

Media Pembelajaran Wordwall dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas VIII SMP Negeri 33 Semarang

¹Putri Nur Rahma, ²Ferani Mulianingsih

^{1,2}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
e-mail: putrinurrahma01@students.unnes.ac.id, feranigeographer@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan berperan penting dalam membentuk sumber daya manusia berkualitas dan adaptif terhadap tuntutan zaman. Sejalan dengan Kurikulum Merdeka, pembelajaran idealnya berpusat pada siswa, kreatif, dan menyenangkan. Penelitian ini bertujuan menganalisis integrasi platform digital Wordwall dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 33 Semarang. Metode penelitian menggunakan deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas VIII, guru, dan pimpinan sekolah. Data diperoleh melalui wawancara, observasi kelas, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan Wordwall meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman konsep siswa melalui format interaktif yang menyerupai permainan, sehingga mengurangi kejenuhan belajar. Guru memanfaatkannya untuk kuis, permainan, dan pengulangan materi yang mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Tantangan yang muncul meliputi keterbatasan perangkat dan koneksi internet, namun diatasi dengan kreativitas guru dan dukungan sekolah. Kesimpulannya, Wordwall efektif sebagai media pembelajaran yang sejalan dengan semangat Merdeka Belajar, serta berkontribusi pada peningkatan pengalaman belajar dan kualitas pengajaran.

Kata Kunci: Pendidikan, Kurikulum Merdeka, pembelajaran digital, Ilmu Pengetahuan Sosial, Wordwall.

ABSTRACT

Education plays a crucial role in shaping high-quality human resources that are adaptable to the demands of the times. In line with the Merdeka Curriculum, ideal learning should be student-centered, creative, and enjoyable. This study aims to analyze the integration of the Wordwall digital platform in Social Studies (IPS) learning at SMP Negeri 33 Semarang. The research method used a qualitative descriptive approach with subjects including eighth-grade students, teachers, and school administrators. Data was collected through interviews, classroom observations, and documentation. The results of the study indicate that Wordwall enhances student motivation, engagement, and conceptual understanding through its interactive, game-like format, thereby reducing learning fatigue. Teachers utilize it for quizzes, games, and material review, supporting differentiated learning. Challenges include limitations in devices and internet connectivity, but these are addressed through teachers' creativity and school support. In conclusion, Wordwall is effective as a learning medium aligned with the spirit of Merdeka Belajar, contributing to improved learning experiences and teaching quality.

Keywords: Education, Independent Curriculum, digital learning, Social Sciences, Wordwall.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang mandiri dan mampu beradaptasi dengan tantangan zaman. Melalui sistem pendidikan yang terstruktur, individu dapat mengembangkan potensinya secara optimal, yang pada akhirnya akan meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Guru dan siswa memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan proses pembelajaran. Sejak merdeka, Indonesia telah mengalami berbagai transformasi kebijakan pendidikan, mulai dari era Orde Lama hingga Reformasi, yang berdampak pada perkembangan kurikulum untuk menjawab kebutuhan zaman (Fatmiyati, 2022).

Berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 3, sistem pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, membentuk watak, serta peradaban bangsa yang bermartabat. Amanat ini dapat diimplementasikan secara nyata dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), misalnya melalui internalisasi nilai-nilai karakter dalam kegiatan pembelajaran. Pendidikan karakter melalui pembelajaran sejarah sebagai bagian inti dari IPS sangat relevan dalam menanamkan nilai moral dan etika yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat dan berbangsa. Tujuan dari pendidikan sejarah tidak hanya mengenalkan peristiwa penting, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai seperti patriotisme, toleransi, dan tanggung jawab sosial (Susilo et al., 2024). Ki Hajar Dewantara, salah satu tokoh pendidikan terkemuka di Indonesia, menyatakan bahwa pendidikan seharusnya membimbing seluruh kekuatan kodrat anak agar dapat mencapai kebahagiaan setinggi-tingginya sebagai individu dan makhluk sosial (Wahyudi & Ahmad, 2021). Pandangan humanis ini masih relevan dalam pembentukan karakter generasi saat ini.

Sebagai inti dari sistem pendidikan, kurikulum harus bersifat dinamis dan responsif terhadap perubahan sosial. Indonesia telah mengalami berbagai reformasi kurikulum, antara lain pada tahun 1947, 1975, 2006, dan 2013. Pada tahun 2019, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan inisiatif “Merdeka Belajar” yang memperkenalkan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk belajar dalam suasana yang santai, bebas tekanan, dan menyenangkan, sekaligus mengembangkan potensi mereka. Salah satu program unggulan dalam kurikulum ini adalah Program Sekolah Penggerak (Anggila, 2022).

Kurikulum Merdeka sangat menekankan peran guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini menuntut kreativitas guru

dalam merancang dan mengelola pembelajaran yang efektif, terutama untuk mengatasi berbagai kesulitan belajar siswa (Ulul Azmi et al., 2019). Kurikulum ini memberikan kebebasan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang menarik dan edukatif, di mana guru berperan sebagai perancang dan pelaksana aktivitas yang memengaruhi mutu pendidikan (Safitri & Purnomo, 2025). Relasi guru dan siswa didefinisikan ulang sebagai kemitraan kolaboratif, di mana kedua pihak terlibat secara setara dalam proses pembelajaran (Candra & Wahzudik, 2024). Meski demikian, sejumlah tantangan masih dihadapi dalam pelaksanaan kurikulum ini, terutama terkait dengan rendahnya disiplin dan fokus siswa, serta kesiapan guru yang terbatas (Merisa & Naskah, 2023). Penelitian di beberapa sekolah di Semarang juga menunjukkan bahwa hambatan utama bagi guru IPS dalam menerapkan Kurikulum Merdeka meliputi penyesuaian terhadap standar proses yang baru, minimnya pemahaman dan kesiapan guru, serta keterbatasan sarana pendukung (Fitriani & Mulianingsih, 2024). Studi kasus di SMPN 16 Semarang menguatkan temuan ini, dengan masalah utama seperti kurangnya variasi metode pembelajaran, pembelajaran satu arah yang monoton, serta rendahnya minat siswa dalam belajar IPS di bawah Kurikulum Merdeka (Yunita & Hermanto, 2024).

Salah satu strategi yang menjanjikan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara efektif adalah penggunaan media digital interaktif seperti Wordwall. Penggunaan platform digital interaktif sejalan dengan berbagai inovasi pembelajaran IPS, di mana media lain seperti vlog juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa (Risqiyah & Mulianingsih, 2022). Wordwall adalah platform berbasis web yang menyediakan permainan edukatif seperti kuis, aktivitas mencocokkan, dan anagram. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Wordwall dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pencapaian akademik siswa. Rahmadani et al., (2024) menemukan bahwa Wordwall dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan menyajikan materi secara visual dan interaktif yang membantu daya ingat. Ghozali & Irawan, (2024) juga melaporkan bahwa fitur permainan dalam Wordwall menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan kompetitif sehingga meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Hasil penelitian tambahan dari Indawati et al., (2024) dan Za et al., (2024) menunjukkan bahwa Wordwall juga mendukung hasil belajar kognitif dan keterlibatan aktif melalui integrasi dalam berbagai model pembelajaran. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum mengkaji

penggunaannya secara spesifik dalam konteks Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi Kurikulum Merdeka melalui integrasi Wordwall sebagai media pembelajaran digital dalam pembelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 33 Semarang. Penelitian ini difokuskan pada bagaimana guru menggunakan Wordwall untuk mendukung pembelajaran interaktif yang berpusat pada siswa dan sejalan dengan prinsip utama Kurikulum Merdeka, yaitu kemandirian, kreativitas, dan pembelajaran yang bermakna. Prinsip pembelajaran bermakna ini dapat diwujudkan melalui pendekatan kontekstual, di mana guru memanfaatkan fenomena dari lingkungan terdekat siswa, seperti kondisi geografis atau sosial lokal, sebagai sumber belajar yang otentik dan relevan (Mulianingsih, 2017). Studi ini juga menganalisis respons siswa terhadap penggunaan Wordwall serta mengidentifikasi tantangan kelembagaan dan pedagogis seperti hambatan teknologi, kesiapan guru, dan kedisiplinan siswa. Pada akhirnya, penelitian ini berupaya mengevaluasi Wordwall tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai strategi praktis dalam mewujudkan tujuan pendidikan Kurikulum Merdeka.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 33 Semarang, salah satu sekolah yang ditunjuk Kementerian Pendidikan sebagai pelaksana awal Kurikulum Merdeka di tingkat SMP. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan strategis dan pengalaman sebelumnya peneliti dalam kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di sekolah tersebut. Penelitian berlangsung selama tiga bulan dari September sampai November 2024, memberikan cukup waktu bagi peneliti untuk mengamati pembelajaran secara alami dan berulang. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif berbasis narasi, berlandaskan pendekatan naturalistik dengan pengaruh tradisi etnografi dan fenomenologi. Penelitian kualitatif sangat tepat untuk menafsirkan makna dari interaksi sosial dalam konteks nyata (Sugiyono, 2017). Penelitian kualitatif juga memungkinkan peneliti memahami dunia dari sudut pandang subjek penelitian (Farida Nugrahani, 2014).

Subjek penelitian meliputi siswa kelas VIII yang telah mengikuti Kurikulum Merdeka minimal satu tahun ajaran. Pengambilan sampel dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung dalam implementasi kurikulum. Informan terdiri atas siswa, guru IPS pengguna Wordwall, Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum, dan Kepala Sekolah. Data primer diperoleh melalui wawancara semi-terstruktur yang menggali pengalaman belajar siswa, persepsi terhadap kebebasan belajar, serta tantangan selama proses pembelajaran. Selain itu, dilakukan observasi

langsung di kelas untuk melihat dinamika guru-siswa. Data sekunder meliputi silabus, RPP, dan dokumen pendukung lain guna memahami konteks penerapan kurikulum secara menyeluruh.

Validitas data diuji melalui triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari siswa dan guru, sedangkan triangulasi teknik melibatkan pengecekan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Proses analisis data mengikuti langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan secara interaktif dan berkelanjutan hingga data dianggap valid (Sugiyono, 2016). Pendekatan ini juga pernah digunakan secara efektif dalam penelitian sejenis di Semarang mengenai kesiapan guru IPS dalam mengimplementasikan kurikulum, menjadikan metode ini relevan dan sesuai dengan fokus studi (Lestari & Mulianingsih, 2025).

Urgensi dan kebaruan penelitian ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mengintegrasikan media digital interaktif dalam pembelajaran IPS di era digital, khususnya dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas dan kemandirian siswa. Meskipun berbagai studi telah menunjukkan manfaat penggunaan Wordwall dalam pembelajaran secara umum, belum banyak yang secara spesifik meneliti penggunaannya dalam kerangka Kurikulum Merdeka, terutama di tingkat SMP dan dalam mata pelajaran IPS. Penelitian ini menawarkan inovasi dengan menempatkan Wordwall sebagai alat strategis untuk mendukung prinsip pembelajaran bermakna dan kolaboratif sesuai karakteristik Kurikulum Merdeka, serta mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan dan hambatan yang unik dalam konteks lokal di SMP Negeri 33 Semarang. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak hanya memperkaya literatur tentang inovasi pembelajaran digital, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pendidik dan pemangku kebijakan dalam mengoptimalkan media digital sebagai bagian integral dari reformasi pendidikan nasional yang berorientasi masa depan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian diperoleh melalui wawancara dengan siswa, guru, Wakil Kepala Sekolah, observasi kelas, serta analisis dokumen. Data dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman, yang mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian disusun secara tematik berdasarkan fokus utama penelitian yaitu motivasi dan keterlibatan siswa dalam penggunaan Wordwall, pemanfaatan Wordwall dalam pembelajaran di kelas, efektivitas Wordwall dalam mendukung pemahaman konsep, kesesuaian dengan prinsip Kurikulum Merdeka, tantangan implementasi, dan peran dukungan institusional.

Setiap subbagian pada hasil penelitian menyajikan hasil penelitian yang diperoleh dari

wawancara, observasi kelas, dan analisis dokumen, yang kemudian diinterpretasikan menggunakan kerangka teori yang relevan. Pendekatan ini menghubungkan data empiris dengan konsep akademik untuk memahami lebih dalam dampak penggunaan Wordwall dalam pembelajaran IPS pada konteks Kurikulum Merdeka.

Keterlibatan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Berbasis Wordwall

Hasil wawancara dengan siswa secara konsisten menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dalam kelas IPS memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan siswa. Sebagian besar siswa menggambarkan pengalaman belajar dengan Wordwall sebagai “menyenangkan”, “menantang”, dan “memotivasi”. Misalnya, Bunga (kelas 8C) menjelaskan bahwa pelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan karena “rasanya seperti main game, jadi tidak membosankan.” Akhtar (kelas 8C) menambahkan bahwa dirinya lebih termotivasi karena tampilan seperti permainan: “rasanya seperti bermain sambil belajar.”

Pernyataan-pernyataan ini menunjukkan bahwa Wordwall membangkitkan keterlibatan emosional dengan mengurangi kecemasan belajar dan meningkatkan minat intrinsik. Siswa yang sebelumnya menganggap pelajaran IPS membosankan menjadi lebih antusias. Temuan ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa alat digital berbasis gamifikasi meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak (Ghozali & Irawan, 2024). Hal ini juga konsisten dengan studi lain yang menunjukkan bahwa guru IPS menggunakan berbagai aplikasi kuis interaktif seperti *Quizziz* dan *Kahoot* untuk meningkatkan motivasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Afina & Nisa, 2023)

Selain itu, strategi guru dalam menggunakan Wordwall sebagai aktivitas berbasis permainan membantu mempertahankan perhatian siswa, terutama pada awal dan akhir pelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip pedagogis Kurikulum Merdeka, yang mendorong pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan catatan observasi, selama sesi Wordwall di kelas, siswa tampak antusias mengikuti kuis, bahkan sering meminta untuk mengulang sesi. Banyak siswa menunjukkan kolaborasi aktif dan kompetisi yang positif.

Pemanfaatan Wordwall dalam Pembelajaran di Kelas

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Yusana, guru IPS di SMP Negeri 33 Semarang, Wordwall dimanfaatkan dalam berbagai tahap proses pembelajaran guna mendukung efektivitas dan interaktivitas kegiatan belajar mengajar. Pada tahap awal, Wordwall digunakan sebagai asesmen

formatif dalam bentuk *pre-test* atau pengulangan materi, misalnya melalui kuis pilihan ganda bertema sejarah untuk mengukur pengetahuan awal siswa. Selanjutnya, Wordwall juga dimanfaatkan dalam kerja kelompok kolaboratif, di mana siswa dibagi ke dalam kelompok kecil dan diminta bekerja sama untuk menjawab soal-soal yang diproyeksikan. Aktivitas ini tidak hanya mendorong diskusi dan kompetisi sehat antarkelompok, tetapi juga mencerminkan pendekatan pembelajaran kooperatif *Think-Pair-Share* yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus keterampilan sosial siswa.

Selain itu, Wordwall digunakan sebagai sarana penguatan materi setelah penyampaian pelajaran melalui berbagai bentuk aktivitas seperti tugas jawaban singkat, mencocokkan pasangan, dan menyusun urutan informasi, yang membantu memperkuat retensi pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Terakhir, platform ini juga dimanfaatkan sebagai permainan penyegar (*energizer*) atau media reflektif setelah sesi diskusi yang intensif, berfungsi untuk menjaga minat belajar siswa serta membantu transisi menuju topik pembelajaran berikutnya. Keberagaman fungsi ini menunjukkan bahwa Wordwall bukan hanya alat bantu teknis, melainkan bagian integral dari strategi pembelajaran yang kreatif dan adaptif sesuai dengan semangat Kurikulum Merdeka.

Guru mengakses platform Wordwall melalui situs resminya (<https://wordwall.net>) untuk mengelola aktivitas pembelajaran interaktif. Platform ini menyediakan berbagai templat yang dapat dikustomisasi seperti kuis pilihan ganda, permainan mencocokkan, dan urutan. Guru dapat menggunakan templat yang tersedia atau membuat baru sesuai kebutuhan materi ajar.

Konten Wordwall umumnya mencakup konsep-konsep dasar IPS seperti definisi, tanggal sejarah, topik geografi, dan tema sosial. Setelah disusun, aktivitas ditampilkan melalui proyektor kelas atau dibagikan ke perangkat pribadi siswa. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang fleksibel, meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan umpan balik langsung, dan mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai prinsip Kurikulum Merdeka.

Selama proses pembelajaran, Wordwall digunakan sebagai pemantik di awal atau sebagai penilaian formatif di akhir. Siswa menjawab kuis interaktif secara individu maupun kelompok. Guru mendampingi proses dan mendorong partisipasi serta refleksi siswa.

Berdasarkan tinjauan dokumen, RPP menunjukkan integrasi eksplisit Wordwall dalam bagian *Kegiatan Pembelajaran* dengan tujuan seperti “siswa menunjukkan pemahaman melalui evaluasi interaktif”.

Wordwall Meningkatkan Pemahaman dan Daya Ingat

Siswa menyampaikan bahwa Wordwall membantu mereka memahami dan mengingat materi IPS dengan lebih efektif. Melisa (8G) menyatakan bahwa tampilan visual dan interaktivitas membuatnya lebih mudah mengingat konsep-konsep penting. Irawan (8G) menyoroti manfaat dari umpan balik langsung, karena ia dapat mengetahui jawaban yang salah, memperbaikinya, dan terdorong untuk berpikir reflektif.

Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa alat digital interaktif meningkatkan retensi kognitif dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pengulangan dan aplikasi (Rahmadani et al., 2024). Dengan menyajikan konten dalam bentuk kuis atau teka-teki, Wordwall mendorong paparan ulang dan pengambilan memori secara aktif.

Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka

Salah satu prinsip utama dalam Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bersifat berdiferensiasi. Studi ini menemukan bahwa penggunaan Wordwall secara langsung mendukung prinsip tersebut. Pertama, Wordwall memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan kemampuan masing-masing. Siswa dapat mengulang pertanyaan, mencoba berbagai jalur jawaban, serta mendapatkan umpan balik secara waktu nyata, yang mendorong pemahaman mendalam secara mandiri. Kedua, platform ini juga memungkinkan guru menyesuaikan konten pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Yusana, “Saya bisa menyesuaikan isi kuis dengan tingkat kemampuan, gaya belajar, dan minat siswa.” Selain itu, Wordwall juga mendukung pembelajaran kolaboratif dan reflektif melalui fitur-fitur permainan kelompok yang mendorong siswa untuk berdiskusi, bekerja sama, dan saling memberikan umpan balik dalam proses belajar.

Pendekatan ini selaras dengan filosofi Ki Hajar Dewantara yang menekankan pendampingan siswa sesuai kodratnya, yang menjadi dasar filosofi Kurikulum Merdeka (Wahyudi & Ahmad, 2021).

Berdasarkan pernyataan Wakil Kepala Sekolah SMP N 33 Semarang, Drs. Legiman menekankan bahwa Wordwall “membantu menghadirkan fleksibilitas dan konteks dalam kurikulum”, dan Wordwall menjadi bagian penting dari pendekatan sekolah dalam membuat pembelajaran lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa.

Dukungan Institusi dan Tantangan Teknis

Dari sisi sekolah, dukungan terhadap penggunaan media seperti Wordwall sudah tersedia, meskipun masih dalam tahap pengembangan.

Fasilitas seperti akses internet, proyektor digital, dan ruang multimedia telah tersedia. Guru didorong untuk mengeksplorasi berbagai platform seperti Wordwall, Google Forms, Canva, dan YouTube guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun demikian, sejumlah tantangan teknis tetap dihadapi dalam implementasi Wordwall di kelas. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain keterbatasan akses perangkat karena tidak semua siswa memiliki *smartphone* atau paket data dan gangguan teknis seperti koneksi internet yang lambat, layar yang tidak responsif, serta gangguan visual saat aplikasi digunakan. Di samping itu, gangguan perilaku dalam kegiatan kelompok juga muncul, seperti kebisingan dan kurangnya fokus siswa, sebagaimana dilaporkan oleh Irawan dan Bunga.

Untuk mengatasi tantangan ini, guru menggunakan perangkat milik sekolah, mendorong kolaborasi kelompok, dan terkadang beralih ke kegiatan cetak saat diperlukan.

Berdasarkan catatan observasi, meskipun terdapat gangguan kecil, guru menunjukkan fleksibilitas dengan berpindah antara Wordwall versi daring dan luring. Suasana kelas tetap produktif, dan siswa umumnya fokus serta antusias.

Perubahan Dinamika Kelas dan Hasil Belajar

Integrasi Wordwall telah mengubah atmosfer kelas secara signifikan. Siswa yang sebelumnya pasif kini lebih aktif berpartisipasi. Guru melihat adanya perubahan sikap pada siswa yang sebelumnya enggan berbicara; kini mereka antusias untuk menjawab, menebak, dan menjelaskan. Perubahan ini dapat dikategorikan sebagai bentuk transformasi perspektif, di mana pengalaman belajar berhasil mengubah cara pandang siswa terhadap mata pelajaran, yang merupakan salah satu tujuan utama pembelajaran transformatif dalam IPS (Falaq et al., 2022).

Meskipun studi ini belum menyertakan data kuantitatif mengenai capaian akademik, indikator kualitatif seperti peningkatan partisipasi siswa, pemikiran reflektif, dan evaluasi positif dari guru menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan komentar dari Guru IPS, Ibu Yusana menyatakan, “Antusiasme mereka nyata. Bahkan anak-anak yang biasanya pendiam ikut terlibat karena merasa ini seperti tantangan yang ingin mereka taklukkan.”

Tabel 1 menyajikan ringkasan tema-tema utama dan hasil yang diidentifikasi dari instrumen penelitian, yang merangkum konstruk utama, indikator, serta relevansinya terhadap tujuan penelitian.

Tabel 1. Ringkasan Indikator Dan Hasil Penelitian

Indikator	Hasil Penelitian
Motivasi dan Pembelajaran Menyenangkan	“Menurut saya, pembelajaran IPS jadi lebih menyenangkan karena Wordwall seperti permainan, jadi tidak membosankan.” – <i>Bunga Asyifa Putri (8C)</i>
Alat Efektif untuk Penilaian Formatif	“Wordwall itu jadi salah satu media andalan saya di kelas. Di mata siswa, IPS kadang dianggap mata pelajaran yang teoritis banget. Tapi dengan Wordwall, mereka bisa belajar sambil main kuis interaktif yang bikin belajar jadi lebih seru. Bahkan anak-anak yang biasanya kurang aktif pun ikut terlibat.” – <i>Yusana Tri Handayani, S.Pd.Kn</i>
Peningkatan Pemahaman dan Retensi	“Ya, karena Wordwall menyajikan materi secara visual dan interaktif, sehingga saya lebih mudah mengingat konsep-konsep penting.” – <i>Melisa Putri Prastiya (8G)</i>
Kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka	“Bagi saya, Kurikulum Merdeka adalah angin segar. Di SMPN 33 Semarang, kami diberi ruang untuk lebih kreatif dan dekat dengan siswa. Kami tidak terpaku pada buku teks, tapi lebih pada konteks. Wordwall dan media lainnya mendukung sekali pendekatan ini, karena bisa disesuaikan dengan kebutuhan murid. Kurikulum ini menantang, tapi juga sangat memmanusiakan siswa.” – <i>Yusana Tri Handayani, S.Pd.Kn</i>
Tantangan Teknis	“Saya suka belajar dengan Wordwall, tapi kadang saya mudah terdistraksi oleh suara atau gangguan dari teman-teman di kelas.” – <i>Irawan Rafi Putranto (8G)</i>
Dukungan dan Kebijakan Sekolah	“Kami menyediakan jaringan internet, ruang multimedia, dan pelatihan digital. Guru diberi keleluasaan untuk memilih media yang sesuai, termasuk Wordwall, Canva, YouTube, Google Form, dan lainnya. Selain itu, kami dorong guru-guru untuk saling berbagi praktik baik antar kelas. Media digital sangat membantu dalam membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, apalagi dengan karakter siswa zaman sekarang yang sangat visual dan cepat bosan.” – <i>Drs. Legiman</i>
Peningkatan Hasil Belajar	“Siswa jadi lebih aktif dan reflektif, pengamatan guru mengonfirmasi perkembangan mereka.” – <i>Catatan Observasi Peneliti</i>

Pembahasan

Penelitian ini menyoroti dampak positif integrasi Wordwall terhadap motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Temuan mengenai efektivitas Wordwall dalam meningkatkan motivasi belajar dapat diperkaya dengan menempatkannya dalam pola pembelajaran Blended Learning yang lebih luas di Semarang, serta menekankan pentingnya integrasi kearifan lokal untuk membentuk karakter siswa sebagai filter di era digital (Ginanjari et al., 2025). Hasil penelitian ini sejalan dengan prinsip-prinsip utama Kurikulum Merdeka seperti kemandirian siswa, pembelajaran kontekstual, dan pendidikan yang menyenangkan, karena media digital seperti Wordwall mampu mendorong partisipasi aktif dan pembelajaran berdiferensiasi.

Secara konsisten, peneliti terdahulu melaporkan bahwa penggunaan Wordwall meningkatkan pemahaman konseptual siswa melalui penyajian materi yang visual dan interaktif terhadap konten abstrak (Rahmadani et al., 2024). Di sisi lain, Ghozali & Irawan (2024) menemukan bahwa fitur permainan dalam Wordwall mampu meningkatkan perhatian siswa dan membuat pembelajaran IPS terasa lebih menarik. Namun,

berbeda dengan studi sebelumnya yang meneliti penggunaan Wordwall dalam konteks pembelajaran umum, penelitian ini memberikan wawasan baru mengenai fungsinya secara spesifik dalam reformasi pedagogis Kurikulum Merdeka. Kemampuan guru dalam menyesuaikan konten Wordwall dengan tingkat kemampuan siswa mencerminkan implementasi nyata strategi pembelajaran berdiferensiasi yang dianjurkan dalam kurikulum ini. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan Wordwall secara efektif juga dapat dianggap sebagai perwujudan konkret dari kompetensi profesional yang dikembangkan di tingkat pendidikan tinggi, sebagai bagian dari mata kuliah inti wajib dalam kurikulum kolaboratif untuk menyiapkan calon guru IPS (Hermanto et al., 2025).

Lebih lanjut, studi ini menunjukkan bagaimana platform digital seperti Wordwall mampu mengubah dinamika kelas. Siswa yang sebelumnya pasif menjadi lebih aktif, menunjukkan bahwa media berbasis permainan dapat mendorong partisipasi bahkan dari siswa yang cenderung enggan terlibat. Temuan ini memperkuat relevansi filosofi pendidikan Ki Hajar Dewantara yang mendorong pembelajaran sesuai kodrat dan kebutuhan setiap siswa. Meskipun hasil yang diperoleh cenderung positif, penelitian ini juga

mengungkap beberapa tantangan implementasi. Isu teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang tidak stabil muncul sebagai hambatan utama. Hal ini selaras dengan kendala yang diidentifikasi di sekolah-sekolah lain di wilayah sekitar, di mana kurangnya fasilitas sekolah juga menjadi hambatan signifikan bagi guru dalam upaya meningkatkan motivasi siswa (Andriyanto & Anwar, 2023). Meskipun beberapa hambatan ini dapat diatasi melalui penyediaan peralatan sekolah dan kerja kelompok, masalah ini mencerminkan keterbatasan infrastruktur yang lebih luas, yang dapat mempengaruhi skalabilitas penggunaan teknologi pembelajaran digital. Seperti yang ditekankan oleh Candra & Wahzudik (2024), keberhasilan inovasi kurikulum tidak hanya memerlukan kreativitas pedagogis tetapi juga kesiapan sistemik, terutama dalam hal dukungan institusional dan adaptasi kebijakan sekolah.

IV. KESIMPULAN

Integrasi Wordwall sebagai media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 33 Semarang terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Fitur interaktif dan berbasis permainan yang dimiliki Wordwall menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan mudah diakses, terutama dalam mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa, kreatif, dan berdiferensiasi. Guru juga memperoleh manfaat dari fleksibilitas platform ini dalam merancang asesmen formatif serta menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan siswa yang beragam.

Namun demikian, keberhasilan inovasi ini sangat bergantung pada kemampuan untuk mengatasi sejumlah tantangan, seperti keterbatasan akses perangkat, ketidakstabilan jaringan internet, gangguan selama pembelajaran di kelas, serta kesiapan guru dalam mengadaptasi teknologi. Meskipun tantangan tersebut ada, hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan dukungan institusional yang memadai dan strategi pengajaran yang kreatif, Wordwall dapat berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai perwujudan praktis dari filosofi Merdeka Belajar yang mendorong kebebasan untuk belajar, berpikir, dan berkembang.

V. DAFTAR PUSTAKA

- Afina, A. N., & Nisa, A. N. S. (2023). Strategi guru ilmu pengetahuan sosial dalam mengatasi demotivasi belajar siswa kelas VIII di MTS Negeri 02 Tegal. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2).
- Andriyanto, R., & Anwar, K. (2023). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ilmu

Pengetahuan Sosial Di Smp Negeri 1 Bandungan. *Sosiolum*, 5(2), 176–187.

- Anggila, W. (2022). Persepsi Guru Bidang Studi Ips Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar Di Smp Negeri Sekecamatan Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur. In *Http://Repository.lainbengkulu.Ac.Id/10101/*.
- Candra, G. E., & Wahzudik, N. (2024). Teachers' Interpretation Of The Merdeka Curriculum As A Policy Innovation: A Phenomenological Exploration. *Indonesian Journal Of Curriculum And Educational Technology Studies*, 12(1), 25–35. <https://doi.org/10.15294/ijcets.V12i1.16283>
- Falaq, Y., Putri, N. A., Sholeh, Muh., & Utomo, C. B. (2022). Teori Pembelajaran Transformatif Pada Pendidikan Ips. *Harmony: Jurnal Pembelajaran Ips Dan Pkn*, 7(2). <https://doi.org/10.15294/Harmony.V7i2.61711>
- Farida Nugrahani. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*.
- Fatmiyati, N. (2022). Persepsi Guru Kelas Dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sdn 140 Seluma Pada Materi Matematika. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 3(3).
- Fitriani, T., & Mulianingsih, F. (2024). Hambatan Guru Ips Dalam Implementasi Standar Proses Kurikulum Merdeka Di Smp Negeri 22 Semarang. *Sosiolum*, 6(2), 2025.
- Ghozali, S. A., & Irawan, Y. L. (2024). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Sebagai Media Interaktif Dan Menarik Pada Mata Pelajaran Ips Di Smpn 16 Malang. *Jurnal Integrasi Dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(4). <https://doi.org/10.17977/Um063.V4.I4.2024.4>
- Ginanjari, A., Putri, N. A., Sayidatun Nisa, A. N., Christian Putra, G. M., & Wiranto, A. P. (2025). Making Digital School: Digital-Based Social Studies Learning With Indigenous Knowledge. *International Journal Of Multicultural And Multireligious Understanding (Ijmmu)*, 12(2), 268–282. <https://doi.org/10.18415/Ijmmu.V12i2.6482>
- Hermanto, F., Ulya, H., & Putri, N. A. (2025). Tantangan Dan Peluang Pengembangan Kurikulum Kolaboratif Dalam Lingkungan Pendidikan Merdeka Belajar. *Journal Of Innovation Research And Knowledge*, 4(8).
- Indawati, D., Ferdiawati, F., Profesi Guru Pra Jabatan, P., Ilmu Sosial Dan Hukum, F., &

- Negeri Surabaya, U. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantu Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Ips. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4076–4087.
- Lestari, D., & Mulianingsih, F. (2025). Analysis Of Social Studies Teachers' Readiness In Implementing Inclusive Education At Junior High School 30 Semarang. *International Journal Of Research And Review*, 12, 62–72. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250607>
- Merisa, N., & Naskah, H. (2023). *Pengelolaan Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Disiplin Siswa Di Smp Negeri 3 Pangandaran* (Vol. 1, Issue 1). <https://glorespublication.org/index.php/sosiosaintika>
- Mulianingsih, F. (2017). Fenomena Rob Semarang Sebagai Sumber Belajar Ips. *Harmony: Jurnal Pembelajaran Ips Dan Pkn*, 2(1).
- Rahmadani, D. K., Maheswari, N. I., Kurniawati, A., & Rednawati, U. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall Untuk Meningkatkan Pemahaman Konseptual Peserta Didik Materi Perdagangan Internasional Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Smpn 6 Sidoarjo (Studi Kasus Kelas Viii Di Smp Negeri 6 Sidoarjo). *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4398–4409.
- Risqiyah, U. N., & Mulianingsih, F. (2022). Pengaruh Media Vlog (Video Blogging) Mitigasi Bencana Covid 19 Terhadap Hasil Belajar Ips Smp N 02 Randudongkal Pemalang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran Ips*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/Sosiolum.V4i1.56239>
- Safitri, S. D., & Purnomo, A. (2025). Understanding Students' Learning Styles And Its Implementation In History Learning By Teachers At Two State Madrasah Aliyah In Magelang Regency. *International Journal Of Research And Review*, 12, 249–258. <https://doi.org/10.52403/ijrr.20250430>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Cv. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Cv. Alfabeta.
- Susilo, A., Anwar, K., & S, L. A. (2024). Peran Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Karakter Bangsa Menuju Kemajuan Dan Persatuan. *Journal Of Education And Instruction (Joeai)*, 7, 547–560. <https://doi.org/10.31539/Joeai.V7i2.12832>
- Ulul Azmi, F. S., Purnomo, A., & Mulianingsih, F. (2019). Kreativitas Guru Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 34 Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran Ips*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/Sosiolum.V1i2.36419>
- Wahyudi, I., & Ahmad, R. (2021). Ki Hadjar Dewantara's Education Concept And Its Relevance To Education In Indonesia. *Literasi Nusantara*, 2(1). <https://doi.org/10.21107/Literasinusantara.V2n1.289>
- Yunita, & Hermanto, F. (2024). Problematika Dalam Pembelajaran Ips Pada Eramerdeka Belajar Di Smpn 16 Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran Ips*, 6, 105–112. <https://doi.org/10.15294/Sosiolum.V6i2.8044>
- Za, M., Rahmiwati, & Ansar. (2024). Systematic Literature Review (Slr):Peningkatan Hasil Belajar Ips Murid Sd Melalui Penggunaan Media Berbasis Wordwall. *Jurnal Ilmiah Pena*, 16(01), 2089–8118. <https://doi.org/10.51336>