaran digital, tidak tersedia dalam bentuk full text, memiliki relevansi rendah terhadap fokus penelitian, serta sumber nonilmiah seperti blog, opini, atau dokumen yang tidak melalui proses publikasi akademik.

Berdasarkan tahapan pencarian dan seleksi literatur, diperoleh 20 artikel yang memenuhi kriteria penelitian. Artikel tersebut terdiri atas penelitian eksperimen, quasi eksperimen, penelitian tindakan kelas, penelitian pengembangan (*R&D*), *systematic literature review*, penelitian dokumentasi, dan studi berbasis survei. Dari keseluruhan artikel, sebanyak 17 artikel dijadikan sumber kajian utama karena secara langsung membahas penggunaan media Wordwall, hasil belajar, motivasi belajar, maupun implementasi Wordwall pada pembelajaran IPS dan konteks pendidikan yang relevan. Sementara itu, 3 artikel tambahan mengenai penggunaan media digital pada pembelajaran IPS, yaitu integrasi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions*, media Pop-Up Book, dan Virtual Reality, digunakan sebagai kajian pendukung untuk memperkuat konteks pembahasan mengenai inovasi media pembelajaran dalam pembelajaran IPS.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis isi (*content analysis*). Teknik ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi karakteristik penelitian, metode yang digunakan, tujuan penelitian, variabel yang dikaji, serta temuan utama dari masing-masing artikel. Selanjutnya, hasil analisis dibandingkan untuk menemukan pola, persamaan, perbedaan, serta kecenderungan hasil penelitian mengenai penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Tahapan analisis data dalam penelitian ini meliputi: (1) identifikasi dan pengumpulan artikel sesuai kata kunci pencarian; (2) seleksi artikel berdasarkan kriteria inklusi dan eksklusi; (3) pengelompokan artikel berdasarkan metode penelitian, fokus kajian, dan temuan penelitian; (4) sintesis data untuk mengidentifikasi pola hasil penelitian; serta (5) penyusunan hasil analisis dalam bentuk deskriptif naratif. Melalui tahapan tersebut, penelitian ini berupaya memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai efektivitas penggunaan media Wordwall terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS

HASIL DAN DISKUSI

Pola Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil telaah terhadap 20 artikel yang direview, ditemukan adanya pola temuan penelitian yang menunjukkan kecenderungan positif terhadap penggunaan media pembelajaran digital, khususnya Wordwall, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dari keseluruhan artikel, sebanyak 17 artikel secara langsung membahas penggunaan

Wordwall, sedangkan 3 artikel lainnya digunakan sebagai kajian pendukung terkait inovasi media digital pada pembelajaran IPS, yaitu integrasi *Teams Games Tournament* (TGT) dengan permainan *Clash of Champions*, media Pop-Up Book, dan Virtual Reality.

Ditinjau dari aspek metodologi, artikel yang direview menunjukkan keberagaman desain penelitian. Metode yang paling dominan digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen atau quasi eksperimen. Beberapa penelitian menggunakan desain *pretest–posttest control group*, *nonequivalent control group*, maupun *one group pretest–posttest* untuk mengukur efektivitas penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, terdapat pula penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Research and Development (R&D), Systematic Literature Review (SLR), penelitian dokumentasi, serta studi literatur. Variasi metodologis ini menunjukkan bahwa kajian mengenai penggunaan Wordwall tidak hanya berkembang pada pengujian efektivitas media, tetapi juga mencakup pengembangan media, evaluasi implementasi, hingga sintesis penelitian terdahulu.

Pola temuan pertama yang muncul dari hasil review adalah bahwa Wordwall secara umum memiliki pengaruh positif terhadap proses dan hasil pembelajaran. Mayoritas penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan Wordwall dalam kegiatan pembelajaran. (Fidya et al., 2021) melalui penelitian tindakan kelas menemukan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall pada pembelajaran IPS menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus penelitian. Temuan serupa diperoleh (Alifa & Safitri, 2024), yang menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall pada pembelajaran IPS kelas VII meningkatkan persentase ketuntasan belajar secara bertahap dari 33% pada siklus I, menjadi 72% pada siklus II, hingga mencapai 92% pada siklus III. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan Wordwall mampu memberikan dampak berkelanjutan terhadap peningkatan performa akademik siswa.

Pada penelitian dengan pendekatan eksperimen, pola hasil penelitian juga menunjukkan kecenderungan yang sama. (Faridah & Anwar, 2025) menemukan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan efektivitas Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar IPS. Penelitian (Andini et al., 2025) memperkuat temuan tersebut melalui penggunaan fitur *Open the Box* berbasis Wordwall, yang menghasilkan peningkatan skor belajar siswa dari rentang nilai awal 63–65 menjadi 84–85 setelah perlakuan diberikan. (Rahman et al., 2025) juga melaporkan adanya peningkatan skor rata-rata siswa dari 68 pada pretest menjadi 88 pada posttest setelah penggunaan media permainan digital Wordwall dalam pembelajaran IPS sekolah dasar.

Meskipun demikian, hasil review juga menunjukkan adanya beberapa penelitian yang menghasilkan temuan yang lebih moderat atau tidak sepenuhnya signifikan. Penelitian (Nurhakim, 2024), misalnya, menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall menghasilkan peningkatan skor hasil belajar berdasarkan analisis *gain ternormalisasi*, meskipun perbedaan statistik antara kelas eksperimen dan kontrol tidak terlalu signifikan. Temuan serupa juga terlihat pada penelitian (Hafsah et al., 2023), yang menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan Wordwall, namun masih terdapat inkonsistensi dalam interpretasi hasil statistik penelitian tersebut. Kehadiran temuan yang beragam ini menunjukkan bahwa efektivitas Wordwall dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti desain pembelajaran, karakteristik peserta didik, kesiapan guru, ketersediaan fasilitas digital, serta konteks implementasi pembelajaran.

Pola temuan kedua yang menonjol adalah bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya berkaitan dengan peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga berhubungan dengan motivasi belajar, partisipasi, dan keterlibatan siswa. (Safitri et al., 2022) menemukan bahwa media permainan digital berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. (Mumtaza et al., 2025) dalam studi literturnya juga menyimpulkan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan belajar serta mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Temuan tersebut menunjukkan bahwa keunggulan Wordwall tidak hanya terletak pada aspek evaluasi pembelajaran, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, beberapa penelitian menyoroti pentingnya unsur gamifikasi dalam penggunaan Wordwall. Adanya elemen permainan, tantangan, skor, serta aktivitas interaktif memungkinkan siswa terlibat secara lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung. (Pangestu & Ruja, 2025) menemukan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall mampu meningkatkan antusiasme, kreativitas, serta kerja sama siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian (Ramadhan, 2023) juga menunjukkan bahwa integrasi model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan Wordwall memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional.

Kajian terhadap media pembelajaran digital pendukung juga memperlihatkan pola yang relatif sejalan dengan hasil penelitian Wordwall. (Nursamsiyah et al., 2025) menunjukkan bahwa integrasi model TGT dengan permainan *Clash of Champions* memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPS siswa. (Safitri et al., 2023) melalui penelitian mengenai Virtual Reality dalam pembelajaran IPS menemukan adanya peningkatan signifikan hasil belajar siswa setelah penggunaan media berbasis teknologi imersif tersebut. Sementara itu, (Kamal et al., 2024) menunjukkan bahwa media Pop-Up Book membantu visualisasi konsep

IPS dan mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Walaupun menggunakan pendekatan media yang berbeda, ketiga penelitian tersebut memperkuat argumentasi bahwa inovasi media pembelajaran memiliki kontribusi penting terhadap efektivitas pembelajaran IPS.

Secara keseluruhan, sintesis terhadap 20 artikel menunjukkan adanya pola temuan yang konsisten bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya Wordwall, cenderung memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS. Temuan tersebut tampak melalui peningkatan hasil belajar, motivasi, partisipasi, serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak berdiri sendiri, melainkan dipengaruhi oleh strategi pembelajaran, desain implementasi, kesiapan guru, serta dukungan sarana dan prasarana digital yang tersedia.

Kelebihan Wordwall sebagai Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil telaah terhadap artikel yang direview, media pembelajaran Wordwall memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya relevan digunakan dalam pembelajaran abad ke-21, khususnya pada pembelajaran IPS. Kelebihan tersebut meliputi aspek interaktivitas, gamifikasi, peningkatan motivasi belajar, serta fleksibilitas penggunaan. Berbagai karakteristik tersebut berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Interaktivitas dalam Pembelajaran

Salah satu keunggulan utama Wordwall adalah kemampuannya menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung didominasi metode ceramah dan komunikasi satu arah, Wordwall menyediakan berbagai aktivitas digital yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaktivitas menjadi faktor penting yang memengaruhi efektivitas penggunaan Wordwall. (Suhendar et al., 2025) melalui kajian *Systematic Literature Review* menemukan bahwa penggunaan Wordwall mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan partisipasi siswa, serta memperkaya pengalaman belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh (Mumtaza et al., 2025) yang menyatakan bahwa Wordwall mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung berbagai karakteristik gaya belajar.

Pada konteks pembelajaran IPS, aspek interaktif ini memiliki peran penting karena materi IPS sering kali memuat konsep sosial, ekonomi, budaya, maupun fenomena masyarakat yang membutuhkan proses pembelajaran yang aktif dan kontekstual. Penelitian (Andini et al., 2025) menunjukkan bahwa penggunaan fitur Open the Box berbasis Wordwall berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, menantang, serta meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran IPS berlangsung. Dengan adanya aktivitas seperti kuis interaktif, permainan mencocokkan jawaban, teka-teki, maupun tantangan berbasis skor, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif melakukan eksplorasi materi. Hal ini menunjukkan bahwa Wordwall memiliki potensi besar dalam mengubah pola pembelajaran dari *teacher centered learning* menuju *student centered learning*.

Gamifikasi sebagai Daya Tarik Pembelajaran

Kelebihan berikutnya dari Wordwall terletak pada penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan pada aktivitas non-permainan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta pengalaman pengguna. Dalam Wordwall, unsur gamifikasi diwujudkan melalui fitur skor, waktu pengerjaan, kompetisi, tantangan, papan peringkat, serta variasi bentuk permainan edukatif. Hasil review menunjukkan bahwa unsur permainan menjadi salah satu alasan mengapa Wordwall efektif digunakan dalam proses pembelajaran. (Fidya et al., 2021) menemukan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menyenangkan. Temuan tersebut didukung oleh (Pangestu & Ruja, 2025), yang melaporkan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, semangat belajar, dan kerja sama siswa.

Penerapan gamifikasi juga tampak pada penelitian (Ramadhan, 2023), yang mengintegrasikan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan media Wordwall. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa kombinasi unsur kompetisi kelompok dan permainan digital menghasilkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran biasa. Jika dibandingkan dengan media digital pendukung lainnya, pola serupa juga terlihat pada penelitian (Nursamsiyah et al., 2025) mengenai integrasi TGT dengan permainan *Clash of Champions*. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan elemen permainan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini memperkuat argumentasi bahwa gamifikasi merupakan komponen penting dalam menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan efektif.

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Kelebihan lain yang banyak ditemukan dalam penelitian adalah kemampuan Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keterlibatan siswa serta keberhasilan pencapaian hasil belajar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton, minim media, dan terlalu berpusat pada guru berkontribusi terhadap rendahnya motivasi belajar siswa. Dalam kondisi tersebut, Wordwall hadir sebagai alternatif media yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Safitri et al., (2022) menemukan bahwa penggunaan media permainan digital berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa menunjukkan peningkatan minat mengikuti pembelajaran serta lebih terdorong untuk memahami materi yang dipelajari. Temuan serupa ditemukan oleh Andini et al., (2025), yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan antusiasme siswa pada pembelajaran IPS.

Selain itu, Rahman et al., (2025) juga menemukan bahwa penggunaan Wordwall mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan kepercayaan diri, serta memperkuat kemampuan komunikasi selama proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa dampak Wordwall tidak hanya terbatas pada aspek kognitif, tetapi juga menyentuh dimensi afektif dan sosial dalam pembelajaran. Dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa cenderung lebih aktif mengikuti pembelajaran, lebih fokus dalam memahami materi, serta memiliki dorongan internal yang lebih kuat untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Fleksibilitas Penggunaan Media

Kelebihan Wordwall berikutnya adalah aspek fleksibilitas penggunaan. Dibandingkan beberapa media pembelajaran digital lainnya, Wordwall relatif lebih mudah diakses, mudah dioperasikan, serta kompatibel dengan berbagai perangkat teknologi. Penelitian Munandar et al. (2023) menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall berbasis web dapat diakses melalui laptop, komputer, maupun telepon pintar melalui tautan digital, sehingga memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam penggunaannya. Fleksibilitas tersebut menjadikan Wordwall dapat diterapkan pada berbagai situasi pembelajaran, baik pembelajaran tatap muka, daring, maupun pembelajaran campuran (*blended learning*).

Dibandingkan media seperti Virtual Reality, yang memerlukan perangkat khusus dan kesiapan teknologi yang lebih tinggi, Wordwall cenderung lebih sederhana untuk diimplementasikan dalam konteks sekolah. Penelitian (Safitri et al., 2023) menunjukkan bahwa *Virtual Reality* memang efektif meningkatkan hasil belajar IPS, namun penerapannya

memerlukan dukungan perangkat dan infrastruktur teknologi yang lebih kompleks. Demikian pula pada media Pop-Up Book, meskipun efektif dalam membantu visualisasi konsep IPS (Kamal et al., 2024), media tersebut memiliki keterbatasan dalam aspek interaktivitas digital dan variasi aktivitas pembelajaran dibandingkan Wordwall. Dengan demikian, Wordwall memiliki keunggulan berupa keseimbangan antara kemudahan penggunaan, aksesibilitas, variasi aktivitas, dan daya tarik pembelajaran. Karakteristik ini menjadikan Wordwall sebagai salah satu media pembelajaran digital yang praktis dan potensial untuk digunakan guru dalam pembelajaran IPS.

Secara keseluruhan, hasil sintesis penelitian menunjukkan bahwa kelebihan Wordwall tidak hanya terletak pada fungsi teknologinya sebagai media digital, tetapi juga pada kemampuannya membangun pembelajaran yang lebih interaktif, menerapkan unsur gamifikasi, meningkatkan motivasi belajar, serta menyediakan fleksibilitas implementasi pada berbagai konteks pendidikan. Keunggulan-keunggulan tersebut menjadi faktor penting yang mendukung efektivitas Wordwall dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Perbandingan Wordwall dengan Media Digital Lain

Hasil telaah literatur menunjukkan bahwa berbagai media pembelajaran inovatif, baik berbasis digital maupun non-digital, memiliki kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar IPS. Temuan penelitian Nursamsiyah et al. (2025), Safitri et al. (2023), dan Kamal et al. (2024) memperlihatkan bahwa penggunaan media yang melibatkan aktivitas siswa secara aktif mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran IPS tidak hanya ditentukan oleh materi yang disampaikan, tetapi juga oleh kemampuan media dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Meskipun demikian, setiap media memiliki karakteristik implementasi yang berbeda. Media berbasis *gamification* seperti Wordwall dan Teams Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi belajar melalui unsur permainan dan kompetisi (Nursamsiyah et al., 2025). Sementara itu, Virtual Reality (VR) lebih unggul dalam menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan visualisasi yang realistis (Safitri et al., 2023), sedangkan *Pop-Up Book* membantu siswa memahami konsep melalui representasi visual yang konkret (Kamal et al., 2024). Namun, media-media tersebut umumnya memerlukan desain pembelajaran khusus, keterampilan teknis tertentu, atau dukungan perangkat yang lebih kompleks.

Dibandingkan media lain, Wordwall menunjukkan keunggulan yang lebih praktis karena mampu mengintegrasikan unsur interaktivitas, *gamification*, evaluasi pembelajaran, dan kemudahan akses dalam satu platform. Wordwall dapat digunakan pada berbagai perangkat tanpa memerlukan infrastruktur khusus, sehingga lebih mudah diterapkan dalam pembelajaran tatap muka, daring, maupun *blended learning*. Temuan ini mengindikasikan bahwa efektivitas Wordwall tidak hanya terletak pada kemampuannya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga pada kemudahan implementasinya oleh guru. Dengan demikian, Wordwall dapat dipandang sebagai media pembelajaran digital yang memiliki keseimbangan antara efektivitas pedagogis dan kemudahan penggunaan dalam pembelajaran IPS.

Dampak Wordwall terhadap Hasil Belajar IPS

Hasil telaah terhadap 20 artikel menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall memberikan dampak positif terhadap pembelajaran IPS, khususnya pada aspek peningkatan hasil belajar, keterlibatan siswa (*engagement*), serta motivasi belajar. Temuan tersebut diperoleh dari berbagai desain penelitian, mulai dari quasi eksperimen, penelitian tindakan kelas, penelitian pengembangan, *systematic literature review*, hingga studi dokumentasi dan eksperimen. Secara umum, hasil sintesis memperlihatkan adanya kecenderungan konsisten bahwa penggunaan Wordwall mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih aktif dan efektif dibandingkan pembelajaran konvensional.

Peningkatan Skor Hasil Belajar Siswa

Hasil telaah literatur menunjukkan bahwa dampak paling konsisten dari penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPS adalah peningkatan hasil belajar siswa. Hampir seluruh penelitian yang direview melaporkan adanya peningkatan nilai, baik melalui perbandingan *pretest-posttest*, peningkatan ketuntasan belajar, maupun perbedaan hasil belajar antara kelas yang menggunakan Wordwall dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional. Temuan ini menunjukkan bahwa Wordwall mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan menarik sehingga membantu siswa memahami materi IPS dengan lebih baik.

Berdasarkan pola temuan penelitian eksperimen dan *quasi-experiment*, penggunaan Wordwall terbukti meningkatkan capaian akademik siswa secara signifikan. Andini et al. (2025) melaporkan peningkatan rata-rata nilai siswa dari 65 menjadi 84 dan dari 63 menjadi 85 setelah penggunaan fitur *Open The Box* berbasis Wordwall. Temuan serupa dikemukakan oleh Rahman et al. (2025) yang menemukan peningkatan skor rata-rata dari 68 menjadi 88 dengan nilai signifikansi 0,013 ($< 0,05$). Selain itu, Faridah dan Anwar (2025) menunjukkan

bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan Wordwall jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yang mengindikasikan bahwa media ini memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Pola yang sama juga ditemukan pada penelitian tindakan kelas yang menunjukkan peningkatan hasil belajar secara bertahap dan berkelanjutan. Fidya et al. (2021) serta Alifa dan Safitri (2024) melaporkan peningkatan ketuntasan belajar pada setiap siklus pembelajaran, bahkan mencapai lebih dari 90% pada siklus akhir. Meskipun demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa tingkat efektivitas Wordwall dapat bervariasi bergantung pada desain pembelajaran, karakteristik siswa, dan kualitas implementasinya (Nurhakim, 2024). Secara keseluruhan, sintesis hasil penelitian menunjukkan bahwa Wordwall merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPS karena mampu mengintegrasikan unsur interaktivitas, umpan balik langsung, dan *gamification* yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan Keterlibatan (*Engagement*) Siswa dalam Pembelajaran

Selain meningkatkan hasil belajar, telaah literatur menunjukkan bahwa Wordwall juga berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan (*engagement*) siswa selama proses pembelajaran. Keterlibatan belajar merupakan faktor penting karena berkaitan dengan perhatian, partisipasi, motivasi, dan kualitas pengalaman belajar siswa. Hasil kajian Mumtaza et al. (2025) dan Suhendar et al. (2025) menunjukkan bahwa Wordwall mampu mendorong siswa untuk terlibat secara aktif melalui berbagai aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan edukatif, pencocokan jawaban, dan tantangan berbasis *gamification*. Karakteristik tersebut mengubah peran siswa dari penerima informasi pasif menjadi peserta yang aktif berinteraksi dengan materi pembelajaran.

Pada konteks pembelajaran IPS, peningkatan keterlibatan siswa tampak melalui meningkatnya partisipasi, antusiasme, dan interaksi selama kegiatan belajar. Pangestu dan Ruja (2025) menemukan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* berbasis Wordwall tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong kreativitas dan kerja sama dalam menyelesaikan tugas pembelajaran. Temuan serupa dilaporkan oleh Ramadhan (2023), yang menunjukkan bahwa integrasi model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan Wordwall menghasilkan partisipasi belajar yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran konvensional.

Secara kritis, temuan-temuan tersebut mengindikasikan bahwa efektivitas Wordwall tidak hanya berasal dari aspek teknologi, tetapi dari kemampuannya menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa. Unsur *gamification*, umpan balik langsung, dan

tantangan yang diberikan mampu meningkatkan keterlibatan emosional maupun kognitif siswa dalam pembelajaran IPS. Dengan demikian, Wordwall tidak sekadar berfungsi sebagai media evaluasi atau permainan digital, tetapi menjadi sarana yang efektif untuk membangun pengalaman belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna.

Pengaruh terhadap Motivasi Belajar

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang banyak muncul dalam hasil penelitian mengenai penggunaan Wordwall. Berbagai studi menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang interaktif cenderung meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Safitri et al., (2022) menemukan bahwa media permainan digital berbasis Wordwall memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Penggunaan unsur permainan membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan lebih terdorong memahami materi yang dipelajari.

Temuan tersebut diperkuat oleh Andini et al., (2025), yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendorong motivasi dan antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung. (Rahman et al., 2025) juga menemukan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan kepercayaan diri siswa, partisipasi diskusi, serta keberanian dalam menyampaikan pendapat. Kondisi ini menunjukkan bahwa motivasi belajar berperan sebagai salah satu mekanisme yang menjelaskan bagaimana Wordwall dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ketika siswa lebih tertarik, aktif, dan termotivasi selama proses belajar berlangsung, maka peluang untuk memahami materi dan mencapai hasil belajar yang lebih baik juga meningkat.

Sintesis Bukti Empiris Lintas Studi

Berdasarkan sintesis terhadap 20 artikel yang terdiri atas 17 artikel inti mengenai Wordwall dan 3 artikel pendukung mengenai media digital pembelajaran IPS, ditemukan pola temuan yang konsisten bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Pada kelompok artikel Wordwall, sebagian besar penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini berdampak pada peningkatan hasil belajar, motivasi, dan keterlibatan siswa. Bukti empiris terlihat dari peningkatan nilai pretest–posttest, kenaikan ketuntasan belajar pada setiap siklus pembelajaran, serta perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas yang menggunakan Wordwall dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional (Andini et al., 2025; Faridah & Anwar, 2025; Rahman et al., 2025; Fidya et al., 2021). Selain meningkatkan aspek kognitif, Wordwall

juga terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif melalui penerapan unsur gamifikasi dan interaktivitas (Mumtaza et al., 2025; Suhendar et al., 2025).

Temuan dari artikel pendukung menunjukkan pola yang sejalan. Media digital lain seperti Virtual Reality (Safitri et al., 2023), TGT–Clash of Champions (Nursamsiyah et al., 2025), dan Pop-Up Book (Kamal et al., 2024) juga terbukti efektif meningkatkan hasil belajar IPS melalui pendekatan yang berbeda, seperti pengalaman belajar imersif, kompetisi edukatif, maupun visualisasi konsep yang lebih konkret. Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran IPS sangat dipengaruhi oleh penggunaan media yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna.

Meskipun berbagai media tersebut memiliki keunggulan masing-masing, Wordwall menunjukkan karakteristik yang relatif lebih seimbang karena mengombinasikan interaktivitas, gamifikasi, fleksibilitas penggunaan, dan kemudahan implementasi dalam satu platform. Dibandingkan media lain yang memerlukan perangkat khusus atau desain pembelajaran yang lebih kompleks, Wordwall lebih mudah diakses dan diterapkan dalam pembelajaran tatap muka, daring, maupun blended learning. Oleh karena itu, hasil sintesis ini menegaskan bahwa Wordwall merupakan salah satu alternatif media pembelajaran digital yang efektif dan aplikatif untuk mendukung peningkatan hasil belajar IPS sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur terhadap 20 artikel ilmiah, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media Wordwall secara umum memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS. Sejalan dengan tujuan penelitian, hasil sintesis menunjukkan pola temuan yang relatif konsisten mengenai efektivitas Wordwall dalam mendukung proses pembelajaran. Mayoritas penelitian melaporkan adanya peningkatan hasil belajar yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai pretest–posttest, peningkatan ketuntasan belajar, maupun perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah penggunaan media Wordwall.

Selain berdampak pada aspek hasil belajar, penggunaan Wordwall juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, keterlibatan (engagement), partisipasi, serta antusiasme siswa selama pembelajaran IPS berlangsung. Temuan penelitian menunjukkan bahwa efektivitas Wordwall didukung oleh karakteristik media yang interaktif, berbasis gamifikasi, fleksibel, dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif serta menarik. Dengan

demikian, hasil penelitian menegaskan bahwa Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS

REFERENSI

- Alifa, R. T., & Safitri, D. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMP Negeri 222 Jakarta. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1, 2950–2958.
- Andini, R., Ponidi, & Syam, N. F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *JPP: Jurnal Pendidikan Profesional*, 1(2), 47–62.
- Faridah, E. D., & Anwar, K. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 2 Bumiayu Kabupaten Brebes. *SOSIOLIUM*, 6(2), 152–160.
- Fidya, I., Romdanih, & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 219–227.
- Hafsah, Sakban, A., & Wiranda, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar PKn pada Materi Keberagaman dalam Masyarakat Indonesia Kelas VII MTs. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 11(1), 51–56.
- Kamal, A. L., Ali, M. K., Safitri, D., & Sujarwo, S. (2024). Penggunaan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(3), 1–12.
- Kholisoh, S. N., Ariyanti, V., Setyani, D., & Nur, D. M. M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi Digital Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di MTS Tsamrotul Huda Kecapi Jepara. *JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH*, 3(1), 45-57.
- Mumtaza, A. L., Oktaviani, R. N., & Miftah, D. (2025). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Penedidikan Dan Pembelajaran*, 02(02), 59–66.
- Munandar, R. T., Robandi, B., & Giwangsa, S. F. (2023). Pengembangan Media Aplikasi Wordwall Berbasis Web Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Materi IPS. *JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, 8, 81–87.
- Nurhakim, M. D. (2024). *Penerapan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS (Studi Quasi Eksperimen Di SMPN 6 Garut)*.
- Nursamsiyah, P., Safitri, D., & Sujarwo. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Integrasi TGT Dengan Game Clash Of Champions Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VII Di SMPN 16. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 10–17.
- Pangestu, A. S., & Ruja, I. N. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Crossword Puzzle menggunakan Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10, 1843–1856.
- Qomaria, E., Sumarno, S., Roshayanti, F., & Utami, S. (2024). Pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPAS terhadap hasil belajar siswa. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(4), 544-552.

- Rahman, S. A., Ashar, & Fajardo, M. T. (2025). The Effect of Wordwall Digital Game Media on Improving Students ' Learning Outcomes and Communication Skills in Social Studies at Elementary School. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 12(2), 138–152.
- Ramadhan, I. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipeteams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP Argopuro 1 Tahun Ajaran 2022/2023*.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 1, 188–205.
- Safitri, D., Sujarwo, Marini, A., Fitriasia, A., Sudarmiani, Widodo, S., & Meyers, K. F. (2023). Model of Virtual Reality in Social Studies to Improve Student Learning Outcomes. *Eurasian Journal of Educational Research*, 105, 103–118.
- Suhendar, A. W., Ansori, Y. Z., & Yonanda, D. A. (2025). Application of Wordwall Media in Social Studies Learning on Student Learning outcomes in Elementary Schools : A Systematic Literature Review. *PUSAKA: Journal of Educational Review*, 2, 13–21.