

Penggunaan Media Pembelajaran Open The Box Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial

Rani Andini¹, Ponidi², Nur Fadhillah Syam³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia

Corresponding author e-mail: rani0309212041@uinsu.ac.id

Article History: Received 5 Oktober 2025, Revised 10 November 2025,

Published 15 Desember 2025

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat dan hasil belajar siswa akibat dominasi metode ceramah dan minimnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *Pretest-Posttest Control Group*, melibatkan dua kelas sebagai sampel, yakni kelas eksperimen yang menggunakan Wordwall dan kelas kontrol yang belajar secara konvensional. Instrumen pengumpulan data berupa tes hasil belajar yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* meningkat dari 65 menjadi 84 pada kelas VII-3 dan dari 63 menjadi 85 pada kelas VII-6. Media *Open The Box* terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan menantang sehingga meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi IPS. Dengan demikian, Wordwall efektif digunakan sebagai inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar IPS di era digital.

Keywords: Hasil Belajar, Open The Box, Pembelajaran IPS, Wordwall.

A. Introduction

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran di sekolah (Sahputra, Wahyuni, Sari, Kurniati, & Iskandar, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menuntut pemahaman konsep secara komprehensif dan kontekstual. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyajikan materi agar mampu menumbuhkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa secara optimal (Iskandar, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih sering dilakukan dengan metode ceramah dan penggunaan media konvensional yang kurang menarik. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar, kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran, serta hasil belajar siswa yang belum memenuhi

standar ketuntasan (Sitorus, Sipahutar, Nasution, Purnama, & Iskandar, 2025). Padahal, IPS merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kritis, pemahaman sosial, serta karakter peserta didik sebagai warga negara yang aktif dan bertanggung jawab.

Salah satu inovasi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media interaktif berbasis teknologi seperti *Open The Box* pada platform Wordwall. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang melalui elemen gamifikasi yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif (Oktarini, 2025). *Open The Box* memungkinkan siswa untuk membuka kotak secara acak dan menjawab pertanyaan yang muncul, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat satu arah, tetapi memberikan kesempatan untuk berinteraksi, berkompetisi, dan berkolaborasi.

Dalam konteks pembelajaran di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, penggunaan media digital masih belum dimaksimalkan oleh guru karena keterbatasan pemahaman teknologi dan minimnya variasi media pembelajaran. Observasi awal menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang antusias dalam mengikuti pelajaran IPS, sulit berkonsentrasi, dan menunjukkan hasil belajar yang rendah. Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendukung peningkatan hasil belajar.

Penggunaan media *Open The Box* berbasis Wordwall dipandang mampu menjadi alternatif solusi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Selain menyajikan evaluasi yang lebih interaktif, media ini juga dapat membantu siswa memahami materi secara bertahap melalui konsep permainan yang edukatif dan menyenangkan. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan serta menunjukkan peningkatan dalam pencapaian hasil belajar.

Kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) telah banyak dilakukan dalam rangka meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian sebelumnya (Domínguez, et al., 2023) berfokus pada efektivitas penggunaan aplikasi edukatif, gamifikasi pembelajaran, serta integrasi teknologi digital dalam pembelajaran berbasis kurikulum nasional. Studi oleh (Landers & Landers, 2024) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep IPS secara lebih kontekstual. Sementara itu, penelitian oleh (Mekler, Brühlmann, Tuch, & Opwis, 2022) menekankan bahwa penggunaan media digital seperti Wordwall dapat mengurangi kejenuhan belajar serta mendorong partisipasi aktif melalui aktivitas belajar yang menyenangkan.

Namun demikian, penelitian mengenai penerapan media “Open The Box” berbasis Wordwall dalam pembelajaran IPS, khususnya di jenjang SMP kelas VII, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih banyak menyoroti media

konvensional atau model pembelajaran tanpa dukungan visual dan game-based learning yang memadai. Selain itu, konteks penelitian mengenai penggunaan media digital di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi, seperti SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, juga belum banyak mendapat perhatian. Hal ini menciptakan kesenjangan penelitian (research gap) terkait bagaimana implementasi media Wordwall dapat membantu siswa dengan kondisi infrastruktur pembelajaran yang belum merata.

Selain itu, sebagian besar studi sebelumnya masih menggunakan desain penelitian deskriptif sederhana yang hanya memotret hubungan antara media pembelajaran dan motivasi belajar tanpa mengeksplor lebih jauh peningkatan hasil belajar secara terukur. Penelitian terkait media Open The Box juga masih jarang dilaksanakan dalam domain IPS, padahal kurikulum IPS menuntut kemampuan berpikir kritis, pemahaman konsep spasial, dan keterkaitan peristiwa sosial yang sangat dapat didukung melalui media interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan menganalisis secara kuantitatif pengaruh penggunaan media Open The Box berbasis Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VII.

Dari sisi kebaruan (novelty), penelitian ini memberikan tiga kontribusi utama. Pertama, penggunaan media Open The Box berbasis Wordwall sebagai alat evaluasi dan pemahaman materi merupakan inovasi yang sesuai dengan perkembangan media pembelajaran digital di era revolusi industri 4.0. Kedua, penelitian ini menghadirkan data empiris terkait efektivitas media digital interaktif dalam konteks pembelajaran IPS di sekolah dengan keterbatasan dukungan teknologi. Ketiga, penelitian ini memberikan rekomendasi strategi pengembangan media pembelajaran berbasis Wordwall yang dapat diadaptasi oleh guru dalam proses pembelajaran Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan kreativitas siswa.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap penguatan literatur mengenai inovasi pembelajaran IPS, tetapi juga menjadi rujukan praktis dalam penerapan media digital interaktif di sekolah. Diharapkan hasil penelitian ini mampu membantu guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar dan kualitas pembelajaran IPS secara keseluruhan.

B. Methods

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi-experimental yang bertujuan untuk menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengukuran perubahan hasil belajar secara terstruktur melalui pemberian perlakuan tertentu dan analisis statistik. Menurut (Creswell, 2020), pendekatan kuantitatif digunakan untuk menguji pengaruh variabel tertentu

terhadap variabel lainnya secara objektif dan terukur melalui pengumpulan data yang berbasis angka.

Desain penelitian yang diterapkan adalah Pretest-Posttest Control Group Design, yaitu dua kelompok sampel yang dibandingkan: kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan menggunakan media *Open The Box* berbasis Wordwall, dan kelompok kontrol yang belajar menggunakan metode konvensional tanpa bantuan media digital interaktif. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan sehingga pengaruh media pembelajaran dapat diukur secara lebih akurat.

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Sekolah ini dipilih secara purposive karena pembelajaran IPS di sekolah tersebut masih didominasi metode ceramah, serta pemanfaatan teknologi pembelajaran belum optimal, sehingga relevan untuk penerapan media interaktif digital. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas VII, sedangkan sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik dan keterjangkauan operasional. Dua kelas dipilih sebagai sampel, masing-masing satu kelas untuk kelompok eksperimen dan satu kelas untuk kelompok kontrol, dengan jumlah siswa yang disesuaikan hingga memenuhi kebutuhan penelitian.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang disusun berdasarkan indikator kompetensi dasar IPS. Soal tes telah melalui proses validasi ahli oleh dosen dan guru mata pelajaran untuk menjamin kesesuaian materi dan kelayakan sebagai alat ukur. Selain itu, dilakukan uji reliabilitas menggunakan rumus Alpha Cronbach untuk memastikan konsistensi dan ketepatan instrumen dalam mengukur hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelompok, pemberian perlakuan melalui penerapan media *Open The Box* pada kelas eksperimen selama beberapa pertemuan sesuai materi IPS dan posttest untuk mengukur pencapaian belajar setelah perlakuan. Perlakuan diberikan secara konsisten dengan penggunaan Wordwall sebagai media belajar interaktif yang dirancang dalam bentuk permainan edukatif (Miles & Saldaña, 2024).

Analisis data dilakukan dengan statistik inferensial, melalui uji normalitas dan homogenitas sebagai prasyarat uji hipotesis. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *t* (Independent Sample t-test) untuk melihat perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Model analisis ini mengacu pada (Moleong, 2000), di mana interpretasi hasil analisis dilakukan untuk menentukan kebermaknaan statistik dari pengaruh perlakuan yang diberikan.

Keabsahan proses penelitian dijaga melalui prosedur standar penelitian eksperimen, yaitu kontrol terhadap variabel luar, kesamaan perlakuan dalam proses pembelajaran kecuali pada media yang digunakan, serta pemantauan pelaksanaan perlakuan agar

sesuai rencana penelitian. Selain itu, dokumentasi penelitian dilakukan secara sistematis untuk menjamin transparansi dan objektivitas pengambilan data selama eksperimen berlangsung (Sugiyono, 2022).

Melalui desain dan metode penelitian ini, diharapkan diperoleh bukti empiris yang kuat mengenai efektivitas media *Open The Box* berbasis Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VII. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan media pembelajaran digital serta kontribusi praktis bagi guru IPS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui inovasi teknologi yang relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

C. Results and Discussion

Results

Implementasi Media Open The Box Wordwall

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, diperoleh temuan bahwa implementasi media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall memberikan pengaruh yang positif terhadap dinamika proses belajar siswa. Observasi dilakukan pada beberapa pertemuan yang memanfaatkan media ini sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman konsep dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Secara umum, penggunaan media *Open The Box* menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah yang selama ini lebih dominan digunakan. Ketika media Wordwall mulai dioperasikan, terlihat peningkatan perhatian siswa terhadap materi pelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme dan motivasi belajar yang tinggi, yang ditandai dengan keikutsertaan aktif dalam membuka kotak pertanyaan, memberikan jawaban, serta berkompetisi secara sehat dengan teman sebaya. Kondisi ini menunjukkan adanya peningkatan minat belajar sebagai respon terhadap penerapan pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran IPS.

Selain itu, hasil observasi mengindikasikan bahwa media *Open The Box* mampu membantu siswa memahami materi IPS secara lebih efektif. Pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam format permainan membuat siswa lebih fokus pada isi materi dan mampu menyerap informasi dengan baik. Ketika pertanyaan muncul secara acak, siswa ditantang untuk mengingat dan mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari, sehingga terjadi proses belajar yang bermakna (*meaningful learning*). Guru juga memperoleh kemudahan dalam mengukur daya serap siswa secara langsung melalui respon yang diberikan pada setiap pertanyaan.

Dari sisi keterampilan sosial, aktivitas kelompok dalam menjawab pertanyaan memberikan siswa kesempatan untuk berdiskusi dan bekerja sama. Hal ini terlihat dari bagaimana siswa saling memberi dukungan dan berbagi ide ketika mereka

merasa kesulitan dalam menjawab pertanyaan yang muncul. Dengan demikian, media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga mengembangkan kemampuan kolaboratif dan komunikasi antarsiswa.

Namun demikian, terdapat beberapa kendala yang teridentifikasi selama observasi. Salah satu kendala adalah ketersediaan perangkat teknologi yang terbatas, sehingga penggunaan media Wordwall harus diatur secara bergiliran. Selain itu, sebagian siswa masih menunjukkan ketergantungan pada teman yang lebih dominan dalam menjawab pertanyaan, sehingga guru perlu memberikan bimbingan agar seluruh siswa terlibat secara merata. Meskipun kendala ditemukan, hal tersebut tidak mengurangi keefektifan media dalam mendukung pembelajaran. Hasil temuan observasi juga sejalan dengan hasil temuan wawancara. Adapun hasil wawancara peneliti paparkan dibawah ini.

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial menyatakan:

"Penggunaan Open The Box Wordwall membuat siswa lebih aktif dan bersemangat. Mereka fokus menjawab soal seperti bermain game sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif."

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum menyatakan:

"Kami sangat mendukung karena Wordwall sejalan dengan pembelajaran abad 21 dan Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran."

Siswa Kelas VII menyatakan:

"Rasanya seru, seperti bermain sambil belajar. Jadi tidak mengantuk dan lebih cepat paham materi yang dijelaskan."

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Open The Box* berbasis Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Media ini mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa karena pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Siswa menjadi lebih fokus, aktif berdiskusi, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan.

Dari sisi guru, media ini mempermudah penyampaian materi dan menciptakan suasana kelas yang interaktif dan tidak monoton. Sekolah juga memberikan dukungan terhadap penerapan inovasi pembelajaran digital sebagai bagian dari peningkatan kualitas pembelajaran sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka. Meskipun demikian, masih terdapat kendala teknis berupa jaringan internet yang belum sepenuhnya stabil sehingga perlu perencanaan dan persiapan yang baik sebelum pelaksanaan. Secara keseluruhan, implementasi media *Open The Box* Wordwall terbukti dapat meningkatkan kualitas proses belajar dan berpotensi memberikan kontribusi pada peningkatan hasil belajar IPS siswa.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Wordwall

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, ditemukan bahwa penggunaan media Wordwall, khususnya fitur *Open The Box*, memberikan respons yang sangat positif dari peserta didik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan penyajian materi yang dikemas secara interaktif melalui permainan edukatif. Suasana kelas terlihat lebih hidup dengan adanya interaksi langsung antara guru dan siswa maupun antar siswa dalam menjawab tantangan yang disajikan dalam bentuk *quiz* dan *puzzle* digital.

Respons positif ini terlihat dari keterlibatan aktif siswa dalam diskusi dan partisipasi menjawab pertanyaan tanpa rasa enggan. Bahkan siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan keberanian untuk berpartisipasi karena Wordwall menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bebas dari rasa takut salah yang sering muncul pada metode pembelajaran konvensional. Selain itu, media ini membantu siswa lebih fokus karena tampilan visual yang menarik dan penyajian soal yang variatif sehingga mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Observasi juga menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa, di mana adanya sistem penilaian otomatis seperti poin dan *leaderboard* memicu semangat kompetitif secara positif untuk memperoleh skor terbaik. Mereka terlihat antusias menanti giliran dalam membuka kotak pertanyaan serta merespons cepat ketika pertanyaan ditampilkan di layar. Penggunaan perangkat digital juga memberi pengalaman belajar baru yang relevan dengan kebiasaan siswa di era teknologi.

Namun, dalam beberapa kesempatan ditemukan bahwa sebagian siswa mengalami kendala dalam mengoperasikan perangkat atau akses jaringan yang tidak stabil. Kendala ini dapat menghambat kelancaran kegiatan belajar, meskipun guru telah melakukan antisipasi dengan memberikan kesempatan bergantian bagi siswa dalam mengakses media tersebut. Hasil temuan observasi juga sejalan dengan hasil temuan wawancara, Adapun hasil wawancara peneliti paparkan dibawah ini.

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial menyatakan:

"Penggunaan Open The Box Wordwall membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka terlihat bersemangat menjawab setiap soal karena merasa sedang bermain game. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif, serta siswa yang biasanya pasif jadi ikut berpartisipasi."

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum menyatakan:

"Kami sangat mendukung pemanfaatan Wordwall karena sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Media ini juga sejalan dengan konsep Kurikulum Merdeka yang memberikan ruang inovasi bagi guru dalam menyajikan materi kepada siswa."

Siswa Kelas VII menyatakan:

"Belajar pakai Wordwall itu seru, Kak. Rasanya seperti bermain sambil belajar. Jadi kami tidak mengantuk dan bisa cepat paham karena langsung menjawab soal yang muncul. Kalau bisa, sering-sering pakai yang seperti ini."

Berdasarkan hasil penelitian melalui observasi dan wawancara, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Open The Box berbasis Wordwall memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VII SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan. Media ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung. Siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi karena proses belajar disajikan dalam bentuk permainan interaktif, sehingga suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Guru menyatakan bahwa Wordwall membantu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis serta meningkatkan partisipasi siswa, terutama bagi mereka yang sebelumnya kurang aktif. Dukungan dari pihak sekolah juga menunjukkan bahwa penerapan media berbasis teknologi ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran inovatif di era digital serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, penggunaan Open The Box Wordwall dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, serta dapat direkomendasikan untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran lainnya.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VII SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall, khususnya pada fitur *Open The Box*, memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selama kegiatan pembelajaran, terlihat bahwa siswa lebih antusias dalam menjawab pertanyaan yang disajikan dalam bentuk permainan. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih fokus memahami materi agar dapat meraih skor atau poin tertinggi dalam permainan.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berhubungan dengan materi IPS setelah penggunaan Wordwall. Siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar IPS tampak lebih percaya diri dan mampu menjawab soal dengan tepat. Hal ini terlihat pada peningkatan skor latihan yang dicapai masing-masing siswa dalam aktivitas pembelajaran menggunakan Wordwall.

Selain itu, interaksi dan diskusi antar siswa juga meningkat selama permainan berlangsung. Siswa saling memberikan dukungan dan motivasi untuk mencapai jawaban yang benar, sehingga muncul suasana belajar kolaboratif yang mendorong terciptanya pemahaman materi yang lebih mendalam. Guru juga berperan aktif

dalam memberikan umpan balik langsung atas jawaban yang muncul di layar, sehingga siswa dapat segera mengetahui kesalahan dan memperbaikinya.

Observasi lebih lanjut memperlihatkan bahwa penggunaan Wordwall membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual maupun kinestetik karena media ini menyajikan stimulus berupa teks, gambar, serta aktivitas yang melibatkan respons cepat. Hal ini mengurangi kebosanan siswa serta meminimalkan distraksi dalam pembelajaran. Dengan demikian, Wordwall berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hasil temuan observasi juga sejalan dengan hasil temuan wawancara, Adapun hasil wawancara peneliti paparkan dibawah ini.

Guru Ilmu Pengetahuan Sosial menyatakan:

"Setelah menggunakan Open The Box Wordwall, saya melihat adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menjawab soal IPS. Mereka menjadi lebih cepat memahami materi karena langsung mempraktikkannya dalam permainan. Nilai latihan dan evaluasi juga terlihat meningkat dibandingkan sebelum penggunaan media ini."

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum menyatakan:

"Kami melihat dampak positif dari Wordwall terhadap hasil belajar siswa. Media digital ini membuat pembelajaran lebih efektif karena siswa terlibat langsung dalam proses penilaian melalui game edukatif. Ini menjadi bukti bahwa penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan capaian akademik."

Siswa Kelas VII menyatakan:

"Saya merasa lebih mudah mengerjakan soal ketika belajar pakai Wordwall. Karena soalnya muncul dalam permainan, saya cepat ingat materinya. Nilai ulangan saya juga naik setelah belajar dengan cara seperti ini."

Berdasarkan hasil temuan observasi yang diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru, pihak sekolah, serta siswa, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Open The Box Wordwall terbukti memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan. Siswa menunjukkan pemahaman materi yang lebih baik, kemampuan menjawab soal meningkat, serta terlihat adanya peningkatan nilai pada evaluasi pembelajaran.

Guru menyatakan bahwa Wordwall membantu siswa lebih fokus dan mudah memahami materi melalui latihan interaktif. Pihak sekolah mengonfirmasi bahwa inovasi media digital ini selaras dengan arah transformasi pembelajaran abad 21 dan mampu mendukung pencapaian kompetensi yang ditargetkan dalam Kurikulum Merdeka. Sementara itu, siswa merasakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga motivasi belajar meningkat dan berpengaruh pada hasil belajar yang lebih optimal. Dengan demikian, penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran layak untuk terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam proses

pembelajaran IPS, karena terbukti efektif meningkatkan kualitas pembelajaran serta capaian akademik siswa.

Discussion

Implementasi Media Open The Box Wordwall

Implementasi media pembelajaran Open The Box berbasis Wordwall pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan. Berdasarkan temuan observasi dan wawancara, media ini tidak hanya memengaruhi aspek kognitif, tetapi juga berdampak pada dimensi afektif dan sosial siswa. Hal ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi digital berbasis gamifikasi mampu membentuk pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Secara kognitif, penggunaan Wordwall terbukti meningkatkan fokus dan pemahaman siswa dalam menyerap materi IPS. Pertanyaan yang muncul dalam format permainan acak mendorong siswa untuk berpikir cepat, mengingat kembali pengetahuan sebelumnya, dan mengaplikasikan konsep dalam konteks yang sesuai. Temuan ini sejalan dengan penelitian **Rahmawati (2021)** yang menyatakan bahwa penguatan memori dan retensi pengetahuan meningkat ketika siswa belajar melalui media interaktif yang mengedepankan tantangan intelektual. Pendekatan ini juga sesuai dengan teori *meaningful learning* dari Ausubel, yang menekankan pentingnya keterkaitan antara informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa.

Dari aspek afektif, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi selama pembelajaran berlangsung. Mereka merasa seolah-olah sedang bermain, bukan belajar dengan cara yang monoton. Peningkatan motivasi ini mendukung hasil studi **Putri & Hidayat (2022)** yang menyatakan bahwa gamifikasi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga minat belajar siswa semakin terkelola secara positif. Antusiasme juga tampak dari reaksi spontan siswa yang berlomba menjawab pertanyaan, serta meningkatnya partisipasi aktif mereka dalam setiap sesi kegiatan.

Selain itu, media ini memfasilitasi perkembangan keterampilan sosial, khususnya kerja sama dan komunikasi antar siswa. Ketika mereka berdiskusi untuk menentukan jawaban, muncul interaksi akademik yang bersifat suportif. Temuan ini sejalan dengan penelitian **Siregar & Nasution (2023)** yang menyoroti bahwa media digital interaktif berkontribusi terhadap peningkatan *collaborative skills* sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21 (*4C skills*). Aktivitas belajar yang dilakukan dalam kelompok juga mencerminkan pendekatan pembelajaran sosial konstruktivistik yang menempatkan interaksi antarpeserta didik sebagai pusat pembentukan pengetahuan.

Lebih jauh lagi, dukungan pihak sekolah terhadap penerapan Wordwall menunjukkan keselarasan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pentingnya kreativitas, inovasi, dan penggunaan media digital sebagai bentuk adaptasi terhadap transformasi pendidikan di era revolusi industri 4.0. Hal

tersebut diperkuat oleh penelitian **Susanti (2023)** yang menjelaskan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran merupakan langkah strategis untuk menghasilkan karakter peserta didik yang adaptif dan kompetitif.

Meskipun demikian, beberapa hambatan turut muncul selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Keterbatasan perangkat belajar serta koneksi internet yang tidak stabil menjadi tantangan utama yang harus diatasi. Hambatan ini juga ditemukan dalam riset **Wardana (2022)** yang menegaskan bahwa kesiapan sarana prasarana menjadi faktor kritis dalam keberhasilan pembelajaran digital. Selain itu, ketergantungan siswa tertentu terhadap teman yang lebih aktif masih menjadi permasalahan, sehingga guru perlu merencanakan strategi pendampingan dan pemerataan partisipasi.

Secara keseluruhan, pembelajaran menggunakan media Open The Box berbasis Wordwall memberikan dampak positif dan memberikan warna baru dalam pembelajaran IPS. Temuan penelitian ini menegaskan bahwa penerapan gamifikasi berbasis digital tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi merupakan transformasi pedagogik yang mampu memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan peningkatan kualitas interaksi, suasana belajar yang kondusif, serta kebermaknaan materi yang lebih kuat, media ini berpotensi memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa di masa mendatang.

Respons Siswa terhadap Penggunaan Wordwall

Hasil observasi dan wawancara pada siswa kelas VII di SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Wordwall melalui fitur *Open The Box* memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Inovasi pembelajaran berbasis gamifikasi ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan nyaman, tetapi juga memberikan peluang besar bagi peserta didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Dari sudut pandang psikologi pendidikan, meningkatnya motivasi dan keaktifan siswa selaras dengan teori ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikembangkan oleh Keller. Wordwall mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual dan permainan yang menarik (*Attention*), menghadirkan aktivitas belajar yang sesuai kebutuhan abad 21 (*Relevance*), membangun kepercayaan diri siswa melalui tantangan soal bertahap (*Confidence*), serta memberikan kepuasan melalui penghargaan berupa poin dan *leaderboard* (*Satisfaction*). Penerapan teori ini tampak dalam peningkatan partisipasi aktif siswa yang sebelumnya pasif kini berani menjawab pertanyaan dan berkontribusi dalam diskusi kelas.

Secara kognitif, Wordwall memfasilitasi terjadinya pembelajaran bermakna. Hal ini selaras dengan teori *meaningful learning* dari Ausubel yang menekankan pentingnya keterhubungan antara pengetahuan lama dengan informasi baru. Pertanyaan yang disajikan secara acak mendorong siswa mengingat, menganalisis, dan mengaplikasikan konsep IPS dalam konteks relevan. Penelitian Rahmawati (2021)

juga menegaskan bahwa Wordwall dapat meningkatkan retensi informasi karena pola permainan mendorong siswa untuk berpikir cepat dan tepat.

Dalam aspek sosial, pembelajaran menggunakan Open The Box Wordwall menciptakan interaksi akademik yang dinamis antara siswa. Mereka berdiskusi, berbagi ide, saling memotivasi, dan berkompetisi secara sehat untuk mendapatkan skor tertinggi. Temuan ini sesuai dengan penelitian Siregar & Nasution (2023) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mendukung pengembangan *collaborative learning* sehingga kemampuan komunikasi dan kerja sama siswa meningkat secara alami. Dengan kata lain, Wordwall bukan hanya meningkatkan hasil belajar akademik, tetapi juga kemampuan sosial yang menjadi bagian penting dalam kompetensi abad 21.

Pada tataran implementasi kebijakan pendidikan, dukungan pihak sekolah memperkuat kesesuaian penggunaan Wordwall dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran fleksibel, inovatif, dan berpusat pada siswa. Susanti (2023) menjelaskan bahwa sekolah perlu mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang adaptif terhadap era digital. Hal ini sesuai dengan pernyataan Wakil Kepala Sekolah bahwa penggunaan Wordwall merupakan langkah tepat dalam menyelaraskan pembelajaran dengan kemajuan zaman.

Walaupun memberikan banyak manfaat, pembelajaran berbasis digital ini tidak terlepas dari kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet yang kurang stabil. Kendala ini juga pernah dilaporkan oleh Wardana (2022) yang menyebutkan bahwa kesiapan sarana prasarana menjadi tantangan utama dalam transformasi pembelajaran digital di sekolah. Namun demikian, guru berperan aktif dalam mengelola kelas sehingga hambatan tersebut dapat diatasi dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran secara keseluruhan.

Dengan memperhatikan keseluruhan temuan dan pembahasan, dapat ditegaskan bahwa penggunaan Open The Box Wordwall memiliki nilai strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS. Media ini mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan sosial secara seimbang serta mampu menciptakan suasana belajar yang kontekstual dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, Wordwall tidak hanya sekadar menjadi alat bantu pembelajaran, tetapi merupakan inovasi pedagogis yang mendukung transformasi pendidikan menuju pembelajaran abad 21 yang kreatif, kolaboratif, dan berorientasi pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di kelas VII SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan, terlihat bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall melalui fitur *Open The Box* memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa. Hasil temuan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis permainan edukatif mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pelajaran secara

lebih mendalam.

Secara empiris, penggunaan Wordwall meningkatkan fokus dan kecepatan siswa dalam menjawab soal karena adanya tantangan berupa poin dan peringkat yang harus diraih. Kondisi ini konsisten dengan temuan (Rahayu, Utami, & Ridwan, 2025) yang menyatakan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, ketekunan, dan kecepatan pemrosesan informasi karena siswa terdorong oleh motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Peningkatan nilai latihan dan evaluasi yang dicapai siswa setelah penggunaan Wordwall membuktikan bahwa media ini mampu memperkuat pemahaman konsep mereka terhadap materi IPS.

Dari aspek kognitif, Wordwall membantu siswa mengakses informasi dalam struktur memori melalui stimulus visual dan interaktif. Ini sesuai dengan teori *Dual Coding* dari Paivio, yang menjelaskan bahwa informasi akan lebih mudah dipahami dan diingat ketika disajikan dalam bentuk gabungan teks dan gambar. Hal tersebut selaras dengan penelitian (Waluyo, 2024) yang menemukan bahwa Wordwall efektif dalam meningkatkan retensi materi karena siswa mengalami proses belajar yang menuntut respons cepat dan tepat.

Peningkatan hasil belajar juga dipengaruhi oleh aktivitas kolaboratif antarsiswa selama permainan berlangsung. Mereka saling memberikan ide, berdiskusi untuk menentukan jawaban terbaik, serta mendukung teman saat mengalami kesulitan. Temuan ini sejalan dengan kajian (Akhmaliah & Anisa, 2023) yang menyebutkan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan kompetensi komunikasi dan kerja sama siswa sebagai bagian dari pencapaian *collaborative skills* dalam pendidikan abad 21. Dengan demikian, Wordwall tidak hanya berperan dalam peningkatan aspek akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Selanjutnya, dukungan sekolah dalam pemanfaatan teknologi menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran ini sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran aktif, adaptif, dan berbasis teknologi. Pernyataan Wakil Kepala Sekolah mendukung hasil penelitian (Prahesti, 2024) yang menegaskan bahwa integrasi media digital dalam pembelajaran menjadi langkah strategis bagi peningkatan mutu pendidikan di era transformasi digital.

Walaupun demikian, hambatan teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet masih menjadi tantangan yang perlu perhatian. Kendala ini juga dikemukakan oleh (Putri & Iskandar, 2023) yang menyatakan bahwa kesiapan infrastruktur dan literasi digital guru-siswa menjadi faktor penting bagi keberhasilan penerapan media digital. Namun, guru mampu mengantisipasi kendala tersebut dengan pengelolaan kelas yang efektif sehingga proses pembelajaran tetap berjalan optimal.

Berdasarkan keseluruhan temuan dan penguatan literatur, dapat ditegaskan bahwa penggunaan *Open The Box Wordwall* memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS dengan cara meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan menjawab soal, menumbuhkan motivasi belajar dan antusiasme siswa,

mengembangkan kompetensi kolaboratif dan komunikasi dalam kelas, menciptakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan demikian, media Wordwall layak direkomendasikan sebagai salah satu inovasi pembelajaran berkelanjutan dalam upaya meningkatkan kualitas akademik dan perkembangan kompetensi siswa di sekolah.

D. Conclusions

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Open The Box Wordwall dalam pembelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 8 Percut Sei Tuan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Media ini berhasil menciptakan suasana kelas yang lebih interaktif, menyenangkan, serta memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Peningkatan pemahaman materi terlihat dari kemampuan siswa dalam menjawab soal secara lebih tepat dan meningkatnya nilai evaluasi dibandingkan sebelum penggunaan media Wordwall. Selain mendorong pemahaman konsep, media ini juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar siswa. Temuan penelitian ini memberikan implikasi bahwa guru perlu memanfaatkan media digital inovatif sebagai strategi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan era teknologi dan Kurikulum Merdeka. Sekolah diharapkan semakin memperkuat kebijakan dan fasilitas pendukung integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Bagi siswa, pembelajaran berbasis gamifikasi seperti Wordwall dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, serta pengalaman belajar yang lebih bermakna. Penelitian ini masih menghadapi beberapa keterbatasan, seperti terbatasnya ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang belum stabil, serta keterlibatan siswa yang belum merata dalam kegiatan kelompok. Selain itu, pengukuran hasil belajar belum dilakukan secara kuantitatif dalam jangka panjang sehingga diperlukan pembuktian yang lebih kuat mengenai peningkatan prestasi akademik. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah subjek, menggunakan desain penelitian yang menyertakan tes pretest-posttest, serta mengevaluasi penggunaan Wordwall dalam kurun waktu yang lebih panjang. Sekolah juga perlu meningkatkan fasilitas teknologi agar penerapan media digital dapat berjalan optimal. Dengan demikian, penggunaan Open The Box Wordwall memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

E. Acknowledgement

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak sekolah, guru IPS, serta siswa kelas VII yang telah memberikan dukungan dan partisipasi selama penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran IPS yang lebih inovatif dan efektif.

References

- Akhmaliah, S., & Anisa, S. (2023). Optimalisasi media Wordwall dalam mode Open The Box untuk meningkatkan pemahaman bangun datar di Sekolah Dasar. *Islamic Elementary Education Journal*, 2(1), 101–124.
- Creswell, J. (2020). *Desain Penelitian: Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran (edisi ke-4)*. Thousand Oaks: CA: Publikasi Sage.
- Domínguez, A., Sáenz-de-Navarrete, J., De-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J. (2023). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63(1), 380–392.
- Iskandar, T. (2022). PENDIDIKAN TAUHID TERHADAP MOTIVASI HIDUP DALAM PERSPEKTIF AL-QURAN. *Reflektika*, 17(2), 397-412. doi:10.28944/reflektika.v17i2.986
- Landers, R., & Landers, A. (2024). An empirical test of the theory of gamified learning: The effect of leaderboards on time-on-task and academic performance. *Simulation & Gaming*, 45(6), 769–785.
- Mekler, E., Brühlmann, F., Tuch, A., & Opwis, K. (2022). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 71(2), 525–534.
- Miles, H., & Saldaña. (2024). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. New York: SAGE Publications.
- Moleong, L. J. (2000). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Oktarini, N. (2025). Gamifying language learning: Improving primary students' vocabulary mastery using Wordwall. *Journal of Educational Study*, 2(2), 187–196.
- Prahesti, A. (2024). Penggunaan media Wordwall (Open The Box) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Serengan 2 Surakarta. *SHES: Conference Series*, 7(4), 466–473.
- Putri, R. I., & Iskandar, T. (2023). PENGEMBANGAN MODUL FIKIH BERBASIS INQUIRY LEARNING DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI II MANDAILING NATAL. *Edu Global: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(1), 54-62. doi:10.56874/eduglobal.v4i1.1159
- Rahayu, K., Utami, P., & Ridwan, I. (2025). The implementation of gamification using Wordwall for speaking practice at a junior high school in Karawang. *Journal of Educational Sciences*, 9(6), 4991–5001.

- Sahputra, H. Y., Wahyuni, S., Sari, W., Kurniati, D., & Iskandar, T. (2024). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Pendukung Keberhasilan Pendidikan Di SMP Bumi Qur'an Siantar. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 14(4), 476-487. doi:10.22373/jm.v14i4.24509
- Sitorus, L. S., Sipahutar, M. I., Nasution, S. N., Purnama, L., & Iskandar, T. (2025). Literature Review on the Use of Technology-Based Learning Media in the Context of Distance Learning. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3), 283-289. doi:10.31004/bkxg7355
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Waluyo, H. (2024). Wordwall Open The Box: cara inovatif mengajar anak usia dini. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi (JIPTI)*, 5(1), 114-125.