

## **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAME INTERAKTIF WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN BELAJAR SISWA**

**Hilda Fauziyah<sup>1</sup>, A. Ardiansyah<sup>2</sup>, Firdiansyah Alhabsyi<sup>3</sup>, Sri Dewi Lisnawaty<sup>4</sup>**

Universitas Islam Negeri Datokaramaa Palu<sup>1,2,3,4</sup>

e-mail: [hildafauziyah24@gmail.com](mailto:hildafauziyah24@gmail.com)<sup>1</sup>, [andiardiansyah@uindatokarama.ac.id](mailto:andiardiansyah@uindatokarama.ac.id)<sup>2</sup>,  
[firdiansyahalhabsyi@uindatokarama.ac.id](mailto:firdiansyahalhabsyi@uindatokarama.ac.id)<sup>3</sup>, [sridewi\\_lisnawaty@iainpalu.ac.id](mailto:sridewi_lisnawaty@iainpalu.ac.id)<sup>4</sup>.

Diterima: 20/06/2026; Direvisi: 25/06/2026; Diterbitkan: 03/07/2026

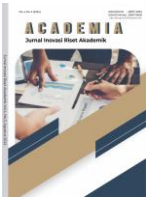
### **ABSTRAK**

Pengalaman belajar merupakan salah satu aspek penting yang menentukan kualitas proses pembelajaran sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Salah satu media yang banyak digunakan adalah game interaktif Wordwall. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall terhadap pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Muhammadiyah Nunu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri atas 25 siswa yang dipilih sebagai subjek penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket pengalaman belajar sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penerapan Wordwall. Data dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji hipotesis dengan *paired sample t-test*, serta perhitungan *N-gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan pengalaman belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi uji *paired sample t-test* lebih besar dari 0,05 sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest. Hasil perhitungan *N-gain* juga berada pada kategori rendah, yang menunjukkan bahwa peningkatan pengalaman belajar siswa setelah penerapan Wordwall belum optimal. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif Wordwall pada penelitian ini belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Muhammadiyah Nunu.

**Kata Kunci:** *Wordwall, Pengalaman Belajar, IPS.*

### **ABSTRACT**

Learning experience is an essential aspect of educational quality, requiring innovative instructional media that can enhance student engagement. One of the interactive learning media widely used is Wordwall. This study aimed to determine the effect of Wordwall-based interactive game learning on students' learning experiences in Social Studies at MI Muhammadiyah Nunu. This research employed a quantitative approach using a one-group pretest-posttest design. The sample consisted of 25 students who participated in both the pretest and posttest. Data were collected using a learning experience questionnaire administered before and after the implementation of Wordwall. The data were analyzed through validity, reliability, and normality tests, followed by a paired sample t-test and N-gain analysis to measure the improvement in students' learning experiences. The findings indicated that the significance value of the paired sample t-test was greater than 0.05, indicating no statistically significant difference between the pretest and posttest scores. Furthermore, the N-gain result was categorized as low, suggesting that the improvement in students' learning experiences after the implementation of Wordwall was not optimal. Therefore, it can be concluded that the use of the



Wordwall interactive game in this study did not have a significant effect on improving students' learning experiences in Social Studies at MI Muhammadiyah Nunu.

**Keywords:** *Wordwall, learning experiences, IPS*

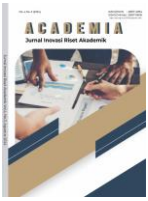
## PENDAHULUAN

Pendidikan dasar pada era digital menghadapi tantangan untuk menghadirkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian hasil belajar, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Transformasi pendidikan abad ke-21 menuntut guru mengembangkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kolaboratif, serta memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses belajar mengajar. Keberhasilan pembelajaran tidak lagi hanya diukur dari aspek kognitif, melainkan juga dari keterlibatan siswa selama mengikuti proses pembelajaran sehingga mereka memperoleh pengalaman belajar yang positif. Menurut teori belajar kognitif, proses belajar akan berlangsung secara optimal apabila peserta didik terlibat aktif dalam mengolah informasi, membangun pengetahuan baru, serta menghubungkannya dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya (Zikrulloh et al., 2025). Sejalan dengan itu, teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar, sehingga guru perlu menyediakan pengalaman belajar yang mampu mendorong partisipasi, eksplorasi, dan kolaborasi selama proses pembelajaran (Shidiq et al., 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk pengetahuan, sikap sosial, karakter, dan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan siswa dalam kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan berdasarkan fenomena sosial yang nyata. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara kontekstual, interaktif, dan berpusat pada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Transformasi pembelajaran IPS di sekolah dasar juga harus mampu menumbuhkan keterampilan sosial, literasi digital, dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi sebagai bagian dari tuntutan pendidikan abad ke-21 (Taneo et al., 2025). Selain itu, inovasi pembelajaran IPS menjadi salah satu upaya penting dalam membangun karakter, kreativitas, dan kompetensi abad ke-21 melalui penggunaan strategi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi digital (Syapurrohman et al., 2025).

Salah satu pendekatan yang dinilai mampu menjawab tuntutan tersebut adalah penerapan *Game-Based Learning* (GBL). Pendekatan ini memanfaatkan unsur permainan sebagai media untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengalaman belajar siswa melalui aktivitas pembelajaran yang lebih menarik. Muengsan dan Chatwattana (2024) menjelaskan bahwa *Game-Based Learning* mampu meningkatkan literasi digital dan teknologi siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital. Hasil penelitian Purnama et al. (2023) juga menunjukkan bahwa penerapan *Game-Based Learning* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Dengan demikian, *Game-Based Learning* tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan aspek akademik, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran.

Salah satu media yang banyak digunakan dalam implementasi *Game-Based Learning* adalah Wordwall. Wordwall merupakan platform pembelajaran berbasis web yang menyediakan berbagai template permainan interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk

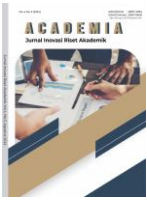


menyampaikan materi, melaksanakan evaluasi, maupun meningkatkan interaksi siswa selama proses pembelajaran. Pemanfaatan Wordwall dinilai mampu mendukung digitalisasi pendidikan sekolah dasar karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Putra et al., 2024). Hasil kajian literatur yang dilakukan oleh Hartati et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall secara umum mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar karena aktivitas pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan Wordwall juga terbukti memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar karena siswa lebih aktif dalam memahami materi dan menyelesaikan berbagai tantangan pembelajaran yang disajikan melalui permainan digital (Rohman et al., 2024).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan bahwa Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, hasil-hasil tersebut masih didominasi oleh pengukuran terhadap hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, maupun efektivitas media pembelajaran. Penelitian Purnama et al. (2023) membuktikan bahwa penerapan *Game-Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, sedangkan Rohman et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. Demikian pula, Hartati et al. (2024) dalam kajian literaturnya menyimpulkan bahwa Wordwall secara umum mampu meningkatkan hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar. Di sisi lain, pembelajaran IPS juga telah banyak dikembangkan melalui berbagai strategi pembelajaran aktif, seperti strategi inkuiri yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa madrasah ibtidaiyah (Trisnani, 2024). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa efektivitas Wordwall lebih banyak dikaji dari aspek kognitif, sedangkan kajian mengenai pengalaman belajar (*learning experience*) sebagai dampak penggunaan media digital masih relatif terbatas.

Pengalaman belajar merupakan salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran karena mencerminkan bagaimana siswa terlibat secara emosional, kognitif, dan sosial selama mengikuti proses pembelajaran. Pengalaman belajar yang positif akan mendorong munculnya rasa ingin tahu, motivasi belajar, partisipasi aktif, serta keterlibatan siswa dalam membangun pengetahuan secara mandiri. Penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan *student engagement*, yang selanjutnya berkontribusi terhadap terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar (Utami et al., 2026). Selain itu, penerapan strategi pembelajaran aktif juga terbukti meningkatkan keterlibatan siswa melalui aktivitas belajar yang lebih kolaboratif, komunikatif, dan berpusat pada peserta didik (Amaliya & Kubro, 2025). Oleh karena itu, pengalaman belajar tidak hanya dipengaruhi oleh materi yang diajarkan, tetapi juga oleh strategi, media, dan kualitas interaksi yang dibangun selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Muhammadiyah Nunu, proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode konvensional yang berpusat pada guru sehingga keterlibatan siswa selama pembelajaran belum optimal. Sebagian besar siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru, kurang berpartisipasi dalam diskusi, serta menunjukkan antusiasme yang rendah ketika mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pengalaman belajar siswa menjadi kurang bermakna dan berdampak pada rendahnya motivasi serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Padahal, berbagai teori belajar menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif seharusnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual (Shidiq et al., 2024; Zikrulloh et al., 2025). Dengan demikian, diperlukan inovasi



pembelajaran yang mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih positif dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, research gap penelitian ini terletak pada masih terbatasnya penelitian yang mengkaji pengaruh penggunaan Wordwall terhadap pengalaman belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPS di jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Penelitian-penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, efektivitas media, maupun implementasi *Game-Based Learning*, sementara aspek pengalaman belajar sebagai bagian penting dari kualitas proses pembelajaran belum banyak dianalisis secara empiris. Dengan demikian, novelty penelitian ini terletak pada pengujian pengaruh pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall terhadap pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di MI Muhammadiyah Nunu melalui pendekatan kuantitatif menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai implementasi media pembelajaran digital dalam pendidikan dasar sekaligus memberikan bukti empiris mengenai efektivitas Wordwall dalam membangun pengalaman belajar siswa. Selain memberikan kontribusi secara teoretis terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi, penelitian ini juga diharapkan menjadi rekomendasi praktis bagi guru dalam memilih media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* menggunakan desain *one-group pretest-posttest*. Penelitian dilaksanakan di kelas IV MI Muhammadiyah Nunu dengan melibatkan 25 siswa sebagai sampel penelitian. Seluruh anggota populasi dijadikan sampel sehingga teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *sampling jenuh (total sampling)*. Prosedur penelitian diawali dengan pemberian pretest untuk mengukur pengalaman belajar siswa sebelum perlakuan, dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall, kemudian diakhiri dengan pemberian posttest untuk mengetahui perubahan pengalaman belajar siswa setelah perlakuan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, angket pengalaman belajar siswa, dan dokumentasi. Sebelum digunakan, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan sebagai alat pengumpul data. Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan bantuan perangkat lunak statistik. Tahap awal diawali dengan uji normalitas sebagai uji prasyarat untuk mengetahui distribusi data penelitian. Selanjutnya, perbedaan skor pengalaman belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan dianalisis menggunakan *paired sample t-test*. Untuk mengetahui besarnya peningkatan pengalaman belajar siswa setelah penerapan media Wordwall, dilakukan analisis *N-Gain* yang diklasifikasikan ke dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Hasil analisis tersebut menjadi dasar dalam menentukan ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall terhadap pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Muhammadiyah Nunu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur penelitian yang telah dilaksanakan, data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall terhadap pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Muhammadiyah Nunu. Analisis dilakukan secara sistematis melalui serangkaian uji statistik yang meliputi uji validitas dan reliabilitas

instrumen, uji normalitas sebagai uji prasyarat, uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, serta analisis *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan pengalaman belajar siswa setelah perlakuan. Hasil analisis tersebut kemudian diinterpretasikan dan didiskusikan dengan mengaitkannya pada teori yang relevan serta temuan penelitian terdahulu sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran IPS. Uraian mengenai hasil penelitian beserta pembahasannya disajikan sebagai berikut.

## Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall terhadap pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Muhammadiyah Nunu. Analisis hasil penelitian dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi persyaratan analisis statistik sebelum dilakukan pengujian hipotesis. Tahapan analisis meliputi uji validitas instrumen, uji reliabilitas, uji normalitas, uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*, serta analisis *N-Gain*. Penyajian hasil dilakukan secara sistematis melalui tabel yang disertai uraian singkat untuk memudahkan pembaca memahami temuan penelitian. Adapun hasil analisis pada setiap tahapan dijelaskan sebagai berikut.

Sebelum instrumen digunakan pada proses pengumpulan data, dilakukan pengujian validitas untuk mengetahui kemampuan setiap butir pernyataan dalam mengukur variabel pengalaman belajar siswa. Hasil uji validitas menjadi dasar dalam menentukan kelayakan instrumen penelitian sehingga hanya butir yang memenuhi kriteria yang digunakan pada tahap pengambilan data. Ringkasan hasil uji validitas instrumen disajikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen**

Jumlah Item	Item Valid	Item Tidak Valid	Rentang r	hitung r tabel
15	15	0	0,403–0,934	0,443

Berdasarkan Tabel 1, seluruh butir instrumen dinyatakan memenuhi kriteria kelayakan sehingga dapat digunakan untuk mengukur pengalaman belajar siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap pernyataan memiliki kemampuan yang memadai dalam merepresentasikan indikator yang diukur. Dengan demikian, seluruh item angket dipertahankan untuk digunakan pada tahap pengumpulan data penelitian. Kelayakan instrumen ini menjadi dasar untuk melanjutkan pengujian reliabilitas. Instrumen yang valid diharapkan mampu menghasilkan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Setelah seluruh butir instrumen dinyatakan valid, tahap berikutnya adalah menguji reliabilitas instrumen. Pengujian reliabilitas bertujuan mengetahui tingkat konsistensi instrumen apabila digunakan pada kondisi yang sama. Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi menunjukkan bahwa data yang dihasilkan relatif stabil sehingga dapat dipercaya sebagai dasar pengambilan keputusan penelitian. Hasil uji reliabilitas disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

**Cronbach's Alpha Jumlah Item**

0,916 15

Berdasarkan Tabel 2, instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi sehingga layak digunakan pada proses pengumpulan data. Nilai koefisien reliabilitas menunjukkan bahwa angket memberikan hasil pengukuran yang konsisten terhadap pengalaman belajar siswa. Dengan terpenuhinya syarat validitas dan reliabilitas, instrumen dinilai memiliki kualitas yang baik sebagai alat ukur penelitian. Selanjutnya dilakukan uji normalitas sebagai prasyarat sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji parametrik.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, langkah selanjutnya adalah melakukan uji normalitas sebagai uji prasyarat sebelum pengujian hipotesis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal sehingga memenuhi asumsi penggunaan uji parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel penelitian kurang dari 50 responden. Ringkasan hasil uji normalitas disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)**

Variabel	Sig.	Keterangan
Pretest	> 0,05	Berdistribusi normal
Posttest	> 0,05	Berdistribusi normal

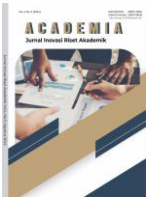
Berdasarkan Tabel 3, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest maupun posttest memenuhi asumsi normalitas. Dengan terpenuhinya uji prasyarat tersebut, data penelitian dinilai layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Hasil ini menunjukkan bahwa distribusi data tidak menyimpang dari distribusi normal sehingga pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan *paired sample t-test*. Tahap berikutnya difokuskan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengalaman belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall.

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *paired sample t-test* untuk membandingkan skor pengalaman belajar siswa pada saat pretest dan posttest. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah penggunaan media Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa. Ringkasan hasil pengujian hipotesis disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis (Paired Sample t-test)**

Pengujian	Hasil
Nilai signifikansi (Sig.)	> 0,05
Keputusan	H <sub>0</sub> diterima
Kesimpulan	Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest

Berdasarkan Tabel 4, hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara pengalaman belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall. Temuan tersebut menunjukkan bahwa perlakuan yang diberikan belum mampu menghasilkan perubahan yang bermakna terhadap pengalaman belajar siswa berdasarkan hasil analisis statistik. Dengan demikian, hipotesis nol



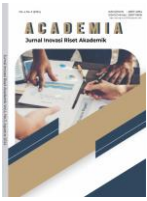
diterima sehingga penggunaan media Wordwall pada penelitian ini belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa. Meskipun demikian, analisis tidak berhenti pada pengujian hipotesis, tetapi dilanjutkan dengan uji *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan pengalaman belajar siswa setelah perlakuan.

## Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Muhammadiyah Nunu. Temuan tersebut ditunjukkan oleh hasil uji paired sample t-test yang menunjukkan bahwa hipotesis nol diterima sehingga peningkatan yang terjadi setelah perlakuan belum dapat dinyatakan bermakna secara statistik. Hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media digital saja belum tentu mampu meningkatkan pengalaman belajar apabila belum didukung oleh strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, efektivitas suatu media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan teknologi yang digunakan, tetapi juga oleh kualitas implementasi pembelajaran yang dirancang guru. Temuan ini memperlihatkan bahwa keberhasilan penggunaan Wordwall sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor pedagogis yang saling berkaitan selama proses pembelajaran berlangsung.

Ditinjau dari perspektif teori konstruktivisme, hasil penelitian ini dapat dipahami bahwa pembelajaran yang bermakna tidak hanya menempatkan siswa sebagai pengguna media digital, tetapi juga sebagai subjek yang secara aktif membangun pengetahuannya melalui interaksi, refleksi, dan pengalaman belajar yang autentik. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang aktivitas belajar sehingga siswa mampu mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan Wordwall akan memberikan dampak yang optimal apabila diintegrasikan dengan strategi pembelajaran yang mendorong kolaborasi, pemecahan masalah, dan diskusi antarsiswa. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Wijayanti et al. (2025) yang menyatakan bahwa pemahaman guru terhadap teori konstruktivisme menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. Selain itu, Aprianti et al. (2025) menjelaskan bahwa teori konstruktivisme Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, sehingga media pembelajaran digital akan lebih efektif apabila digunakan sebagai sarana untuk memperkuat komunikasi dan kolaborasi antarpeserta didik, bukan hanya sebagai media permainan.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall belum mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal karena kemungkinan siswa masih berada pada tahap adaptasi terhadap penggunaan media berbasis permainan digital. Kondisi tersebut dapat menyebabkan perhatian siswa lebih terfokus pada mekanisme permainan dibandingkan dengan pemaknaan materi IPS yang dipelajari. Padahal, pengalaman belajar yang berkualitas terbentuk melalui keterlibatan aktif siswa secara kognitif, afektif, dan sosial selama mengikuti proses pembelajaran. Setiawan et al. (2024) menjelaskan bahwa *student engagement* merupakan salah satu indikator utama keberhasilan pembelajaran karena berkaitan erat dengan partisipasi aktif, komunikasi, dan interaksi siswa selama kegiatan belajar. Temuan tersebut diperkuat oleh Farazwati et al. (2025) yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis platform digital tidak hanya dipengaruhi oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh kesiapan peserta didik, kualitas aktivitas pembelajaran, dan kemampuan guru dalam mengelola interaksi belajar sehingga pengalaman belajar dapat berkembang secara optimal.



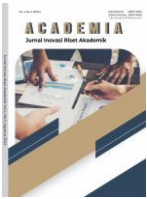
Hasil penelitian ini berbeda dengan sejumlah penelitian sebelumnya yang melaporkan bahwa penggunaan media berbasis Game-Based Learning maupun Wordwall mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Prananda et al. (2025) menjelaskan bahwa penerapan *Game-Based Learning* yang didukung oleh kesiapan guru mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus prestasi belajar karena aktivitas pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan tersebut juga didukung oleh Fariqoh et al. (2025) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *Game-Based Learning* dengan teknologi *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. Sementara itu, Setyaningsih (2024) serta Amril et al. (2023) mengemukakan bahwa Wordwall memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran digital karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa keberhasilan Wordwall tidak bersifat universal, melainkan dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, kesiapan guru, kesesuaian materi pembelajaran, intensitas penggunaan media, serta desain pembelajaran yang diterapkan selama proses belajar mengajar.

## KESIMPULAN

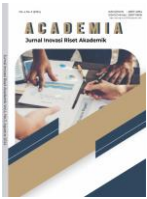
Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game interaktif Wordwall belum memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pengalaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV MI Muhammadiyah Nunu. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital tidak secara otomatis mampu meningkatkan kualitas pengalaman belajar siswa, melainkan sangat dipengaruhi oleh keterpaduan antara media yang digunakan, strategi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta kemampuan guru dalam mengelola proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengkaji pengaruh penggunaan Wordwall terhadap pengalaman belajar siswa telah terjawab, yaitu bahwa penerapan media tersebut pada konteks penelitian ini belum mampu menghasilkan peningkatan pengalaman belajar yang optimal. Meskipun belum menunjukkan pengaruh yang signifikan, Wordwall tetap memiliki potensi sebagai media pembelajaran digital yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik apabila diintegrasikan dengan model pembelajaran yang berpusat pada siswa, memberikan kesempatan untuk berkolaborasi, berdiskusi, dan membangun pengalaman belajar secara aktif. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bahwa guru tidak hanya perlu memilih media pembelajaran yang inovatif, tetapi juga merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran IPS agar manfaat media dapat dimaksimalkan. Dari sisi akademik, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian mengenai pengalaman belajar siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar, khususnya pada implementasi media Wordwall. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol, jumlah sampel yang lebih luas, durasi perlakuan yang lebih panjang, serta mengombinasikan Wordwall dengan model pembelajaran aktif agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai efektivitasnya dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliya, R., & Kubro, K. (2025). Strategi pembelajaran (PJBL) aktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 223–235. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i1.3639>



- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran menggunakan Wordwall pada mata pelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2927>
- Aprianti, Y., Ramdani, I. L. A., Ali, M., Rifki, M., & Utomo, R. B. (2025). Perspektif teori konstruktivisme Vygotsky terhadap kemampuan bersosialisasi siswa slow learner di sekolah dasar inklusi. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 135–147. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/99167>
- Farazwati, A., Hariandi, A., & Risdalina, R. (2025). Keterlibatan siswa pada pembelajaran berbasis platform pembelajaran digital di sekolah dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(3), 1093–1106. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i3.8777>
- Fariqoh, A., Sutriyani, W., & Zumrotun, E. (2025). Pengaruh game based learning berbasis augmented reality terhadap pemahaman konsep bangun ruang SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(3), 1243–1253. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1745>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan media Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD: Literatur review. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(4). <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/10206>
- Muengsan, S., & Chatwattana, P. (2024). The game-based learning (GBL) platform with generative AI to enhance digital and technology literacy skills. *Higher Education Studies*, 14(1), 46–53. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1416726>
- Prananda, G., Isriani, W. P., Huda, N., StaviniBELIA, S., Efrina, G., Fauzi, M. S., & Ubaidillah, U. (2025). Pelatihan penggunaan game-based learning untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa bagi guru di tingkat dasar. *Journal of Human and Education (JAHE)*, 5(1), 67–70. <http://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/2102>
- Purnama, A. V., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2023). Pengaruh metode game based learning (GBL) terhadap hasil belajar IPA energi alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(3), 9040–9050. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3215>
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada model game based learning terhadap digitalisasi pendidikan sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <https://doi.org/10.24269/dpp.v12i1.8749>
- Rohman, I. F., Anwar, A. S., & Nur'aeni, L. (2024). Pengaruh penggunaan media Wordwall dalam pembelajaran matematika terhadap kemampuan berpikir kritis di sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 322–330. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19104>
- Setiawan, Z. A., Kartika, M., Diah, A., Wijayanti, M. D., & Fatimah, S. (2024). Analysis of student engagement and communication skills in basic concept science practicum. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3). <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/92385>
- Setyaningsih, F. A. (2024). Pemanfaatan media Wordwall dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Strategi Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/10.61798/jsp.v1i2.167>
- Shidiq, F. M., Dewi, A. T. T. T., Budianto, L., & Hasanah, M. (2024). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran maharah kalam menggunakan cooperative learning di madrasah tsanawiah. *El-Tsaqafah: Jurnal Jurusan PBA*, 23(1), 49–62. <https://doi.org/10.20414/tsaqafah.v23i1.9571>



- Syapurrohman, P., Nastiah, N. A., Rahmawati, L., & Ruslan, A. (2025). Inovasi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk membangun karakter dan keterampilan abad-21 di sekolah. *Syntax Idea*, 7(2), 302–312. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v7i2.12438>
- Taneo, S. P., Koro, M., & Nawa, N. E. A. (2025). Transformasi pembelajaran IPS SD dalam menumbuhkan keterampilan sosial abad 21: Telaah dari perspektif multikultural. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi*, 1(2), 117–128. <https://jurnal.yayasanmeisyarainsanmadani.com/index.php/intelektual/article/view/258>
- Trisnani, E. E. (2024). Strategi pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar IPS siswa madrasah ibtidaiyyah. *Jurnal Studi Pendidikan Dasar*, 2(1), 60–80. <https://doi.org/10.54180/jsped.v2i1.519>
- Utami, N. K. T. P., Kertih, I. W., & Indrayani, L. (2026). Media pembelajaran interaktif Canva untuk meningkatkan keterlibatan siswa (student engagement) dalam pembelajaran IPS topik “Daerahku Kebanggaanku” kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(1), 592–605. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i1.3890>
- Wijayanti, P. T., Rhamadani, N., Oktadika, U., Adiputra, M. J., & Sari, M. Y. (2025). Analisis pemahaman guru terhadap teori konstruktivisme pada Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Keguruan*, 10(1), 32–37. <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPDK/article/view/3219>
- Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2025). Konsep dasar mengenai teori belajar kognitif serta tahapannya menurut para ahli dan implikasinya didalam pembelajaran. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 60–68. <https://doi.org/10.56672/31vre204>