



Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa

Nurjannah¹, Muhammad Nawir¹, Idawati¹

¹ Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

*Corresponding author email: nurjannahspd407@gmail.com

Article Info

Article history:

Received July 12, 2025

Approved August 08, 2025

Keywords:

Digital-based learning, wordwall, learning interest, learning outcomes

ABSTRACT

This work aims to determine the relationship between Wordwall learning and the interests and learning outcomes of class V SD Gugus 1, Bontomarannu District, Gowa Regency. The study used a quantitative approach with Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of 50 students with purposive sampling, consisting of an experimental class (using Wordwall) and a control class (using conventional methods). Data were obtained through questionnaires, while the results were obtained from pretest and posttest tests. Data analysis was carried out using descriptive and inferential statistics, including normality, homogeneity, t-test, ANOVA, and MANOVA tests. The results showed that digital-based learning with the help of Wordwall had a significant effect on increasing students' interests and learning outcomes. The average score of students' interests and learning outcomes in the experimental class was higher than in the control class. The MANOVA test showed significance at a value of 0.001 (<0.05), which confirmed that Wordwall was effective in increasing students' interests and learning outcomes in social studies.

ABSTRAK

Karya ini bertujuan untuk mengetahui keterkaitan pembelajaran Wordwall dikaitkan dengan minat dan hasil belajar kelas V SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Nonequivalent Control Group Design. Sampel berjumlah 50 siswa dengan purposive sampling, terdiri atas kelas eksperimen (menggunakan Wordwall) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Data melalui kuesioner, sedangkan hasil diperoleh tes pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif dan inferensial, meliputi uji normalitas, homogenitas, t-test, ANOVA, dan MANOVA. Hasil menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital dengan bantuan Wordwall memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar siswa. Rata-rata skor minat dan hasil belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Uji MANOVA menunjukkan signifikansi pada nilai 0,001 ($<0,05$), yang menegaskan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa.

Copyright©2025, The Author(s).

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



How to cite:Example: Hadi, S., & Wijaya, S. (2020). SECONDARY STUDENTS OF DIFFICULTIES IN MATHEMATICAL PROBLEMS SOLVING. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1(1), 39–46. <https://doi.org/10.55681/jige.v1i1.33>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses panjang yang berlangsung sepanjang hayat untuk membentuk dan memberdayakan peserta didik secara aktif (Amri et al., 2025; wahyu Kusuma et al., 2025). Dalam UU 2003 pendidikan bertujuan mengembangkan spiritual, intelektual, dan keterampilan social (Ilhami & Fathoni, 2025). Pendidikan tidak hanya berorientasi pada transfer ilmu, tetapi juga pada pembangunan karakter dan kompetensi abad ke-21 (Fathoni, 2024; Ihsaniyah, 2024; Nasrudin et al., 2025). Memasuki era digital, tantangan pendidikan semakin kompleks. Peserta didik dituntut untuk menguasai kecakapan literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), berpikir kritis, serta mampu berkolaborasi dan berinovasi. Salah satu aspek penting adalah penerapan media digital dalam pembelajaran yang kreatif. Media ini menjadi sarana untuk menjawab kebutuhan siswa yang hidup di tengah transformasi digital yang masif. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran di banyak sekolah dasar di Indonesia, khususnya dalam mata pelajaran IPS, masih terfokus pada metode konvensional yang kurang menarik bagi siswa. Minimnya variasi media pembelajaran membuat siswa bosan.

Indonesia, Banyak guru masih menggunakan metode konvensional. Selain itu, ketimpangan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan juga menjadi kendala, di mana belum semua guru mampu mengintegrasikan TIK dalam pembelajaran. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya pelatihan dan fasilitas yang mendukung pembelajaran digital di sekolah-sekolah.

Teori utama yang melandasi penelitian ini yaitu Piaget menekankan pengetahuan aktif individu bukan sekadar diterima secara pasif. Dalam konteks ini, media Wordwall memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran melalui permainan, kuis, dan visualisasi yang menarik. Vygotsky menambahkan konsep Zona Perkembangan Proksimal (ZPD), yaitu rentang kemampuan yang dapat dicapai siswa dengan bantuan orang lain atau alat bantu. Wordwall sebagai media digital interaktif bertindak sebagai scaffolding yang membantu siswa memahami materi IPS secara bertahap dengan dukungan visual dan mekanisme feedback langsung. Dari perspektif teori Behaviorisme oleh B.F. Skinner, peningkatan minat dan hasil belajar dapat dicapai melalui penguatan positif. Wordwall menyediakan reward berupa skor dan penghargaan instan. Sementara itu, teori Teori Belajar Multimedia dari Richard Mayer juga relevan, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika informasi disampaikan dalam bentuk teks dan visual secara bersamaan. Wordwall memenuhi kriteria ini karena menyajikan konten dalam bentuk tulisan, gambar, animasi, dan suara secara terpadu. Terakhir, teori 21st Century Learning Skills oleh Trilling dan Fadel menyatakan bahwa pendidikan modern harus menekankan pada 4C (Critical thinking, Communication, Collaboration, Creativity). Media digital sifatnya yang kolaboratif, komunikatif, dan menuntut kreativitas siswa dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan observasi awal pada 7 Oktober 2024 di SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu, ditemukan bahwa minat belajar rendah. Banyak siswa cenderung berbicara atau bermain saat pembelajaran berlangsung. Guru menggunakan metode konvensional dan belum memanfaatkan media digital. Kegiatan pembelajaran bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif, yang berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta pencapaian hasil belajar yang belum optimal.

Sebagian besar penelitian sebelumnya mengenai penggunaan Wordwall hanya menyoroti aspek hasil belajar kognitif, tidak meneliti secara bersamaan pengaruhnya terhadap minat belajar. Selain itu, penelitian yang dilakukan masih terbatas pada satu sekolah dan belum mengkaji secara komprehensif implementasi Wordwall dalam mata pelajaran IPS di wilayah Kabupaten

Gowa. Keterbatasan ini membuka peluang untuk mengisi celah penelitian melalui pendekatan kuantitatif dengan cakupan lebih luas dan fokus ganda: minat dan hasil belajar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada integrasi media Wordwall sebagai media pembelajaran digital interaktif yang dievaluasi tidak hanya dari aspek hasil belajar kognitif, tetapi juga minat belajar siswa secara bersamaan. Penelitian ini sangat relevan di mana integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan bagian penting dari transformasi pendidikan. Penggunaan Wordwall berpotensi menjadi solusi untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa secara bersamaan, terutama pada mata pelajaran yang dianggap kurang menarik seperti IPS.

METODE

Metode penelitian kuantitatif *Quasi Experimental Design Nonequivalent Control Group Design*. Populasi seluruh sekolah yang ada dalam Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa dengan total jumlah siswa sebanyak 281 orang. Pengambilan sampel *purposive sampling* yaitu 50 orang, terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data melalui kuesioner, sedangkan data hasil dari tes evaluasi *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan analisis inferensial, yaitu uji normalitas, homogenitas, uji-t, *ANOVA*, dan *MANOVA*.

HASIL

1. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa

a. Analisis Deskriptif

Minat belajar dideskripsikan berdasarkan data hasil angket yang mengukur minat belajar IPS siswa. Statistik deskriptif data minat belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Minat Belajar IPS Siswa Kelas V

	Pretest-Minat Belajar		Posttest-Minat Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Valid	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0
Mode	72.000	64.000	89.000	75.000
Median	72.000	65.000	90.000	78.000
Mean	69.440	63.720	89.960	76.560
Std. Deviation	10.340	6.497	5.176	7.240
Variance	106.923	42.210	26.790	52.423
Range	40.000	23.000	17.000	25.000
Minimum	50.000	50.000	81.000	62.000
Maximum	90.000	73.000	98.000	87.000

Sumber: Hasil olah data penelitian

Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang ditunjukkan pada Tabel 1 dengan menggunakan aplikasi JASP, dapat dijelaskan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam rata-rata minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik sebelum maupun sesudah perlakuan. Setelah pembelajaran dilakukan, terjadi peningkatan minat belajar di kedua kelompok. Kelompok eksperimen, yang menerima intervensi berupa pembelajaran

berbasis digital berbantuan Wordwall, menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan. Rata-rata minat belajar mereka naik menjadi 89,96, mengalami kenaikan sebesar 20,52 poin dari sebelumnya. Sementara itu, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan rata-rata minat belajar menjadi 76,56, atau meningkat 12,84 poin dari pretest. Peningkatan pada kelompok eksperimen tidak hanya lebih besar secara angka, tetapi juga lebih merata, terlihat dari penurunan standar deviasi pada posttest, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dalam kelompok tersebut mengalami peningkatan minat belajar yang konsisten.

Sebaliknya, pada kelompok kontrol, standar deviasi justru meningkat dari 6,497 menjadi 7,24. Ini mengindikasikan bahwa meskipun terjadi peningkatan rata-rata minat belajar, persebaran minat antar siswa lebih bervariasi dan tidak merata. Dalam hal ini, pembelajaran konvensional tampak kurang mampu memberikan dampak yang seragam terhadap seluruh siswa.

Tabel 2 Distribusi Persentase Minat Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest* dan *Posttest*

No	Persentase	Kategori	KelasEksperimen		KelasKontrol	
			Rata-rata		Rata-rata	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	90% -100%	Sangat Tinggi	-	89,96	-	-
2.	80% -89%	Tinggi	-	-	-	-
3.	65% -79%	Sedang	69,44	-	-	76,56
4.	55% -64%	Rendah	-	-	63,72	-
5.	0%-54%	Sangat Rendah	-	-	-	-

Sumber: Hasil olah data penelitian

Pada saat pretest, sebesar 69,44 yang berada pada kategori Sedang. Setelah pembelajaran berbasis digital berbantuan Wordwall diterapkan, minat belajar mereka meningkat secara signifikan dengan rata-rata posttest mencapai 89,96 yang masuk dalam kategori Sangat Tinggi. Sebaliknya, siswa di kelas kontrol pretest 63,72. Setelah mengikuti pembelajaran konvensional, minat belajar mereka meningkat menjadi 76,56. Kedua kelompok tidak ada yang mencapai kategori Tinggi atau Sangat Tinggi di kelas kontrol pada posttest.

2. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

a. Analisis Deskriptif

Tabel 3 Statistik Deskriptif Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V

Descriptive Statistics

	Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Mode	45.000	35.000	80.000	75.000
Median	40.000	35.000	80.000	65.000
Mean	38.600	33.200	81.600	64.600
Std.Deviation	8.602	12.738	10.774	16.197
Variance	74.000	162.250	116.083	262.333
Range	30.000	55.000	40.000	65.000
Minimum	25.000	10.000	60.000	30.000
Maximum	55.000	65.000	100.000	95.000

Sumber: Hasil olah data penelitian

Median dan modus kelas eksperimen masing-masing adalah 40,00 dan 45,00, sementara pada kelas kontrol keduanya sebesar 35,00, menunjukkan kecenderungan nilai yang lebih rendah. Selain itu, sebaran data di kelas kontrol lebih besar, terlihat dari standar deviasi (12,738) dan varians (162,250) yang lebih tinggi dibanding kelas eksperimen (standar deviasi 8,602 dan varians 74,000), yang berarti nilai siswa di kelas kontrol lebih bervariasi. Setelah perlakuan (posttest), terdapat peningkatan signifikan di kedua kelompok, namun lebih menonjol pada kelompok eksperimen. Nilai posttest eksperimen melonjak menjadi 81,60 lebih tinggi kelas kontrol 64,60. Nilai median dan modus kelas eksperimen sebesar 80,00, sementara di kelas kontrol masing-masing adalah 65,00 dan 75,00. Standar deviasi dan varians pada kelas kontrol juga masih lebih tinggi (16,197 dan 262,333) dibandingkan kelas eksperimen (10,774 dan 116,083).

Tabel 4 Distribusi Kategori Hasil Belajar Siswa pada Pelaksanaan *Pretest dan Posttest*

No	Rentang Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Rata-rata		Rata-rata	
			<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	90-100	Sangat Baik	-	-	-	-
2.	80-89	Baik	-	81,60	-	-
3.	70-79	Cukup	-	-	-	-
4.	0-69	Perlu Bimbingan	38,60	-	33,20	64,60

Sumber: hasil olah data penelitian

Dapat dijelaskan bahwa sebelum perlakuan, menunjukkan nilai masih berada dalam kategori "Perlu Bimbingan". Kelas eksperimen rata nilai pretest sebesar 38,60, kelas kontrol sedikit lebih rendah, yaitu 33,20. Ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam pembelajaran IPS relatif rendah di kedua kelompok. Setelah perlakuan, terjadi peningkatan hasil belajar. Nilai posttest pada 81,60 dan masuk ke dalam kategori "Baik". Sementara itu, kelas kontrol juga mengalami peningkatan, namun masih berada dalam kategori "Perlu Bimbingan" dengan rata-rata posttest sebesar 64,60. Perbandingan ini menunjukkan bahwa intervensi pembelajaran berbasis digital berbantuan Wordwall yang diterapkan pada kelas eksperimen berhasil mendorong peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

Tabel 5 Deskripsi Ketuntasan Hasil Belajar IPS pada Pelaksanaan *Pretest dan Posttest*

Skor	Kategori	Pretest				Posttest			
		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		F	%	F	%	F	%	F	%
≥70	Tuntas	0	0	0	0	22	88	10	40
<70	Tidak Tuntas	25	100	25	100	3	12	15	60
Jumlah		25	100	25	100	25	100	25	100

Sumber: hasil olah data penelitian

Berdasarkan tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa pada saat pretest, seluruh siswa di kedua kelompok baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol belum mencapai ketuntasan belajar. Hal ini ditunjukkan oleh jumlah siswa yang memperoleh skor di bawah 70 sebanyak 25 orang (100%) pada masing-masing kelompok, dan tidak ada satu pun siswa yang mencapai skor

≥ 70 atau kategori tuntas. Namun, setelah diberi perlakuan atau intervensi pembelajaran, terjadi perubahan signifikan pada hasil posttest, khususnya pada kelas eksperimen. Sebanyak 22 siswa (88%) di kelas eksperimen berhasil mencapai ketuntasan belajar dengan skor ≥ 70 , sementara hanya 3 siswa (12%) yang masih berada di bawah standar ketuntasan. Sebaliknya, pada kelas kontrol, hanya 10 siswa (40%) yang mencapai ketuntasan, sedangkan 15 siswa (60%) masih belum tuntas.

b. Analisis Statistik Inferensial

Uji normalitas dengan metode Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data berdistribusi normal karena nilai signifikansi $> 0,05$. Uji homogenitas juga menunjukkan varians data antara kelompok eksperimen dan kontrol bersifat homogen, memenuhi syarat untuk uji parametrik. Hasil uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test dan ANOVA membuktikan bahwa media Wordwall secara signifikan meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

3. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa

Pembelajaran berbasis digital dengan bantuan media Wordwall terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan siswa kelas V di SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu, Kabupaten Gowa. Berdasarkan analisis deskriptif dan inferensial yang dilakukan dalam penelitian ini, diperoleh bukti empiris bahwa pendekatan pembelajaran ini tidak hanya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif, tetapi juga efektif dalam meningkatkan pencapaian akademik siswa.

Tabel 6 Statistik Deskriptif Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa

Descriptive Statistics

Pretest Minat Belajar			Posttest Minat Belajar		Pretest Hasil Belajar		Posttest Hasil Belajar	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
Mode	72.000	64.000	89.000	75.000	45.000	35.000	80.000	75.000
Median	72.000	65.000	90.000	78.000	40.000	35.000	80.000	65.000
Mean	69.440	63.720	89.960	76.560	38.600	33.200	81.600	64.600
Std. Deviation	10.340	6.497	5.176	7.240	8.602	12.738	10.774	16.197
Variance	106.923	42.210	26.790	52.423	74.000	162.250	116.083	262.333
Range	40.000	23.000	17.000	25.000	30.000	55.000	40.000	65.000
Minimum	50.000	50.000	81.000	62.000	25.000	10.000	60.000	30.000
Maximum	90.000	73.000	98.000	87.000	55.000	65.000	100.000	95.000

Sumber: Hasil olah data penelitian

Penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPS terbukti secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa, yang terlihat dari kenaikan rata-rata nilai minat belajar kelas eksperimen dari 69,44 menjadi 89,96. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan tajam, dari 38,60 menjadi 81,60, jauh lebih tinggi dibanding kelas kontrol yang hanya meningkat dari 33,20 ke 64,60. Hasil uji MANOVA dengan nilai signifikansi 0,001 menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital berbantuan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar IPS siswa.

Pembahasan

1. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat Belajar Siswa

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktif dalam proses pembelajaran melalui aktivitas bermain sambil belajar. Penggunaan permainan digital yang dirancang secara menarik mampu menumbuhkan perasaan senang dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran, yang merupakan indikator utama dari minat belajar. Dalam penerapannya, *Wordwall* menghadirkan elemen-elemen visual yang dinamis dan warna-warni serta fitur-fitur game seperti kuis, teka-teki, dan tantangan waktu, yang secara langsung merangsang perhatian dan konsentrasi siswa. Umpan balik instan yang diberikan ketika siswa menjawab soal baik benar maupun salah membantu menjaga fokus dan memotivasi mereka untuk memperbaiki kesalahan secara langsung. Interaksi ini mencerminkan bagaimana minat belajar dipengaruhi oleh perhatian yang terarah, seperti yang dijelaskan dalam teori kognitif, di mana konsentrasi dan pemrosesan informasi yang relevan sangat menentukan keberhasilan belajar. Selain itu, *Wordwall* juga memfasilitasi keterlibatan aktif siswa. Mereka tidak hanya mengamati atau mencatat, tetapi turut serta secara langsung dalam menyelesaikan tantangan, menjawab soal, atau berpartisipasi dalam aktivitas kelompok. Keterlibatan ini ditunjang dengan adanya sistem peringkat atau skor yang memicu semangat kompetitif secara sehat. Dalam aktivitas kelompok, *Wordwall* juga dapat mendorong kerja sama, diskusi, dan kolaborasi yang memperkuat keterlibatan sosial siswa dalam pembelajaran.

Dari sudut pandang psikologi pendidikan, pengaruh *Wordwall* terhadap minat belajar juga sejalan dengan konsep kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman, bahwa emosi positif seperti kesenangan dalam belajar dapat meningkatkan motivasi dan keterbukaan siswa terhadap materi. Secara teoritis, pembelajaran dengan *Wordwall* mendukung pendekatan student-centered learning dan konektivisme, di mana teknologi digunakan untuk memperkuat peran aktif siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih personal. Dengan demikian, *Wordwall* bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga menjadi alat strategis dalam membangun suasana belajar yang kondusif dan menarik, yang secara langsung berdampak pada peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi penting bagi guru dan praktisi pendidikan dasar, khususnya dalam pembelajaran IPS. Penggunaan media digital berbasis *Wordwall* dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru perlu mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi edukatif yang mampu merangsang partisipasi aktif siswa. Melalui *Wordwall*, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, melainkan terlibat langsung dalam proses belajar yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga mendorong motivasi internal mereka untuk belajar lebih giat.

Dari sisi pengembangan kurikulum dan kebijakan sekolah, temuan ini menegaskan pentingnya integrasi media digital ke dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari implementasi pembelajaran abad ke-21. Sekolah dapat mengalokasikan sumber daya untuk pelatihan guru dalam penggunaan aplikasi seperti *Wordwall* dan penyediaan sarana teknologi penunjang pembelajaran digital. Dengan dukungan infrastruktur yang memadai dan peningkatan kapasitas guru, pembelajaran berbasis teknologi dapat diterapkan secara lebih merata dan efektif di berbagai jenjang sekolah dasar.

Selain itu, bagi peneliti dan pengembang media pembelajaran, penelitian ini membuka peluang untuk melakukan eksplorasi lebih lanjut mengenai pengaruh aplikasi edukatif lainnya dalam berbagai mata pelajaran. Wordwall terbukti tidak hanya meningkatkan minat, tetapi juga memfasilitasi gaya belajar yang berbeda, baik visual, auditorial, maupun kinestetik. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis digital mampu menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan personal, yang sangat relevan dengan karakteristik peserta didik generasi digital saat ini.

2. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa

Pembelajaran berbasis digital berbantuan Wordwall berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Siswa di kelas eksperimen menunjukkan peningkatan skor posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, karena Wordwall menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik. Media ini juga membantu siswa memahami konsep secara lebih mendalam serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital dengan bantuan Wordwall memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Implikasi Guru harus dibekali kemampuan dalam merancang, mengakses, dan mengelola aktivitas berbasis Wordwall agar penerapannya dalam kelas berjalan optimal. Dengan integrasi media ini secara konsisten, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, tidak monoton, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa yang beragam, terutama dalam konteks pembelajaran IPS yang sering dianggap membosankan. Selain itu, sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan di tingkat daerah maupun pusat perlu memberikan dukungan terhadap penerapan pembelajaran digital ini, baik dalam bentuk penyediaan fasilitas teknologi maupun pengintegrasian ke dalam kurikulum pembelajaran.

3. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Digital Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPS Siswa

Pembelajaran berbasis digital dengan bantuan Wordwall terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan minat dan hasil belajar IPS siswa. Hal ini ditunjukkan melalui suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta perbedaan skor pretest dan posttest yang signifikan pada kelas eksperimen (Fauzan, 2022).

Temuan penelitian ini mengisyaratkan bahwa integrasi media digital seperti Wordwall dalam pembelajaran IPS mampu menjadi alternatif strategis. Guru sebagai fasilitator perlu mempertimbangkan penerapan media interaktif ini dan mampu membangun keterlibatan aktif siswa. Ketika siswa merasa senang dan tertarik, proses internalisasi materi menjadi lebih efektif, sehingga berdampak positif terhadap pemahaman dan prestasi belajar.

Di sisi lain, bagi sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan menyediakan sarana dan pelatihan penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar. Dukungan infrastruktur teknologi dan peningkatan kompetensi digital guru sangat penting agar pemanfaatan media seperti Wordwall tidak hanya bersifat temporer, tetapi dapat terintegrasi secara berkelanjutan dalam sistem pembelajaran. Dengan cara ini, siswa akan terbiasa. Lebih jauh, implikasi ini juga relevan untuk penelitian selanjutnya agar memperluas eksplorasi penggunaan media digital dalam berbagai mata pelajaran lainnya. Wordwall membuktikan bahwa pendekatan berbasis teknologi tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga mendukung motivasi dan sikap belajar siswa. Oleh karena itu, pendekatan serupa dapat dikembangkan untuk menciptakan inovasi pembelajaran

yang inklusif, kreatif, dan responsif terhadap perkembangan karakteristik peserta didik abad ke-21.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis digital berbantuan Wordwall secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Gugus 1 Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. Siswa pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, baik dari aspek keterlibatan belajar maupun pencapaian skor akademik. Temuan ini mengimplikasikan pentingnya integrasi media digital interaktif seperti Wordwall dalam proses pembelajaran IPS untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, disarankan agar guru-guru mulai mengadopsi dan mengembangkan penggunaan Wordwall atau media digital sejenis guna meningkatkan motivasi dan pencapaian siswa, khususnya dalam mata pelajaran yang cenderung dianggap kurang menarik. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel dan cakupan lokasi yang masih terbatas pada satu gugus sekolah, sehingga generalisasi hasil perlu dilakukan dengan hati-hati; penelitian lanjutan dianjurkan untuk mencakup lebih banyak sekolah dan variabel pendukung lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, U., Taufiqurrohmah, R., Khozani Rozak, E., Saputra, R. A., & Fathoni, T. (2025). *Kepemimpinan Partisipatif Kepala Sekolah: Mendorong Keterlibatan Guru Dan Siswa Dalam Pengambilan Keputusan*.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Afrina, A. (2021). *The Role of Historical Science in Social Studies Learning Materials for Increasing Values of Student 's Nationalism*. 3(September), 1–8.
- Al Faruq, M. S. S., Sunoko, A., Ibda, H., & Wahyudi, K. (2023). Digital Learning Management using OpenAI ChatGPT: A Systematic Literature Review. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 22(12), 21–41. <https://doi.org/10.26803/ijlter.22.12.2>
- Budiwibowo, S. (2016). Hubungan Minat Belajar Siswa dengan Hasil Belajar IPS di SMP Negeri 14 Kota Madiun. *Gulawentah:Jurnal Studi Sosial*. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v1i1.66>
- Chintya, R., & Sit, M. (2024). Analisis Teori Daniel Goleman dalam Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak Usia Dini. *Journal of Psikologi and Child Development*, 4(1), 159–168. <https://doi.org/10.37680/absorbent>
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>

- Durroh Nasihatul Ummah, & Nadlir, N. (2023). Konsep Kurikulum Merdeka dan Integrasi Media Pembelajaran Berbasis Digital pada Jenjang Sekolah Dasar. *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v5i1.18907>
- Fathoni, T. (2024). Mengintegrasikan Prinsip Froebel Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini Era Modern. *MENTARI: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1).
- Fauzan, Z. S. (2022). *Pengaruh media pembelajaran Word Wall terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VIII MTsN 1 Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Febriani, M. (2021). IPS dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. <https://doi.org/10.37905/aksara.7v.1.61-66.2021>.
- Hamzah, A. R., Mesra, R., Br Karo, K., Alifah, N., Hartini, A., Gita Prima Agusta, H., Maryati Yusuf, F., Endrawati Subroto, D., Lisarani, V., Ihsan Ramadhani, M., Hajar Larekeng, S., Tunnoor, S., Bayu, R. A., & Pinasti, T. (2023). *Strategi Pembelajaran Abad 21*.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Telaumbanua, K., Telaumbanua, T., Laia, B., & Hulu, F. (2023). Relationship Student Learning Interest To The Learning Outcomes Of Natural Sciences. *International Journal of Educational Research & Social Sciences*, 4(2). <https://doi.org/10.51601/ijersc.v4i2.614>
- Herpratiwi, & Tohir, A. (2022). Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2). <https://doi.org/10.46328/ijemst.2290>
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Hulu, Y., & Telaumbanua, Y. N. (2022). Analisis Minat Dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.39>
- Husnul, N. R. I., Prasetya, E. R., Ajimat, A., & Purnomo, L. I. (2020). Statistik deskriptif. *Universitas Pamulang: Banten*.
- Ihsaniyah, I., & Mujtahidin, S. (2024). Peran Guru Dalam Meningkatkan Kemandirian Anak Usia Dini Di Tk Anshorussunnah Bunsalak. *Jurnal Asimilasi Pendidikan*, 2(4), 157-163. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v2i4.45>
- Ilato, R., R.Payu, B., & Ahmad, N. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*.
- Ilhami, A. H., & Fathoni, T. (2025). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Berbasis Masa Depan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 611–624.
- Imran, M., & Almusharraf, N. (2024). Digital Learning Demand and Applicability of Quality 4.0 for Future Education: A Systematic Review. *International Journal of Engineering Pedagogy*, 14(4), 38–53. <https://doi.org/10.3991/ijep.v14i4.48847>
- Indonesia. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia PP No. 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan*. Jakarta.
- Lafendry, F. (2023). Teori Pendidikan Tuntas Mastery Learning Benyamin S Bloom. *Tarbawi : Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.51476/tarbawi.v6i1.459>

- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Lohr, A., Sailer, M., Stadler, M., & Fischer, F. (2024). Digital learning in schools: Which skills do teachers need, and who should bring their own devices? *Teaching and Teacher Education*, 152(August 2023), 104788. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2024.104788>
- Madadzadeh, F. (2022). *A tutorial on Quasi-experimental designs*. 11(1), 3–4.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan dan pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8). <https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558>
- Momani, M. A. K. Al, Alharahasheh, K. A., & Alqudah, M. (2023). Digital learning in Sciences education: A literature review. *Cogent Education*, 10(2). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2023.2277007>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nasrudin, M. F., Prasetyo, A. A., Nastain, M., Mukaromah, A., & Fathoni, T. (2025). Menangani Perubahan Fisik dan Emosi Remaja dalam Layanan Bimbingan Konseling. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 785–792.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, 3(2), 57–75. <https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992>
- Novianti, F. A., & Mufaridah, F. (2023). *Literature Review: Wordwall Game Application in English Language Learning To Develop a Disciplined Character in the Millennial Era*. 2, 29–34.
- Nur Aini, A., & Rulviana, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7984>
- Nurlinda, E. (2022). Mengajar Matematika berbasis teori belajar konektivisme di era teknologi digital. *Journal of Matematics In Teaching and Learning*, 1(1), 28-31.
- Okta Nadia, D., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 1924–1933. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.497>
- Oluwatayo, I. B., Ojo, A. O., Isah, S. I., & Odeleye, A. T. (2024). Determinants of Learning Outcome in the Nigerian Primary Schools. *Journal of Education*, 204(3), 595–607. <https://doi.org/10.1177/00220574221130954>
- Priyoaji, K. S. (2023). Gifted Underachiver: Analisis Self-Determination Theory. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(1).
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>

- Rerika Landaini Putri, Angel Maria V. K, & Hery Setiyawan. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Digital Game Based Learning (DGBL) Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(3), 118–128. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i3.889>
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 175–181. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.24>
- Samad, M. A. (2022). Bab 4 Statistik Deskriptif. *Statistik Kesehatan: Teori dan Aplikasi*, 33.
- Sariyatun, Suryani, N., Sutimin, L. A., Abidin, N. F., & Akmal, A. (2021). The effect of digital learning material on students' social skills in social studies learning. *International Journal of Instruction*, 14(3). <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14324a>
- Sarumaha, Y. A., Putra, A. P., & Hermawan, T. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VIII SMP. *APOTEMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 2407–8840.
- Schöbel, S., Saqr, M., & Janson, A. (2021). Two decades of game concepts in digital learning environments – A bibliometric study and research agenda. *Computers and Education*, 173. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104296>
- Senen, A., Education, F., & Yogyakarta, U. N. (2021). *Cypriot Journal of Educational The use of photo comics media : Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects*. 16(5), 2300–2312.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 6(1). <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Suciati, S. (2018). Pengembangan Kreativitas Inovatif melalui Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33830/jp.v19i2.731.2018>
- wahyu Kusuma, R., Anajib, M. F., Khoiruddin, M. R., & Fathoni, T. (2025). Menegakkan Etika dan Moral Konselor dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Lingkungan Pendidikan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 1401–1411.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., & Syaza Kani Putri, Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24. <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1.14>
- Yanuarti, Rica. dan Wibowo Mukti. 2020. Media Pembelajaran Berteknologi Digital. Jakarta : Pusat Data Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Zhang, Y., & Zhang, X. (2024). The impact of online interaction and information technology accessibility on academic engagement among international undergraduate students in Chinese universities: The mediating effect of learning interest. *Acta Psychologica*, 249. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2024.104478>
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1). <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>