

Penerapan Game Edukasi *Wordwall* dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di SMP Negeri 16 Kota Malang

Elsa Nadia Ananda¹, Satti Wagistina², Ervina³

¹Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang, Malang

²Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang, Malang

³Sekolah Menengah Pertama Negeri 16 Malang, Malang

Alamat e-mail : 1elsa.nadia.2531747@students.um.ac.id, Alamat e-mail :

2Satti.wagistina.fis@um.ac.id, Alamat e-mail : 3Ervina24@guru.smp.belajar.id

ABSTRACT

The low participation of students in Social Studies (IPS) learning has become a serious concern in the educational context at SMP Negeri 16 Malang City, especially in class VIII B with 32 students. This study aims to describe the implementation of the Wordwall educational game as an interactive learning medium, determine the improvement of student learning participation, and analyze the relevance of educational games to student learning participation. This study employs the Classroom Action Research (CAR) method with the Kemmis and McTaggart model, conducted for 30 days with 32 students of class VIII B as subjects. Data collection techniques include observation, interviews, documentation, and questionnaires. The analyzed learning participation indicators include asking questions, answering questions, participating in discussions, completing tasks, and student enthusiasm. Data analysis used percentages and qualitative description, with data validity through source and technique triangulation. The results showed a significant increase in student learning participation from the pre-cycle stage (36.88%) to Cycle I (65.00%) and Cycle II (85.00%), surpassing the 75% success indicator. This study concludes that Wordwall effectively improves student learning participation in IPS learning in class VIII B.

Keywords: *Wordwall, learning participation, IPS learning, educational game.*

ABSTRAK

Rendahnya partisipasi belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi perhatian serius dalam konteks pendidikan di SMP Negeri 16 Kota Malang, khususnya di kelas VIII B yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan game edukasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif, mengetahui peningkatan partisipasi belajar siswa, dan menganalisis relevansi game edukatif terhadap partisipasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, dilaksanakan selama 30 hari dengan 32 siswa kelas VIII B sebagai subjek. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Indikator partisipasi belajar yang dianalisis meliputi bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan antusiasme siswa. Analisis data menggunakan persentase dan deskriptif kualitatif dengan keabsahan data melalui triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi belajar yang signifikan dari pra-siklus (36,88%) ke Siklus I (65,00%) dan Siklus II (85,00%), melampaui indikator keberhasilan 75%. Penelitian

ini menyimpulkan bahwa Wordwall efektif meningkatkan partisipasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas VIII B.

Kata kunci: *Wordwall*, Partisipasi Belajar, Pembelajaran IPS, Game Edukasi.

A. Pendahuluan

Di tengah pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membekali siswa dengan kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, serta memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di sekitarnya. Gunawan (2020) menambahkan bahwa pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran IPS menjadi wahana penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kehidupan sosial yang terus berkembang. Namun, pada zaman sekarang proses pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah dan minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif, sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh saat mengikuti pembelajaran di kelas. Nurhikmawati (2024) menegaskan pembelajaran IPS seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa, oleh karena itu diperlukan upaya inovatif dalam proses pembelajaran sehingga

mampu menciptakan suasana belajar yang menarik sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada minggu pertama bulan April 2026 di SMP Negeri 16 Malang, dari 32 siswa yang hadir, hanya 8 siswa (25%) yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan guru, sementara 9 siswa (28,13%) yang terlibat dalam diskusi, dan hanya 12 siswa (37,5%) yang menunjukkan antusiasme belajar. Rata-rata partisipasi belajar secara keseluruhan hanya mencapai 36,88%, jauh di bawah standar ketuntasan klasikal yang ditetapkan. Kondisi ini didukung oleh hasil wawancara dengan guru IPS kelas VIII B yang menyatakan bahwa rendahnya partisipasi belajar siswa telah berlangsung cukup lama dan berdampak langsung pada kualitas proses pembelajaran IPS.

Rendahnya partisipasi belajar diidentifikasi bersumber dari dominasi metode ceramah selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hamalik (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran yang didominasi

metode ceramah tanpa variasi media cenderung menciptakan suasana pasif dan membosankan yang dapat menghambat keterlibatan aktif siswa. Daryanto dan Dwi Cahyono (2021) memperkuat temuan ini dengan menyatakan bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual menjadi salah satu penyebab utama rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran yang belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal menghasilkan rendahnya keterlibatan siswa. Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan berbasis teknologi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti mengidentifikasi pemanfaatan game edukasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang potensial. Puspitasari & Rahayu (2021) *Wordwall* merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru merancang berbagai aktivitas permainan edukatif seperti kuis, pencocokan, roda putar, dan anagram yang dapat dimainkan secara

langsung di kelas maupun sebagai tugas mandiri. Relevansi penggunaan *Wordwall* dengan teori partisipasi belajar sangat kuat. Dalam perspektif Sardiman (2020), partisipasi belajar mencakup aktivitas fisik dan psikis; *Wordwall* mengaktifkan keduanya secara bersamaan aktivitas fisik melalui interaksi langsung dengan perangkat, dan aktivitas psikis melalui proses berpikir, menganalisis, dan memecahkan soal. Dengan demikian, penerapan game edukasi *Wordwall* berpotensi menjadi inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa sekaligus mendukung terciptanya proses pembelajaran IPS yang lebih efektif dan bermakna.

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh sejumlah penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, Asri dan Setiawan (2022) membuktikan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS di SMP meningkatkan keaktifan siswa sebesar 35% dibandingkan pembelajaran konvensional. Kedua, Rahma dan Kusumaningrum (2021) menemukan bahwa media interaktif berbasis game secara efektif meningkatkan partisipasi belajar siswa IPS di jenjang SMP. Ketiga,

Nurfitriani dan Rahmawati (2022) menyimpulkan bahwa *Wordwall* efektif meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar siswa. Keempat, Lestari dan Prasetyo (2023) melaporkan peningkatan signifikan pada dimensi keterlibatan dan antusiasme siswa kelas VIII setelah penggunaan game digital dalam pembelajaran IPS. Kelima, Agustin dan Wahyuni (2022) mengonfirmasi bahwa *Wordwall* mampu meningkatkan partisipasi belajar siswa SMP secara signifikan pada mata pelajaran IPS. Penelitian-penelitian tersebut menegaskan bahwa *Wordwall* digunakan sebagai media pembelajaran yang relevan dengan konteks pembelajaran IPS untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan temuan-temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa game edukasi *Wordwall* memiliki potensi yang besar untuk menciptakan pembelajaran IPS yang lebih menarik dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih lanjut pemanfaatan *Wordwall* sebagai media pembelajaran dalam konteks pembelajaran IPS. Penelitian ini

diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran IPS yang lebih interaktif, inovatif, dan berpusat pada siswa melalui pemanfaatan game edukasi *Wordwall*. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan menjadi alternatif solusi bagi guru dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran IPS dapat tercapai secara lebih optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 32 siswa kelas VIII B SMP Negeri 16 Kota Malang yang dipilih berdasarkan rendahnya tingkat partisipasi belajar siswa. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 6 April - 5 Mei 2026. Tindakan yang diberikan berupa pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket partisipasi belajar. Instrumen penelitian berupa lembar observasi yang memuat

indikator bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan antusiasme siswa. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan menghitung persentase partisipasi belajar siswa menggunakan rumus $P = (f/n) \times 100\%$. Keabsahan data diperoleh melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Penelitian dinyatakan berhasil apabila tingkat partisipasi belajar siswa mencapai minimal 75% secara klasikal.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kondisi Awal Partisipasi Belajar Siswa (Pra-Siklus)

Berdasarkan hasil observasi awal (pra-siklus) yang dilakukan sebelum tindakan, diperoleh gambaran bahwa partisipasi belajar siswa kelas VIII B berada pada kategori rendah. Dari 32 siswa yang menjadi subjek penelitian, hanya 8 siswa (25,00%) yang aktif bertanya kepada guru, 10 siswa (31,25%) yang mau menjawab pertanyaan, 9 siswa

(28,13%) yang terlibat dalam diskusi, 20 siswa (62,50%) yang mengerjakan tugas tepat waktu, dan hanya 12 siswa (37,50%) yang menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran. Rata-rata keseluruhan partisipasi belajar siswa pada tahap pra-siklus adalah 36,88%, jauh di bawah indikator keberhasilan yang ditetapkan (75%). Kondisi ini mencerminkan dominasi metode ceramah yang mengakibatkan suasana pembelajaran yang pasif dan tidak stimulatif (Hamalik, 2022). Data selengkapnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Partisipasi Belajar Siswa Pra-Siklus

Indikator Partisipasi	Siswa Aktif	Persen (%)	Kategori
Bertanya	8	25,00%	Rendah
Menjawab Pertanyaan	10	31,25%	Rendah
Berdiskusi	9	28,13%	Rendah
Mengerjakan Tugas	20	62,50%	Cukup
Antusiasme Siswa	12	37,50%	Rendah
Rata-rata	-	36,88%	Rendah

Pelaksanaan dan Hasil Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada minggu pertama dan kedua (13-16 April 2026). Pada tahap perencanaan, guru menyiapkan modul ajar dengan materi

Pembangunan Perekonomian Indonesia dan Perdagangan Internasional, membuat aktivitas *Wordwall* berupa kuis pilihan ganda. Pelaksanaan tindakan dilakukan dengan mengintegrasikan *Wordwall* pada kegiatan inti pembelajaran. Siswa mengakses permainan melalui kode yang ditampilkan di proyektor menggunakan smartphone masing-masing. Suasana kelas langsung berubah menjadi lebih hidup; siswa terlihat antusias bersaing dalam papan peringkat *Wordwall*. Hasil observasi Siklus I menunjukkan peningkatan yang signifikan pada semua indikator partisipasi belajar sebagaimana disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Data Partisipasi Belajar Siswa
Siklus I**

Indikator Partisipasi	Siswa Aktif	Persen (%)	Kategori
Bertanya	16	50,00%	Cukup
Menjawab Pertanyaan	20	62,50%	Tinggi
Berdiskusi	18	56,25%	Cukup
Mengerjakan Tugas	26	81,25%	Sangat Tinggi
Antusiasme Siswa	24	75,00%	Tinggi
Rata-rata	-	65,00%	Tinggi

Rata-rata partisipasi belajar siswa pada Siklus I mencapai 65,00%, meningkat 28,12 poin persentase dari pra-siklus (36,88%). Meskipun telah

terjadi peningkatan yang berarti, capaian ini belum memenuhi indikator keberhasilan 75%. Refleksi Siklus I mengidentifikasi dua kelemahan utama: (1) variasi aktivitas *Wordwall* yang masih terbatas hanya pada kuis pilihan ganda sehingga beberapa siswa mulai kehilangan minat di pertengahan sesi; dan (2) indikator bertanya dan berdiskusi masih pada kategori cukup karena kurangnya interaksi antar siswa. Berdasarkan refleksi ini, tindakan perbaikan pada Siklus II ditetapkan sebagai berikut: menambahkan variasi aktivitas *Wordwall* (roda putar dan permainan kata), serta mengintegrasikan diskusi kelompok kecil (4-5 siswa) sebelum menjawab kuis *Wordwall*.

Pelaksanaan dan Hasil Siklus II

Siklus II dilaksanakan dalam empat kali pertemuan pada minggu ketiga dan keempat (20 April–24 Mei 2026). Perbaikan dilakukan sesuai hasil refleksi Siklus I. Guru menambahkan aktivitas roda putar *Wordwall* untuk menentukan kelompok diskusi secara acak, kemudian setiap kelompok mendiskusikan materi IPS tentang Kerjasama Ekonomi Antar Negara sebelum menjawab kuis *Wordwall*

secara individual. Hasilnya, suasana kelas jauh lebih dinamis; hampir seluruh siswa terlibat aktif dalam diskusi dan berlomba-lomba menjawab kuis dengan cepat dan tepat. Peningkatan partisipasi belajar yang signifikan tercatat pada semua indikator sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Data Partisipasi Belajar Siswa
Siklus II**

Indikator Partisipasi	Siswa Aktif	Persen (%)	Kategori
Bertanya	24	75,00%	Tinggi
Menjawab Pertanyaan	27	84,38%	Sangat Tinggi
Berdiskusi	26	81,25%	Sangat Tinggi
Mengerjakan Tugas	30	93,75%	Sangat Tinggi
Antusiasme Siswa	29	90,63%	Sangat Tinggi
Rata-rata	-	85,00%	Sangat Tinggi

**Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan
Partisipasi Belajar Siswa**

Indikator	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan
Bertanya	25,00	50,00	75,00	+50,00
Menjawab Pertanyaan	31,25	62,50	84,38	+53,13
Berdiskusi	28,13	56,25	81,25	+53,12
Mengerjakan Tugas	62,50	81,25	93,75	+31,25

Indikator	Pra-Siklus (%)	Siklus I (%)	Siklus II (%)	Peningkatan
Antusiasme Siswa	37,50	75,00	90,63	+53,13
Rata-rata	36,88	65,00	85,00	+48,12

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan peningkatan partisipasi belajar yang konsisten dan signifikan dari pra-siklus (36,88%) ke Siklus I (65,00%) hingga Siklus II (85,00%). Peningkatan total sebesar 48,12 poin persentase ini melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan (75%) dan mengkonfirmasi efektivitas game edukasi *Wordwall* dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa IPS. Temuan ini sejalan dengan penelitian Asri dan Setiawan (2022) yang melaporkan peningkatan keaktifan siswa sebesar 35% setelah penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran IPS. Hal ini juga didukung oleh penelitian Nugroho dan Sari (2022) yang membuktikan bahwa *game-based learning* secara signifikan meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa SMP dalam pembelajaran IPS.

Peningkatan pada indikator bertanya (25,00% menjadi 75,00%) dan menjawab pertanyaan (31,25%

menjadi 84,38%) mengindikasikan bahwa *Wordwall* berhasil menciptakan ruang yang aman, menyenangkan, dan kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih berani berkomunikasi akademik. Hal ini selaras dengan perspektif Sardiman (2020) bahwa aktivitas bertanya dan menjawab merupakan bentuk partisipasi psikis tertinggi yang hanya dapat diaktivasi apabila siswa termotivasi secara intrinsik. Penelitian ini relevan dengan penelitian Mulyani dan Santoso (2022) tentang permainan edukatif di kelas VIII menemukan bahwa elemen papan peringkat dalam *Wordwall* menciptakan motivasi kompetitif yang mendorong siswa untuk lebih aktif bertanya demi meningkatkan skor.

Peningkatan signifikan pada indikator berdiskusi (28,13% menjadi 81,25%) pada Siklus II terjadi karena integrasi diskusi kelompok kecil sebelum menjawab kuis *Wordwall*. Rahma dan Kusumaningrum (2021) menemukan bahwa kombinasi diskusi kooperatif dengan media interaktif menghasilkan peningkatan partisipasi berdiskusi yang lebih besar dibandingkan penggunaan media interaktif saja. Fatimah dan Pratiwi (2022) menambahkan bahwa diskusi

kelompok yang terstruktur dalam konteks game edukasi mendorong setiap anggota kelompok untuk berkontribusi aktif karena adanya tanggung jawab kolektif terhadap hasil permainan. Temuan ini memperkuat pentingnya mengintegrasikan game edukasi dengan strategi pembelajaran kooperatif untuk mengoptimalkan partisipasi berdiskusi.

Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator mengerjakan tugas (62,50% menjadi 93,75%) dan antusiasme siswa (37,50% menjadi 90,63%). Wulandari dan Surjono (2020) menyatakan bahwa game-based learning memiliki keunggulan dalam meningkatkan penyelesaian tugas karena format permainan mengubah persepsi siswa terhadap tugas dari sesuatu yang membebani menjadi sesuatu yang menyenangkan. Pratama dan Setyaningrum (2021) menegaskan bahwa umpan balik instan dalam game edukasi digital berkorelasi positif dengan peningkatan antusiasme siswa karena siswa dapat segera mengetahui kualitas respons mereka dan termotivasi untuk memperbaikinya. Selain itu, *Wordwall* secara khusus juga terbukti meningkatkan antusiasme belajar

siswa SMP pada pembelajaran IPS karena tampilannya yang menarik dan dapat dikustomisasi sesuai materi.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi relevansi kuat antara game edukasi *Wordwall* dengan teori partisipasi belajar. Dalam kerangka Dimiyati dan Mudjiono (2020), partisipasi aktif membutuhkan kondisi pembelajaran yang mampu mengaktifkan motivasi internal siswa secara berkelanjutan. *Wordwall* memenuhi kondisi tersebut melalui empat mekanisme utama: (1) elemen kompetisi yang memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif; (2) umpan balik instan yang mendorong refleksi dan perbaikan; (3) variasi aktivitas yang mencegah kebosanan; dan (4) aksesibilitas digital yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi Z. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Hidayat dan Nurhasanah (2021), Rahayu dan Santoso (2023), serta Pambudi dan Wahyuni (2022) yang secara bersama-sama menegaskan posisi game edukasi sebagai katalis efektif peningkatan partisipasi belajar siswa di era transformasi digital pendidikan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa, pemanfaatan game edukasi *Wordwall* pada pembelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 16 Kota Malang dilaksanakan melalui dua siklus PTK model Kemmis dan McTaggart selama 30 hari dengan menggunakan berbagai fitur *Wordwall* kuis pilihan ganda diintegrasikan dengan strategi diskusi kelompok kecil pada Siklus II. Selanjutnya, terjadi peningkatan partisipasi belajar siswa yang signifikan: dari rata-rata 36,88% (pra-siklus) menjadi 65,00% (Siklus I) dan 85,00% (Siklus II), melampaui indikator keberhasilan 75%. Seluruh indikator partisipasi bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengerjakan tugas, dan antusiasme mengalami peningkatan kategori dari rendah/cukup menjadi tinggi/sangat tinggi. Yang terakhir yaitu, game edukasi *Wordwall* terbukti relevan dan efektif dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa karena mampu mengaktifkan dimensi fisik dan psikis partisipasi melalui elemen kompetisi, umpan balik instan, variasi aktivitas, dan aksesibilitas digital. Penelitian ini merekomendasikan agar guru IPS

secara rutin mengintegrasikan Wordwall dalam pembelajaran, sekolah menyediakan infrastruktur digital yang memadai, dan peneliti selanjutnya mengkaji dampak *Wordwall* terhadap variabel hasil belajar dan berpikir kritis pada jenjang atau mata pelajaran lain.

Kesimpulan akhir yang diperoleh dalam penelitian dan saran perbaikan yang dianggap perlu ataupun penelitian lanjutan yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. D., & Wahyuni, S. (2022). Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Partisipasi Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 6(2), 78–91. <https://doi.org/10.23887/jpii.v6i2.4521>
- Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Asri, D. N., & Setiawan, B. (2022). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPS*, 9(1), 45–58. <https://doi.org/10.17977/um024v9i12022p45>
- Daryanto, & Dwicahyono, A. (2021). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran: Silabus, RPP, PHB, dan Bahan Ajar*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi, N. P. C., & Agustika, G. N. S. (2021). Efektivitas Game-Based Learning Berbasis Digital terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Imiah Sekolah Dasar*, 5(3), 401–410. <https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.3712>
- Dimyati, & Mudjiono. (2020). *Belajar dan Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrudi, A., & Sulistyowati, E. (2023). Wordwall sebagai Solusi Inovatif dalam Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar IPS Siswa SMP. *Jurnal Geografi, Edukasi dan Lingkungan*, 7(1), 22–35. <https://doi.org/10.29405/jgel.v7i1.7821>
- Fatimah, N., & Pratiwi, D. (2022). Implementasi Game Edukasi Interaktif dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas VIII. *Jurnal Kajian Pendidikan IPS*, 8(2), 112–124. <https://doi.org/10.21831/jkpips.v8i2.5234>
- Gunawan, R. (2020). *Pendidikan IPS: Filosofi, Konsep, dan Aplikasi* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. (2022). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Haryanti, F., & Sari, I. P. T. (2023). Efektivitas Penggunaan Platform Wordwall dalam Meningkatkan Antusiasme dan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*

- Indonesia, 6(1), 34–46.
<https://doi.org/10.17977/TP.v6i1.2023>
- Hidayat, R., & Nurhasanah, S. (2021). Game-Based Learning sebagai Alternatif Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dalam Era Transformasi Digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 189–203.
<https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i2.1893>
- Kurniawan, T. (2022). Pembelajaran IPS dengan aplikasi Quizizz untuk menciptakan pembelajaran menyenangkan di SMP. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 8(1).
- Kurniawati, F., & Wibowo, T. (2022). Penggunaan Media Digital Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Partisipasi Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 55–68.
<https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.20234>
- Lestari, R. A., & Prasetyo, B. (2023). Efektivitas Penggunaan Game Digital terhadap Keterlibatan Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 7(2), 112–125.
<https://doi.org/10.21831/jipi.v7i2.51234>
- Maulida, A., & Hidayati, R. (2021). Game Edukasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran untuk Mengatasi Kebosanan dan Mendorong Partisipasi Aktif Siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 78–91.
<https://doi.org/10.17977/jtp.v9i3.19243>
- Mulyani, E., & Santoso, D. (2022). Penerapan Wordwall dalam Pembelajaran Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPS*, 16(2), 89–101.
<https://doi.org/10.26740/jpips.v16n2.p89-101>
- Nugroho, A., & Sari, I. P. (2022). Penerapan Game-Based Learning dalam Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi dan Keaktifan Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 31(2), 145–158.
<https://doi.org/10.17509/jpis.v31i2.47312>
- Nurfitriani, D., & Rahmawati, E. (2022). Penerapan Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 29(1), 34–46.
<https://doi.org/10.26740/jpp.v29n1.p34-46>
- Nurhikmawati, A. P., Alfian, I., & Ratnawati, E. (2024). Inovasi Pembelajaran IPS melalui Metode Team Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JSPH: Jurnal Sosial Politik Humaniora*, 1(2), 35–41.
- Pambudi, R., & Wahyuni, S. (2022). Inovasi Media Pembelajaran IPS Berbasis Game Edukasi pada Era Digital untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan IPS*, 9(1), 33–46.
<https://doi.org/10.21831/jips.v9i1.4532>
- Pratama, L. D., & Setyaningrum, W. (2021). Game-Based Learning: Pengaruh Game Edukasi

- terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 8(1), 1–14. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v8i1.36742>
- Puspitasari, E., & Rahayu, M. (2021). Pemanfaatan Platform Wordwall sebagai Media Evaluasi dan Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 4(2), 56–67. <https://doi.org/10.17977/jtp.v4i2.17243>
- Putri, R. I. I., & Zulkardi. (2020). Efektivitas Game Edukasi Digital dalam Pembelajaran IPS: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Didaktik Matematika*, 7(1), 14–28. <https://doi.org/10.24815/jdm.v7i1.14972>
- Rahayu, S., & Santoso, D. (2023). Efektivitas Gamifikasi dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS SMP. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 7(2), 78–91. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i2.55421>
- Rahma, L., & Kusumaningrum, D. (2021). Media Interaktif Berbasis Game untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Sosial*, 8(2), 89–102. <https://doi.org/10.26737/jps.v8i2.2421>
- Riyadi, S., & Kusumawati, N. (2023). Penelitian Tindakan Kelas Berbasis Media Digital: Studi tentang Penggunaan Wordwall dalam Pembelajaran IPS SMP Negeri Kota Malang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPS*, 10(1), 23–38. <https://doi.org/10.17977/um024v10i12023p23>
- Santika, I. G. N. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran IPS dalam Pembentukan Kemandirian Belajar Siswa di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 6(2), 118–128. <https://doi.org/10.23887/jiis.v6i2.27895>
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sari, N. K., & Fauzi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Gamifikasi Wordwall terhadap Keterlibatan dan Antusiasme Belajar Siswa Kelas VIII pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(2), 201–215. <https://doi.org/10.17509/jpp.v22i2.47532>
- Slameto. (2022). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Supriatna, N., & Maulidah, N. (2020). Inovasi Pembelajaran IPS Berbasis Teknologi di Era Society 5.0: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 29(1), 1–14. <https://doi.org/10.17509/jpis.v29i1.23412>
- Susanto, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Menengah*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Wahyudin, U., & Susilana, R. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Hasil Belajar Siswa SMP pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 45–58. <https://doi.org/10.17977/jtp.v11i1.28431>
- Warsita, B. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya dalam Era Digital*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2020). Pengaruh Problem-Based Learning dan Game-Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Partisipasi Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 143–152. <https://doi.org/10.21831/jpv.v10i2.30647>