

Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS

Aida Lathifa Mumtaza¹, Riska Noor Oktaviani², Dany Miftah³

^{1,2,3} UIN Sunan Kudus

aidalathifa027@gmail.com¹, riskaokt778@gmail.com², dany@iainkudus.ac.id³

Article Info

Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 22, 2025

Accepted April 29, 2025

Keywords:

Learning Media, Word Wall, Learning Outcomes, Social Studies, Educational technology

ABSTRACT

The use of innovative learning media is key to enhancing student learning outcomes, particularly in social studies. Word Wall, as a digital platform, provides a variety of interactive and engaging learning activities that enable students to actively participate in the learning process. This study aims to examine that effectiveness of Word Wall in improving student learning outcomes. This research uses a qualitative method with a descriptive approach, and data collection techniques in this study using literature review.. The results show that the implementation of Word Wall significantly enhances student understanding and engagement, and is able to accommodate various learning styles. However, there are challenges in implementation, particularly related to the digital divide that affects students access to technology. Therefore, the development and utilization of technology-based learning media such as Word Wall are crucial for improving the quality of education in Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received April 20, 2025

Revised April 22, 2025

Accepted April 29, 2025

Keywords:

Media Pembelajaran, Word Wall, Hasil Belajar, IPS, Teknologi Pendidikan

ABSTRACT

Penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi kunci dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Word Wall sebagai platform digital menyediakan beragam aktivitas pembelajaran interaktif dan menarik yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas Word Wall dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deksriptif, dan teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan literature review. Hasil penelitian menunjukan bahwa penerapan Word Wall secara signifikan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa, serta mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Namun, terdapat tantangan dalam implementasi, terutama terkait kesenjangan digital yang mempengaruhi akses teknologi siswa. Oleh karena itu, pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Word Wall sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Riska Noor Oktaviani
Instansi penulis: UIN Sunan Kudus
Email: riskaokt778@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu aspek krusial dalam kehidupan manusia yang berperan untuk mengembangkan potensi individu serta menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk siswa dengan kekuatan spiritual, kemampuan mengendalikan diri, karakter, kecerdasan, dan budi pekerti luhur, dan keahlian yang bermanfaat bagi dirinya maupun masyarakat (BP et al., 2022). Pada masa lalu, proses Pendidikan dilakukan secara sederhana melalui interaksi langsung antara guru dan siswa, dengan metode ceramah sebagai pendekatan utama. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi mulai memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia Pendidikan.

Kemajuan teknologi telah menjadi pendorong utama dalam transformasi pendidikan, mengubah cara kita mengajar dan belajar secara fundamental (Andriani, 2015). Menurut Lestari (2021), teknologi dapat dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Sekarang ini, teknologi menjadi elemen yang tak terpisahkan dari dunia Pendidikan, terutama dengan kehadiran berbagai media pembelajaran digital yang mendukung siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Sejalan dengan pendapat (Purba et al., 2022) Pemanfaatan teknologi dan informasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dengan mengintegrasikan teknologi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik, inovatif, dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Pembelajaran merupakan sebuah proses kompleks yang melibatkan interaksi antar siswa dan lingkungannya untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan pemahaman yang baru (Thobroni, 2015). Hal ini mencakup berbagai aktivitas yang melibatkan aspek mental, fisik, dan social, yang terjadi dalam suatu rangkaian pembelajaran yang terstruktur. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah Pelajaran yang membantu kita tentang Masyarakat, pemerintahan, ekonomi, dan budaya di sekitar kita (Nasution, 2018). IPS bukan hanya tentang belajar informasi, tetapi juga bagaimana kita bisa berfikir secara kritis tentang dunia disekitar kita. IPS sering kali dianggap sulit karena banyak informasi yang harus dipahami. Dengan teknologi, kita bisa membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan mudah dipahami agar dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.

Media pembelajaran yang interaktif, fleksibel dan mudah digunakan dapat menjadi secara efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut (Wulandari et al., 2023) Media pembelajaran memegang peranan signifikan dalam mendukung proses Pendidikan karena berfungsi untuk memperjelas informasi atau pesan yang disampaikan, menyoroti bagian bagian yang krusial, menciptakan variasi dalam pengajaran, memperjelas struktur materi, dan turut meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam

pembelajaran. Hal ini diperkuat dalam pendapat (Mansur & Raifudin, 2020) Proses pembelajaran yang baik memerlukan dukungan dari berbagai momponen pendidikan, termasuk media pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran bertujuan untuk memstikan proses belajar mengajar berlangsung secara efektif dan efisien.

Wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang sesuai dan efektif untuk dimanfaatkan di era digital. WordWall adalah platform digital yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai aktivitas pembelajaran berbasis permainan atau disebut game-based learning. Wordwall menawarkan berbagai fitur dan fungsionalitas yang memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik daan interaktif bagi siswa. Penggunaan aplikasi Wordwall ini dapat menjadi upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih efisien dan efektif tanpa menghilangkanan esensi materi yang disampaikan oleh guru.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menggunakan literatur review. Penelitian ini dibuat dalam metode penelitian literatur riview yang mana memberikan output terhadap data yang ada, serta penjabaran dari suatu penemuan sehingga dapat dijadikan suatu contoh untuk kajian penelitian dalam menyusun atau membuat pembahasan yang jelas dari isi masalah yang akan diteliti. Penulis mencari data atau bahkan literatur dari jurnal atau artikel dan juga referensi dari buku sehingga dapat dijadikan suaru landasan yang kuat dalam isi atau pembahasan.

Hasil

Penggunaan media pembelajaran Wordwall telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPS. Setelah implementasi, terjadi peningkatan rata-rata nilai tes siswa dibandingkan hasil sebelum penggunaan wordwall. Peningkatan ini disebabkan oleh kemampuan wordwall untuk mempermudah siswa mengingat istilah dan konsep yang kompleks secara visual.

Selain hasil belajar, penelitian juga menemukan bahwa metode ini membantu meningkatkan interaksi aktif siswa selama proses pembelajaran. Wordwall menjadi alat yang melibatkan siswa secara langsung melalui diskusi dan pencatatan kata kunci yang relevan dengan materi. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan partisipasi tetapi juga memperkuat kerjasama antar siswa.

Dari sudut pandang Guru, implementasi wordwall memberikan kemudahan dalam menyampaikan materi. Media ini membantu guru menyusun informasi secara terstruktur dan memberikan fokus yang jelas pada topik pembelajaran. Guru menyatakan bahwa wordwall mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan dinamis.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa wordwall adalah media pembelajaran yang efektif dalam mata pelajaran IPS. Media ini tidak hanya mendukung peningkatan hasil belajar tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa, menjadikannya solusi yang inovatif untuk pengajaran di kelas.

Pembahasan

1. Penerapan wordwall dalam mata pelajaran IPS

a. Pengertian Model pembelajaran WordWall

Word Wall adalah bentuk game edukasi yang dapat diakses melalui website. Word Wall dapat digunakan menjadi salah satu media pembelajaran yang baik dan menarik. Menurut Nuriadin (2022) menjelaskan Word Wall merupakan aplikasi yang bisa diisi dengan materi Pelajaran misalnya berupa kuis, soal maupun evaluasi pembelajaran. Dengan beragam fitur interaktif seperti kuis, permainan kata, papan tulis virtual dan banyak lagi, Wordwall mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Peserta didik dapat berpartisipasi secara langsung dalam aktivitas pembelajaran yang menarik dan mendidik, baik secara individu maupun dalam kelompok. Selain itu, penggunaan teknologi dalam bentuk permainan dan kuis membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memicu motivasi siswa untuk belajar dengan lebih antusias. Dengan demikian, Wordwall membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan mendukung pengalaman belajar yang akan lebih efektif bagi peserta didik.

Lebih lanjut, interaksi yang dihasilkan dari pemanfaatan Word wall memberikan pengaruh positif terhadap keterlibatan kognitif siswa. Siswa tidak sekedar menerima informasi secara pasif, melainkan juga berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan dalam bentuk permainan. Hal ini juga dikemukakan dalam (Hasanah & Gudnanto, 2023) yang menyebutkan bahwa game edukasi seperti Wordwall meningkatkan ketrampilan kognitif siswa melalui simulasi aktivitas yang menantang dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis mereka. Selain itu, keberhasilan Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar siswa dapat dihubungkan dengan keberagaman gaya belajar yang dapat diakomodasi oleh media ini. Siswa dengan berbagai tipe gaya belajar, seperti visual, auditori, maupun kinestetik, dapat diuntungkan dari fitur-fitur interaktif yang ditawarkan oleh Wordwall. Media ini memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan preferensi mereka, seperti melalui gambar, suara, atau permainan.

b. Penerapan WordWall dalam Mata Pelajaran IPS

Langkah-langkah yang lebih rinci untuk membuka wordwall dan memainkan salah satu quiznya. Pertama buka peramban web, mulailah dengan membuka peramban web favorit di perangkat apapun yang terhubung ke internet, seperti laptop, komputer desktop, tablet, atau ponsel pintar. Akses situs wordwall, di bilah alamat peramban, ketikkan alamat situs wordwall: www.wordwall.net, lalu tekan “enter” atau “return” pada keyboard. Ini akan membawa ke halaman beranda wordwall. Jelajahi konten setelah masuk, akan diarahkan ke halaman beranda wordwall. Disini terdapat berbagai opsi seperti “cari”, “jelajahi”, “buat”, dan lainnya. Anda dapat menelusuri berbagai jenis konten yang tersedia. Pilih kategori atau cari quiz, Anda dapat memilih untuk menjelajahi berdasarkan kategori seperti matematika, bahasa inggris, sains, atau bahkan pendidikan jasmani. Jika anda mencari sesuatu yang spesifik, gunakan kotak pencarian untuk menemukan quiz yang sesuai dengan topik atau judul tertentu. Setelah menemukan kategori atau hasil pencarian yang Anda minati, pilih salah satu quiz dari daftar yang muncul. Anda dapat membaca deskripsi quiz untuk mendapatkan informasi lebih lanjut tentang apa yang akan Anda pelajari atau uji dalam quiz

tersebut. Baca instruksi (opsional), beberapa quiz mungkin memiliki instruksi khusus atau informasi tambahan yang berguna untuk pengguna sebelum memulai quiz. Pastikan untuk membacanya dengan cermat sebelum melanjutkan.



Gambar 1. Visualisasi halaman awal *Wordwall*

Setelah memilih quiz yang ingin di mainkan, cari tombol atau tautan yang bertuliskan “mulai” atau “mainkan sekarang” lalu klik tombol tersebut. Ikuti petunjuk yang diberikan untuk menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas dalam quiz tersebut. Ini mungkin melibatkan memilih jawaban dari beberapa pilihan, menulis kata-kata yang tepat mengurutkan item, atau menjawab pertanyaan dengan benar. Lanjutkan menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas-tugas hingga selesai. Setelah menyelesaikan quiz, periksa skor atau feedback untuk mengetahui seberapa berhasil Anda dalam menjawab pertanyaan quiz tersebut. Setelah selesai, Anda dapat menutup jendela atau kembali ke halaman sebelumnya untuk memilih quiz lain atau melakukan aktivitas lain di wordwall.

2. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall

Penggunaan wordwall di dalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan wordwall adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah, baik ditingkat sekolah dasar maupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan wordwall dapat melatih kreativitas siswa, hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman-temannya baik perseorangan maupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam wordwall yang sebelumnya telah dirancang oleh Guru. Selain itu wordwall memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk visual serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lama (Arif Agus Mujahidin et al., 2021). Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media wordwall sebagai berikut :

a) Kelebihan Media Pembelajaran Wordwall

- 1) Media wordwall bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah

- 2) Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan
- 3) Peserta didik lebih paham dan mengerti dengan materi yang diajarkan
- 4) Peserta didik menjadi lebih fokus dan tertarik dalam pembelajaran
- 5) Peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran
- 6) Meningkatkan minat siswa dalam belajar

b) Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall

- 1) Media wordwall hanya dapat dilihat karena media visual
- 2) Media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih lama dalam membuatnya
- 3) Kurangnya fasilitas yang mendukung
- 4) Masih adanya peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi tersebut

3. Dampak Media Pembelajaran Wordwall

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap dampak penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran, ditemukan adanya dampak positif dan negative yaitu sebagai berikut :

1) Dampak Positif Penggunaan Wordwall

a. Peningkatan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

Motivasi intrinsik siswa mengalami peningkatan karena wordwall menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik. Siswa merasa terdorong untuk belajar bukan karena paksaan, tetapi karena mereka menikmati proses belajar itu sendiri. Selain itu, motivasi ekstrinsik juga diperkuat melalui penghargaan dan umpan balik langsung yang diberikan oleh aplikasi ini. Penghargaan seperti poin, lencana, atau posisi di leaderboard memberikan dorongan tambahan bagi siswa untuk berusaha lebih keras.

b. Peningkatan Keterlibatan Emosional dan Kognitif

Wordwall tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional dan kognitif siswa dalam pembelajaran. Ketika siswa merasa lebih terlihat secara emosional dengan materi pembelajaran, mereka cenderung menjadi lebih fokus dan termotivasi untuk belajar. Dengan desain yang interaktif dan menarik, wordwall berhasil menciptakan koneksi emosional ini. Siswa tidak lagi memandang pembelajaran sebagai tugas yang membebani, tetapi sebagai aktivitas yang menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan kognitif mereka.

c. Lingkungan Belajar yang Lebih Dinamis Dan Interaktif

Penggunaan wordwall juga mengubah dinamika kelas dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi dan kegiatan kelas karena mereka merasa lebih terlihat dengan materi yang disajikan melalui aplikasi ini. Aktivitas yang dirancang di wordwall seringkali melibatkan elemen kompetitif dan kolaboratif, yang mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung dalam proses pembelajaran.

2) Dampak Negatif Penggunaan Wordwall

a. Potensi Ketergantungan pada Teknologi

Salah satu dampak negatif yang paling menonjol adalah potensi ketergantungan pada teknologi. Ketergantungan ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa untuk belajar secara mandiri dan memecahkan masalah tanpa bantuan teknologi. Ketika siswa menjadi terlalu bergantung pada aplikasi seperti Wordwall, mereka mungkin mengalami kesulitan jika harus kembali ke metode pembelajaran konvensional yang lebih mengandalkan interaksi langsung dan pemikiran kritis tanpa dukungan teknologi.

b. Pengabaian terhadap Pembelajaran Mendalam

Dalam beberapa kasus, penggunaan Wordwall yang berlebihan dapat menyebabkan pengabaian terhadap pembelajaran yang mendalam dan reflektif. Karena aplikasi ini cenderung mendorong pembelajaran yang cepat dan responsif, terdapat resiko bahwa siswa hanya fokus pada penguasaan keterampilan dasar dan mengabaikan pemahaman mendalam atau analisis kritis terhadap materi yang diajarkan. Siswa mungkin merasa tergesa-gesa untuk menyelesaikan tugas atau mencapai target tanpa benar-benar merenungkan apa yang telah mereka pelajari atau bagaimana konsep-konsep tersebut saling terkait.

c. Masalah Teknis dan Keterbatasan Akses

Masalah teknis seperti gangguan akses internet, perangkat yang tidak memadai, atau kendala teknis lainnya juga dapat menjadi hambatan dalam penggunaan wordwall. Siswa yang tidak memiliki akses yang memadai ke teknologi atau internet mungkin merasa tertinggal dibandingkan dengan teman-teman mereka yang memiliki fasilitas yang lebih baik. Hal ini dapat menciptakan kesenjangan digital di dalam kelas, dimana siswa dengan akses terbatas mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dan merasa terisolasi dari aktivitas pembelajaran yang dilakukan secara digital. Selain itu, masalah teknis dapat mengganggu alur pembelajaran, menyebabkan frustrasi pada siswa, dan mengurangi minat mereka terhadap materi pembelajaran.

Kesimpulan

Penerapan media pembelajaran Word Wall terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS. Melalui berbagai aktifitas interaktif yang ditawarkan, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, sekaligus mampu menyeuaikan gaya belajar mereka. Meskipun demikian, tantangan seperti kesenjangan digital harus diatasi agar semua siswa dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Word Wall menjadi penting untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia.

Daftar Pustaka

Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081-6089

- Arifah, A. N., Rahma, A. L., Savon, I. M., Mutiara, K., Sekarningrum, S. A., & Marini, A. (2023). Pembelajaran IPS sekolah dasar dengan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 115-122.
- Ghozali, S. A., & Irawan, L. Y. (2024). implementasi penggunaan media pembelajaran wordwall sebagai media interaktif dan menarik pada mata pelajaran ips di smpn 16 malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4), 4-4.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran/ E-ISSN: 3026-6629*, 1(4), 747-750.
- Aprilia, D. P., Tryanasari, D., & HS, A. K. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Game Edukasi Word Wall Terhadap Hasil Belajar IPAS Di SDN Karangtengah 4 Ngawi. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 5, 265-271.
- Suryana, M. N., Nurkholis, N., & Sutisno, A. N. (2024). Dampak Penggunaan Aplikasi Wordwall Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 2 Tegaltaman. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 3(5), 4867-4874.
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh penggunaan media pembelajaran wordwall terhadap minat dan hasil belajar siswa. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1653-1660.
- 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.
- Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap motivasi belajar IPS kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831-7839.
- Dluha, M. W. S., & Wijaya, D. N. (2024). Dampak Penggunaan Web Wordwall Pada Minat Dan Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 7-7.