

Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi (*wordwall*) Terhadap Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Krembung

Siti Maulidah¹⁾, Dhimas Bagus Virgiawan²⁾, Dian Ayu Larasati³⁾, Durrotun Nafisah⁴⁾

1) , 2), 3), 4) Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Pembelajaran IPS yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan keaktifan dan motivasi belajar siswa cenderung rendah. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh media pembelajaran *Wordwall* terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Krembung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi experiment* dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri atas 30 siswa kelas VII D sebagai kelas eksperimen dan 30 siswa kelas VII C sebagai kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji *independent sample t-test* dan MANOVA.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan dan motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi masing-masing $0,000 < 0,05$. Hasil uji MANOVA juga menunjukkan adanya pengaruh *Wordwall* secara simultan terhadap kedua variabel tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media *Wordwall* efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 2 Krembung. Dengan demikian, *Wordwall* efektif digunakan untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Wordwall*, keaktifan belajar, motivasi belajar, IPS.

Abstract

Social studies learning, which is still dominated by conventional methods, causes students' activeness and motivation to learn to be low. This study aims to determine the influence of *Wordwall* learning media on the activity and motivation of students in grade VII of SMP Negeri 2 Krembung. This study uses a quantitative approach with a *quasi experiment* method and a *Nonequivalent Control Group Design* design. The research sample consisted of 30 students of class VII D as the experimental class and 30 students of class VII C as the control class. Data was collected through observation, questionnaires, interviews, and documentation, then analyzed using *independent sample t-test* and MANOVA.

The results showed that the use of *Wordwall* had a significant effect on students' learning activity and motivation with a significance value of $0.000 < 0.05$, respectively. The results of the MANOVA test also showed that there was a simultaneous influence of *Wordwall* on these two variables. Based on the results of the research, it can be concluded

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

license



that *Wordwall* media is effectively used to increase student learning activity and motivation in social studies learning grade VII of SMP Negeri 2 Krembung. Thus, *Wordwall* is effectively used to increase students' activeness and motivation to learn in social studies learning.

Keywords: *Wordwall, keaktifan belajar, motivasi belajar, IPS.*

How to Cite: Maulidah, S., et al. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game* Edukasi (*Wordwall*) terhadap Keaktifan dan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Krembung. *Dialektika Pendidikan IPS*, Vol 6 (3) 2026: halaman 201 – 210

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana utama dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, produktif, dan berkarakter. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang untuk menghadapi tantangan abad ke-21 (Triana *et al.*, 2023). Dalam konteks ini, pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga berfungsi sebagai proses pembentukan nilai, sikap, dan keterampilan sosial. Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai sosial tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS berfungsi membekali peserta didik dengan wawasan sosial, ekonomi, budaya, serta kemampuan berpikir kritis untuk memahami dinamika kehidupan bermasyarakat (Yusuf, 2019). Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan mampu menelaah fenomena sosial dan berperan aktif dalam kehidupan sosial di lingkungannya (Izzah *et al.*, 2025).

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih menghadapi banyak kendala. Sebagian besar peserta didik menganggap IPS sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami karena disampaikan dengan metode konvensional seperti ceramah (Amri *et al.*, 2025). Guru seringkali berperan dominan sebagai sumber informasi tunggal, sementara siswa hanya berperan sebagai pendengar pasif. Akibatnya, siswa cenderung tidak berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan hasil belajar (Baitil Hasani *et al.*, 2025). Dalam kondisi demikian, guru dituntut untuk berinovasi agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna (Muzaki1 & Cecep Sumarna, 2019). Perubahan paradigma belajar dari teachercenter menuju student center perlu diwujudkan agar peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan termotivasi untuk memahami materi pelajaran (Rachmawati *et al.*, 2020).

Perkembangan teknologi digital, inovasi dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan penting. Penggunaan media pembelajaran interaktif kini dianggap mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik (Azmi *et al.*, 2024). Media digital memberikan pengalaman belajar yang beragam karena menggabungkan unsur teks, gambar, animasi, dan suara, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih menyeluruh (Ardiansyah *et al.*, 2025). Pembelajaran berbasis teknologi juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan kolaboratif, serta mendorong kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Gulo & Harefa, 2022). Oleh karena itu, guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini (Darwin *et al.*, 2025).

Media interaktif yang efektif digunakan dalam pembelajaran adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan platform game edukasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat berbagai jenis permainan seperti kuis, teka-teki silang, dan “*match up*” untuk memperkuat pemahaman konsep peserta didik (Fidya *et al.*, 2021). Media ini memiliki keunggulan karena mudah diakses melalui komputer maupun ponsel, serta dapat diintegrasikan dengan berbagai topik pembelajaran. Melalui *Wordwall*, siswa tidak hanya menjawab soal, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang kompetitif dan kolaboratif. Menurut Ainurrohman *et al.*, (2024), penggunaan media berbasis game edukatif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan antusiasme, motivasi, dan konsentrasi peserta didik dalam belajar. Selain itu, kegiatan

bermain sambil belajar dapat menurunkan tingkat kejenuhan peserta didik saat mengikuti pelajaran (Lestari, 2021).

Berdasarkan hasil prasurvey yang dilakukan oleh penulis, tentang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran IPS di 2 kelas yang menjadi penelitian yang berada pada SMPN 2 Krembung Sidoarjo, Namun menurut selaku guru IPS yang mengajar di kelas C dan D yakni Pak Puji rentannya rata – rata keaktifan dari kelas A- I menurut pandangan beliau kedua kelas tersebut yang menurut guru IPS sangat kurang dari keaktifan dan motivasi saat belajar IPS di kelas. Karena itulah peneliti berniat untuk menggunakan media *Wordwall* untuk berbantuan untuk meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan dalam pembelajaran IPS di kelas tersebut (Hidayaty *et al.*, 2022). Menurut hasil wawancara dari salah satu guru IPS yang mengajar di kelas C dan D yakni Pak Puji, beliau mengatakan jika kedua kelas tersebut mempunyai 70% keaktifan saat pembelajaran IPS diantara kelas lainnya dan sulit saat diajak berdiskusi kebanyakan siswanya pendiam dan kurang memperhatikan gurunya.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru IPS di sekolah yakni Bapak Puji selaku guru IPS kelas VII beberapa permasalahan terkait dengan media pembelajaran, diantaranya pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan media buku paket dan papan tulis. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi, sehingga peserta didik terlihat tidak terlalu antusias dalam pembelajaran di kelas dan sebagian siswa kurang memperhatikan guru. Pak Puji juga menjelaskan rata-rata kelas juga fasilitasnya kurang mendukung seperti proyektor kadang tidak bisa. Karena itulah kebanyakan guru hanya menggunakan metode seperti ceramah dan menggunakan buku paket saja saat pembelajaran IPS berlangsung (Wang & Tahir, 2020).

Materi Tema 03 “Potensi Ekonomi Lingkungan” di Sub Bab “Potensi Sumber Daya Alam Di Indonesia”, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep karena tidak adanya media yang menarik atau interaktif untuk membantu proses belajar. Padahal, sebagian besar peserta didik di sekolah tersebut sudah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti smartphone dan laptop dalam kehidupan sehari-hari. Ketidaksiapan antara karakteristik peserta didik yang digital-native dengan metode pembelajaran yang konvensional menyebabkan rendahnya motivasi dan keaktifan belajar (Islam *et al.*, 2024). Hal ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan gaya belajar peserta didik (Khairi, 2024).

Media pembelajaran interaktif seperti *Wordwall* berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Penelitian menunjukkan bahwa game edukatif dapat menumbuhkan rasa senang dan tantangan dalam diri siswa, sehingga mendorong mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar (Naimah *et al.*, 2025). Selain itu, media interaktif juga membantu menciptakan suasana belajar kolaboratif di mana peserta didik dapat saling berdiskusi dan bekerja sama untuk memecahkan masalah (Ramadina, 2025). Dengan kata lain, *Wordwall* bukan sekadar media hiburan, tetapi juga alat pedagogis yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar melalui interaksi aktif (Suryana *et al.*, 2022). Penelitian empiris mendukung efektivitas penggunaan *Wordwall*. Pamungkas *et al.*, (2023) menyimpulkan bahwa penggunaan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar IPS di tingkat SMP. Penelitian Putriani & Gunawan, (2023) menunjukkan bahwa *Wordwall* meningkatkan keaktifan dan partisipasi peserta didik sekolah dasar. Sementara itu, Nurdin *et al.*, (2023) menemukan adanya peningkatan hasil belajar IPS secara signifikan pada peserta didik yang diajar menggunakan media *Wordwall* dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil serupa juga dikemukakan oleh Fuadina, (2025), yang menjelaskan bahwa penerapan *Wordwall* meningkatkan keterlibatan peserta didik secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran. Selain berpengaruh terhadap hasil belajar.

Penggunaan media *Wordwall* juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas (Handayani *et al.*, 2024). Melalui *Wordwall*, peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah secara cepat, mengambil keputusan dalam waktu terbatas, dan bekerja sama dengan rekan sekelas. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan semangat berkompetisi positif di kalangan peserta didik (Suardani, 2019). Di sisi lain, guru juga terbantu dalam menilai ketercapaian kompetensi siswa melalui hasil kuis atau permainan yang dapat direkam secara otomatis melihat berbagai temuan tersebut (Azzahra *et al.*, 2025).

Penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 2 Krembung menjadi langkah strategis untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna. Dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran, guru dapat membangun keterlibatan emosional peserta didik sekaligus menumbuhkan motivasi belajar intrinsik mereka. Peningkatan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik diharapkan dapat berkontribusi terhadap pemahaman konsep dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik (Pamungkas *et al.*, 2023; Lestari, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi (*Wordwall*) terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas VII di SMP Negeri 2 Krembung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi experiment dan desain Nonequivalent Control Group Design. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis game edukasi *Wordwall* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui perubahan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Krembung, Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, yaitu tanggal 6–20 Januari 2026. Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 270 siswa yang tersebar dalam sembilan kelas. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik purposive sampling, yaitu kelas VII C sebagai kelas kontrol dan kelas VII D sebagai kelas eksperimen, dengan total sampel sebanyak 60 peserta didik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi *Wordwall*, sedangkan variabel terikatnya meliputi keaktifan belajar dan motivasi belajar peserta didik.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengukur keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran. Motivasi belajar diukur menggunakan angket skala Likert yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest), sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung selama pelaksanaan penelitian.

Analisis data dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas instrumen, dilanjutkan dengan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-Test untuk mengetahui pengaruh *Wordwall* terhadap keaktifan dan motivasi belajar secara parsial, serta MANOVA untuk mengetahui pengaruh *Wordwall* terhadap kedua variabel secara simultan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil deskriptif Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Peneliti akan menilai keaktifan siswa sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan. Hasil dari lembar observasi ini sebagai pendukung dalam memastikan adanya peningkatan motivasi belajar siswa. Data dari variabel keaktifan di peroleh dari lembar observasi keaktifan yang terdiri dari 12 *item* pernyataan. Lembar

observasi ini di nilai oleh peneliti setiap pertemuan berlangsung di setiap kelas, yakni 2 kelas mendapatkan 2 kali pertemuan. Data dari setiap observasi setiap pertemuan di olah menggunakan *SPSS version 22* dengan desain *non-equivalent control group design* yang akan memberikan Gambaran nilai rata- rata observasi keaktifan belajar pertemuan 1 dan pertemuan 2 di setiap kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Table 1 distribusi hasil keaktifan belajar kelas eksperimen

Keaktifan belajar kelas Eksperimen					
		Pertemuan 1		Pertemuan 2	
Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
0– 26	Sangat rendah	0	0%	0	0%
27– 30	Rendah	0	0%	0	
31– 35	Sedang	23	76,6%	3	10%
36 – 48	Tinggi	7	23,3%	27	90%
	Total	30	100%	30	100%

Berdasarkan tabel 1 Hasil analisis observasi keaktifan belajar di kelas eksperimen. Peserta didik diawal pada kelas eksperimen menunjukkan tidak ada peserta didik yang memiliki tingkat kategori keaktifan rendah, dominan siswa berada pada tingkat kategori motivasi sedang dengan persentase 76,6% atau 23orang siswa, dan hanya 7 otang siswa yang berada di kategori keaktifan tinggi dengan presentase 23,3%. Hasil observasi keaktifan diawal ini menunjukkan bahwa tidak banyak siswa yang mempunyai keaktifan rendah untuk belajar IPS. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan media wordwall, peserta didik saat pertemuan kedua juga di berikan perlakuan yang sama yakni menggunakan media wordwall secara individu berupa kuis. Berdasarkan Tabel 1. dapat dilihat bahwa hasil pada observasi keaktifan akhir meningkat secara signifikan. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa 10% atau 3 orang siswa telah mencapai kategori keaktifan sedang dengan perolehan nilai 31-35. Kemudian 27 orang atau 90% siswa berada pada kategori tinggi, dan tidak ada sisiwa yang berada di kategori rendah. Dengan demikian, perbandingan data pertemuan 1 dan pertemuan 2 pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terjadi peningkatan keaktifan belajar peserta didik secara signifikan setelah penggunaan media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran IPS.

Table 2. tabel distribusi motivasi belajar kelas eksperimen

Motivasi belajar kelas eksperimen					
		Motivasi belajar awal		Motivasi belajar akhir	
Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)	Frekuensi	Presentase (%)
0-54	Sangat rendah	0	0%	0	0%
55-60	rendah	1	3,3%	0	0%
61-70	sedang	24	80%	12	40%
71-100	tinggi	5	16,6%	18	60%

		30	100%	30	100%
--	--	----	------	----	------

Berdasarkan pada Tabel 2. hasil responden kuesioner motivasi belajar siswa diawal pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa masih ada peserta didik yang memiliki tingkat kategori motivasi rendah hanya 1 orang dengan presentase 3,3%, dominan siswa berada pada tingkat kategori motivasi sedang dengan persentase 80% atau 24 orang siswa, dan hanya 5 orang peserta didik yang berada di kategori motivasi tinggi dengan presentase 16,6%. Hasil responden dari tes motivasi diawal ini menunjukkan bahwa tidak banyak siswa yang mempunyai motivasi rendah untuk belajar IPS. Setelah kelas eksperimen diberi perlakuan dengan penerapan media wordwall, peserta didik diberikan kembali kuesioner sebagai tes akhir untuk mengukur motivasi belajar mereka selama menggunakan wordwall. Berdasarkan Tabel 2. dapat dilihat bahwa hasil responden peserta didik pada tes motivasi akhir meningkat secara signifikan. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa 40% atau 12 orang peserta didik telah mencapai kategori motivasi sedang dengan perolehan nilai 61-70. Kemudian 18 orang atau 60% siswa berada pada kategori tinggi, dan tidak ada siswa yang berada di kategori rendah. Dengan demikian, perbandingan data sebelum dan setelah perlakuan pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik secara signifikan setelah penggunaan media pembelajaran wordwall dalam pembelajaran IPS.

Table 3 hasil uji normalitas shapiro - wilk

Variabel	Sig.	keterangan
Keaktifan belajar	0.231	Normal
Motivasi belajar	0,952	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk* pada variabel kearifan, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,231. Karena nilai signifikansi kedua kelompok lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kearifan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi sehingga data dapat dianalisis menggunakan uji statistik. Berdasarkan hasil uji normalitas motivasi belajar menggunakan uji *Shapiro-Wilk*, diketahui bahwa nilai signifikansi (Sig.) pada data pretest dan posttest kelas kontrol maupun kelas eksperimen seluruhnya lebih besar dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa data motivasi belajar berdistribusi normal.

Table 4 tabel wilks' lambda

	F	Df 1	Df 2	Sig.
Hasil Box's Equality Of Covariance Matrices ^a	4.729	3	605520.000	0,003

Berdasarkan hasil uji *Box's M* diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa matriks kovarians antar kelompok tidak homogen, sehingga asumsi homogenitas pada uji MANOVA tidak terpenuhi.

Table 5 tabel multivariate tests

effect	Value	F	Hypothesis is df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared
--------	-------	---	------------------	----------	------	---------------------

Intercept Wilks' Lambda	0,002	12771.724 ^b	2.000	57.000	0,000	0,998
Media_w ordwall Wilks' Lambda	0,271	76,543 ^b	2.000	57.000	0,000	0,729

Berdasarkan hasil uji MANOVA pada tabel Multivariate Tests diperoleh nilai Wilks' Lambda sebesar 0,271 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media interaktif berbasis Wordwall terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik secara simultan.

Pembahasan

Pengaruh media game interaktif *wordwall* terhadap keaktifan dan motivasi peserta didik

Berdasarkan hasil uji MANOVA pada tabel Multivariate Tests diperoleh nilai Wilks' Lambda sebesar 0,271 dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga media interaktif berbasis *Wordwall* berpengaruh secara simultan terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media *Wordwall* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan tidak monoton sehingga peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran IPS. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khairunnisa, 2022) yang menyatakan bahwa penggunaan Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran karena adanya unsur permainan edukatif yang membuat siswa lebih aktif dan fokus dalam belajar (Khairunnisa, 2022).

Peningkatan keaktifan dan motivasi peserta didik terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Peserta didik pada kelas eksperimen menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan *Wordwall*. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, mengemukakan pendapat, serta berpartisipasi dalam menyelesaikan permainan edukatif yang diberikan guru. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan belajar. Media *Wordwall* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas interaktif seperti kuis, permainan, dan diskusi sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi ikut membangun pemahamannya sendiri. Kondisi tersebut menyebabkan meningkatnya keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Wulandari, 2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif (Putri & Wulandari, 2023).

Selain meningkatkan keaktifan belajar, penggunaan media *Wordwall* juga terbukti meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori humanistik yang menekankan bahwa proses belajar akan berjalan optimal apabila peserta didik merasa nyaman, dihargai, dan memperoleh

pengalaman belajar yang menyenangkan. *Wordwall* menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik melalui tampilan visual, tantangan permainan, dan pemberian skor sehingga peserta didik menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Menurut Abraham Maslow, motivasi belajar dapat tumbuh apabila kebutuhan psikologis peserta didik terpenuhi, seperti kebutuhan akan penghargaan dan rasa senang dalam belajar (Maslow, 1987). Penelitian terdahulu oleh (Sari & Nugroho, 2023) juga membuktikan bahwa media *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan sehingga siswa lebih semangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar (Sari & Nugroho, 2023). Meskipun demikian.

Hasil uji *Box's M* menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,003 < 0,05$ yang berarti matriks kovarians antar kelompok tidak homogen sehingga asumsi homogenitas pada MANOVA tidak terpenuhi secara sempurna. Akan tetapi, hasil analisis MANOVA masih dapat digunakan apabila jumlah sampel antar kelompok relatif seimbang dan analisis tetap memperhatikan hasil pada *Multivariate Tests*. Dalam penelitian pendidikan, kondisi seperti ini masih sering ditemukan karena karakteristik peserta didik yang beragam pada masing-masing kelompok penelitian. Menurut Ghozali, (2024) pelanggaran asumsi homogenitas tidak selalu menyebabkan hasil MANOVA menjadi tidak valid, terutama apabila ukuran sampel antar kelompok tidak terlalu jauh berbeda dan nilai signifikansi multivariat menunjukkan hasil yang kuat. Secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* efektif digunakan dalam meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik. Media *Wordwall* mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*) sehingga siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuan dan lebih termotivasi untuk belajar. Penelitian oleh Rahmawati, (2021) juga menyebutkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung karena siswa merasa belajar sambil bermain sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna (Rahmawati, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan dan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 2 Krembung. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi keaktifan belajar sebesar $0,000 < 0,05$ dan motivasi belajar sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.

Penggunaan media *Wordwall* mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran IPS. Peserta didik menjadi lebih berani berpartisipasi, aktif berdiskusi, serta lebih termotivasi dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, penerapan media berbasis game edukasi juga membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Wordwall* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPS di tingkat SMP.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainurrohman, I., Siswono, T. Y. E., & Wiryanto, W. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantu Media *Wordwall* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 10(2), 267. <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i2.1725>
- Amri, H., Safitri, D., Jakarta, U. N., & Digital, P. B. (2025). *IJoEd: Indonesian Journal on Education*

- Tantangan Pembelajaran IPS Berbasis Digital Diera Society 5 . 0 Digital-Based Social Science Learning Challenges Diera Society. 1(3), 288–293.*
- Ardiansyah, M. D., Suprijono, A., Si, M., Bayu, N., Pd, S., Pd, M., Virgiawan, D. B., & Pd, M. (2025). *Pengaruh Media Interaktif Berbasis Educaplay Pada Mata. 5(4), 88–98.*
- Azmi, S. A., Junaidi, J., Sripatmi, S., & Wahidaturrahmi, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. *Mandalika Mathematics and Educations Journal, 6(1), 384–399.* <https://doi.org/10.29303/jm.v6i1.7267>
- Azzahra, N. T., Islam, U., Sunan, N., Surabaya, A., Nur, S., Ali, L., Yunus, M., & Bakar, A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student, 2(2), 64–75.*
- Baitil Hasani, Fajar Nur Yasin, Amilah Uzlifatul Jannah, Devi Nurrochmah Aprilia, N. S. A. (2025). *Volume 14 Nomor 2 Tahun 2025 Halaman 252-259 Studi LITERATURE : Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran IPAS KELAS 4 SD. 14, 252–259.* <https://doi.org/10.26418/jppk.v14i2.89870>
- Darwin, D., Cahyono, D., Tohir, A., Djunaedi, Wulandari, O., Khoiriyah, Subaeki, B., Walid, A., Dewanto, Saputra, & Mambu, J, Y. (2025). *Transformasi Pembelajaran Berbasis Teknologi: Memadukan Pembelajaran Tradisional Dan Digital. 5(2), 1.* <https://doi.org/10.35508/haumeni.v5i2.24233>
- 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.*
- Fuadina, S. S. (2025). *Model Pembelajaran Game-Based Learning Tipe Wordwall Dan Motivasi Belajar IPS: Penelitian Quasi Eksperimen Di SD Kelas IV. 10.*
- Ghozali, L. (2024). *WORDWALL SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DAN MENARIK. 4(4).* <https://doi.org/10.17977/um063.v4i4.2024.4>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 1(1), 291–299.* <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Handayani, Nurlaelah, I., Setiawanti, I., Wildani, N., & Rahmah F, D. (2024). Media Digital Dalam Pembelajaran Untuk Mendukung Keterampilan Abad 21 di SMP Plus Miftahul Falah Kuningan. *Pandawa : Pusat Publikasi Hasil Pengabdian Masyarakat, 2(3), 17–24.*
- Hidayaty, A., Qurbaniah, M., & Setiadi, A. E. (2022). The Influence of Word Wall on Students ' Interest and Learning Outcomes Pengaruh Penggunaan Word Wall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, 15(2), 211–223.*
- Islam, K. R., Komalasari, K., Masyitoh, I. S., Juwita, J., & Adnin, I. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 10(3), 619.* <https://doi.org/10.32884/ideas.v10i3.1640>
- Izzah, N., Hidayat, A., Farhurahman, O., Islam, U., Sultan, N., & Hasanuddin, M. (2025). *Integrasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.*
- Khairi, A. I. (2024). Ghuru: International Journl Of Teacher Education Intregation of Digital Technology in Social Studies Teaching and Learning to Improve Student Motivation and Learning Outcomes. *Ahmad Imam Khairi Ghuru: International Journal of Teacher Education, 1(1), 25–38.*
- Khairunnisa, N. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 11(2), 120–128.*
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru, 2(2), 111–116.* <https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309>
- Muzaki1, A., & Cecep Sumarna. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran LKS Model Inkuiri Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. 6(1), 120–122.*
- Naimah, N. D., & Imam Muhijuddin Tibyan Rafi Afif Khayruzaki Farah Najwa Maulina. (2025).

Efektivitas Penerapan Gamifikasi Dalam Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Smp Muhammadiyah 2 Boyolali. 3(1), 98–110.

- Nurdin, M., Dewi, R., & muniyati, sri uni. (2023). Pengaruh Penggunaan Media interaktif Berbasis Wordwall terhadap hasil belajar IPS : Studi Eksperimen Siswa Kelas V SD Negeri 14 Biru Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. *Global Journal Basic Education*, 2(1), 69–78.
- Pamungkas, D. A., Imron, A., Marzuqi, M. I., & Larasati, D. A. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran Word Wall terhadap motivasi belajar IPS oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 67–78.
- Putri, D., & Wulandari, S. (2023). Pengaruh Media Interaktif Wordwall terhadap Partisipasi Aktif Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 45–53.
- Putriani, N., & Gunawan, R. (2023). *Media Games Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar pada Muatan IPAS.* 7(3), 409–415.
- Rachmawati, E., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Pembelajaran Mtematika Melalui Model Generatif Berbantuan Media Word wall. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1395–1408.
- Rahmawati, I. (2021). Pemanfaatan Media Wordwall pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keaktifan dan Antusiasme Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan IPS*, 8(2), 98–106.
- Ramadina, A. S. (2025). *Penerapan Game Based Learning dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMAN 9 Malang.* 9, 28302–28309.
- Sari, N., & Nugroho, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 210–219.
- Suardani, L. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Game Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Pemahaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kantor Depan (Reservasi). *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i1.17106>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>
- Triana, H., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2023). *Nilai-nilai Multikultural dalam pendidikan Pancasila dan Budi Pekerti di Sekolah Dasar.* 9(1), 285–289. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i1.4518/http>
- Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers and Education*, 149(May 2019), 103818. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818>
- Yusuf, M. (2019). *Pengaruh Metode Ceramah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran HAM Di Kelas VII MT s Miftahul Mubtadi ' in Kajian Blega Bangkalan Tahun Pelajaran 2018-2019.* 9924(1), 256–265.