

Penggunaan Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Murid dengan Kesulitan Membaca

Tri Yuli Prihatin¹, Unik Ambar Wati²

^{1,2} Program Studi Magister Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Game Wordwall pada murid yang mengalami kesulitan membaca permulaan. Penelitian dilatarbelakangi oleh kesenjangan antara karakteristik materi IPS tingkat SMP yang didominasi teks naratif dengan keterbatasan kemampuan literasi dasar siswa sehingga berdampak pada rendahnya capaian belajar di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengadaptasi model Kemmis dan McTaggart dan dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung pada April–Mei 2026. Subjek fokus penelitian terdiri atas tiga siswa berinisial AAWW, MRF, dan NSK yang mengalami kesulitan membaca permulaan. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar kognitif, observasi aktivitas pembelajaran guru dan siswa, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten secara deskriptif setelah penerapan Wordwall yang dimodifikasi dengan penggunaan visual, teks singkat, dan pendampingan verbal. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru meningkat dari 70,5% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II, sedangkan aktivitas belajar siswa meningkat dari rentang 30%–57% menjadi 77%–80%. Hasil belajar ketiga siswa mencapai ketuntasan 100% pada akhir Siklus II berdasarkan KKTP sebesar 70, dengan nilai akhir AAWW dan MRF sebesar 90 serta NSK sebesar 70. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall yang disesuaikan dengan kebutuhan literasi siswa dapat mendukung keterlibatan dan peningkatan hasil belajar IPS pada siswa dengan kesulitan membaca. Strategi ini dapat diterapkan melalui penyederhanaan teks, penggunaan stimulus visual, dan pemberian instruksi verbal secara bertahap sesuai kemampuan siswa.

Kata Kunci: media word wall, hasil belajar IPS, kesulitan membaca permulaan, pendidikan inklusi

Abstract

This study aimed to improve students' learning activities and outcomes in Social Studies through the implementation of Wordwall, an interactive game-based learning medium, for students experiencing early reading difficulties. The study was motivated by a mismatch between the text-intensive and narrative characteristics of Social Studies materials at the junior high school level and students' limited foundational literacy skills, which contributed to learning achievement below the Learning Objective Achievement Criteria (KKTP). This study employed Classroom Action Research (CAR) adapted from the Kemmis and McTaggart model and was conducted in two cycles in Grade VII at SMPN 2 Rantau Pulung from April to May 2026. The study focused on three students, identified by the initials AAWW, MRF, and NSK, who experienced early reading difficulties. Data were collected through cognitive learning outcome tests, observations of teacher and student learning activities, and documentation, and were analyzed using quantitative and qualitative descriptive techniques. The results showed consistent descriptive improvements following the implementation of Wordwall, which was adapted through the use of visual elements, simplified text, and verbal guidance. Teacher instructional performance increased from 70.5% in Cycle I to 90% in Cycle II, while students' learning activities improved from a range of 30%–57% to 77%–80%. All three students achieved 100% learning mastery by the end of Cycle II based on the minimum KKTP score of 70, with AAWW and MRF obtaining final scores of 90 and NSK obtaining a score of 70. These findings indicate that Wordwall, when adapted to students' literacy needs, can support student engagement and improve Social Studies learning outcomes among students with reading difficulties. This strategy can be implemented by simplifying textual information, incorporating visual stimuli, and providing gradual verbal instructions according to students' abilities.

Keywords: Wordwall media, social studies learning outcomes, early reading difficulties, inclusive education

Corresponding Author

Tri Yuli Prihatin, Universitas
Negeri Yogyakarta, Indonesia

Email: trivuli.2025@student.uny.ac.id

Article Information

Received : 7 July 2026

Accepted : 1 August 2026

Published : 9 August 2026

© 2026 Tunas Cendekia: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak

Usia Dini. This article is published under the Creative Commons
Attribution–ShareAlike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0).

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



1. Pendahuluan

Pendidikan inklusif merupakan tren global sekaligus perwujudan nyata dari komitmen Education for All (EFA) yang diadopsi secara internasional untuk menjamin bahwa setiap anak memiliki hak fundamental dalam memperoleh pendidikan tanpa diskriminasi. Di ranah nasional, komitmen ini diakomodasi secara yuridis melalui amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus, termasuk di lingkungan sekolah reguler. Kebijakan ini secara makro menuntut tata kelola sekolah reguler untuk bertransformasi baik secara sistem, kurikulum, metodologi, maupun media pembelajaran agar mampu memfasilitasi dan

merangkul keragaman karakteristik peserta didik tanpa terkecuali. Evaluasi pelaksanaan pendidikan inklusif di sekolah dasar menunjukkan bahwa kesiapan guru dan penyesuaian strategi pembelajaran masih menjadi tantangan utama dalam mewujudkan layanan pendidikan yang adaptif bagi seluruh peserta didik (Fitriana dkk., 2022). Dalam implementasi kurikulum nasional, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memegang peranan ideal yang sangat strategis. IPS didesain bukan sekadar untuk menumpuk hafalan fakta, melainkan untuk membekali peserta didik dengan kompetensi kewarganegaraan, kepekaan terhadap lingkungan, serta pemahaman komprehensif mengenai dinamika sosial, budaya, ekonomi, dan politik (Murny dkk., 2026). Secara teoretis, proses pembelajaran IPS yang ideal harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, dan bermakna, di mana siswa dikondisikan untuk mampu merekonstruksi konsep-konsep sosial yang abstrak menjadi pemahaman yang konkret agar dapat diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat.

Namun, efektivitas transfer pengetahuan dalam pembelajaran rumpun humaniora seperti IPS sangat bergantung pada fondasi literasi dasar peserta didik, khususnya kemampuan membaca. Di dalam psikologi kognitif, membaca bukanlah aktivitas mekanis melafalkan untaian huruf semata, melainkan sebuah proses kognitif kompleks yang melibatkan decoding (pengodean kembali simbol) guna menyarikan makna dan mengintegrasikannya ke dalam struktur kognitif yang telah ada. Ketika seorang peserta didik mengalami hambatan pada tahap membaca permulaan, maka seluruh rantai pemrosesan informasi dalam otaknya akan terhambat. Secara umum, siswa dengan hambatan membaca akan kehilangan jembatan utama untuk mengeksplorasi teks pelajaran, kesulitan mengidentifikasi kata kunci, cepat mengalami kejenuhan, dan kehilangan fokus. Akibatnya, hambatan literasi ini bertransformasi menjadi barier kognitif yang menutup akses siswa terhadap substansi materi pelajaran. Temuan Hanisah (2022) memperkuat gambaran ini dengan mengungkapkan bahwa kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar umumnya bersumber dari kombinasi faktor pengenalan huruf yang belum matang dan minimnya pendampingan individual, sehingga siswa cenderung tertinggal dalam mengikuti pembelajaran lintas mata pelajaran. Tinjauan Donegan dan Wanzek (2021) atas berbagai penelitian intervensi membaca bagi siswa kelas atas sekolah dasar turut menunjukkan bahwa program yang menggabungkan beberapa komponen literasi sekaligus, bukan hanya satu keterampilan tunggal, memberikan efek perbaikan yang lebih konsisten pada pemahaman maupun keterampilan dasar membaca. Sejalan dengan itu, Arias-Gundín dan García Llamazares (2021) menegaskan bahwa deteksi dini melalui pendekatan Response to Intervention memungkinkan guru merancang bantuan bertingkat sesuai kebutuhan siswa sebelum kesulitan membaca berdampak lebih jauh pada capaian akademik. Pada kasus yang lebih spesifik seperti disleksia, Supena dan Dewi (2021) menemukan bahwa pendekatan multisensori yang melibatkan lebih dari satu indra secara bersamaan mampu membantu siswa mengenali huruf dan kata secara lebih bermakna dibandingkan metode konvensional. Kesenjangan yang tajam antara kondisi ideal kurikulum dengan realitas kemampuan siswa ini diperparah oleh karakteristik teks materi IPS di tingkat SMP. Pola penyajian materi IPS saat ini masih didominasi oleh buku teks konvensional yang padat narasi (*reading-heavy*) dan teoritis. Bagi siswa reguler, tumpukan paragraf panjang mungkin dapat diproses dengan baik, namun bagi siswa yang memiliki hambatan membaca, karakteristik teks yang eksklusif seperti ini menjadi pembatas akademik yang diskriminatif. Rendahnya capaian akademis anak berkebutuhan khusus dalam ranah kognitif materi IPS sering kali bukan disebabkan oleh rendahnya intelegensi atau ketidakmampuan mereka memahami konsep sosial, melainkan karena guru belum memfasilitasi jembatan visual yang adaptif untuk meruntuhkan barier bahasa tulis tersebut.

Kondisi kesenjangan (gap) akademik tersebut nyata terjadi pada objek spesifik di Kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung. Berdasarkan hasil observasi awal dan evaluasi mata pelajaran IPS pada semester genap bulan Januari tahun 2026, ditemukan tiga orang murid, yaitu AAWW, MRF, dan NSK,

yang kemampuan membaca permulaannya belum berkembang optimal. Mereka masih mengalami kesulitan signifikan dalam menggabungkan huruf menjadi suku kata dan kata. Hambatan literasi dasar ini berdampak langsung pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi IPS yang diuji, sehingga nilai hasil belajar kognitif mereka belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 70. Berdasarkan data dokumentasi guru, nilai pra-tindakan siswa AAWW adalah 40, MRF sebesar 50, dan NSK sebesar 30. Fakta empiris di lapangan ini memperlihatkan kegagalan pencapaian target kurikulum akibat belum adanya intervensi media yang adaptif di dalam kelas. Untuk memecahkan kebuntuan tersebut, teori konstruktivisme sosial yang dicetuskan oleh Lev Vygotsky (1978) menawarkan landasan pedagogis yang relevan. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan kognitif anak tidak terjadi secara pasif, melainkan dikonstruksi secara aktif melalui interaksi sosial yang bermakna dan dukungan lingkungan yang tepat. Konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) dalam teori ini menginstruksikan perlunya pemberian bantuan sementara yang terstruktur (*scaffolding*) untuk menjembatani jarak antara kemampuan aktual siswa saat ini dengan kemampuan potensial yang ingin dicapai. Dalam konteks siswa dengan hambatan membaca di SMPN 2 Rantau Pulung, *scaffolding* tersebut dapat diwujudkan secara konkret melalui pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang kaya akan stimulasi visual. Sejalan dengan argumen Clark dan Mayer dalam Syafei (2025), pemanfaatan media interaktif berbasis visual terbukti efektif meminimalisasi beban kognitif luar (*extraneous cognitive load*) akibat hambatan membaca, sehingga kapasitas memori kerja siswa dapat dialokasikan sepenuhnya untuk menguasai esensi materi IPS. Kastaun dkk. (2021) menambahkan bahwa perancah multimedia yang tepat sasaran dapat menurunkan beban kognitif ekstrinsik secara terukur, sekaligus menjaga porsi beban kognitif intrinsik yang memang diperlukan agar proses belajar tetap bermakna bagi siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dinilai adaptif dan berpotensi membantu mengurangi hambatan membaca adalah *Platform Digital Wordwall*. Nenohai dkk. (2022) menjelaskan bahwa Wordwall dibangun di atas prinsip gamifikasi sehingga materi ajar dapat dikemas ulang menjadi berbagai bentuk permainan interaktif tanpa mengurangi substansi keilmuannya. Sejumlah penelitian terapan turut mengonfirmasi manfaat platform ini pada jenjang sekolah dasar, di antaranya Lubis dan Nuriadin (2022) yang mencatat peningkatan hasil belajar matematika setelah penerapan Wordwall, serta Agusti dan Aslam (2022) yang melaporkan hal serupa pada pembelajaran IPA. Melalui fitur permainan edukatif yang bervariasi, seperti *Match Up* untuk mencocokkan gambar dengan konsep, *Anagram*, dan kuis visual, Wordwall dapat menyederhanakan kosakata atau istilah IPS yang kompleks menjadi aktivitas belajar yang lebih konkret, visual, dan menarik. Media ini memungkinkan materi yang semula didominasi teks naratif panjang disajikan dalam bentuk kata kunci, gambar, dan aktivitas interaktif yang lebih sederhana. Melalui elemen permainan yang dapat dilakukan secara berulang, siswa memperoleh kesempatan untuk mengenali dan memahami konsep esensial IPS secara bertahap tanpa terlalu terbebani oleh teks bacaan yang panjang. Hal ini sejalan dengan Shiddiq (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan Wordwall dapat mendukung keterlibatan siswa dan pengembangan kemampuan berpikir melalui lingkungan belajar yang interaktif.

Meskipun demikian, penerapan Wordwall memiliki keterbatasan karena penggunaannya bergantung pada ketersediaan perangkat digital, jaringan internet, dan kesiapan infrastruktur teknologi sekolah. Kondisi tersebut perlu menjadi perhatian terutama pada sekolah yang berada di wilayah dengan akses jaringan internet yang belum selalu stabil. Gangguan koneksi dapat memengaruhi kelancaran akses terhadap permainan, sedangkan keterbatasan jumlah perangkat dapat membatasi kesempatan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan media. Dalam penelitian ini, kendala tersebut diantisipasi melalui penggunaan perangkat secara bergantian, persiapan materi dan aktivitas Wordwall sebelum pembelajaran dimulai, serta penyediaan alternatif berupa gambar, kartu soal, atau materi visual yang memiliki konten serupa apabila akses internet mengalami gangguan. Oleh karena itu, penerapan

Wordwall pada sekolah dengan karakteristik wilayah serupa perlu mempertimbangkan kesiapan jaringan, ketersediaan perangkat, serta alternatif pembelajaran non-digital agar kegiatan pembelajaran tetap dapat berlangsung ketika terjadi kendala teknis.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas dan hasil belajar IPS melalui penggunaan media Wordwall berbasis visual yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan kesulitan membaca di kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung. Melalui penyederhanaan teks, penggunaan stimulus visual, aktivitas permainan interaktif, dan pemberian pendampingan verbal, Wordwall diharapkan dapat membantu siswa mengakses konsep-konsep IPS secara lebih mudah dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

2. Metodologi

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dkk. (2014) yang terdiri atas empat tahapan pada setiap siklus, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, di mana hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan tindakan pada siklus berikutnya hingga indikator keberhasilan penelitian tercapai. Penelitian dilaksanakan pada bulan April–Mei 2026 di SMP Negeri 2 Rantau Pulung, Kabupaten Kutai Timur. Subjek penelitian adalah tiga siswa kelas VII yang mengalami hambatan membaca, yaitu AAWW, MRF, dan NSK. Meskipun tindakan pembelajaran diterapkan secara klasikal kepada seluruh siswa kelas, fokus observasi, pengumpulan data, dan analisis penelitian diarahkan secara khusus kepada ketiga siswa tersebut karena menunjukkan karakteristik kesulitan membaca, lambat memahami instruksi, mudah kehilangan konsentrasi, serta memiliki hasil belajar IPS yang relatif rendah. Tindakan penelitian berupa penerapan media pembelajaran Wordwall dalam pembelajaran IPS. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun modul pembelajaran, perangkat ajar, media Wordwall, instrumen penelitian, serta asesmen awal. Tahap pelaksanaan dilakukan melalui pembelajaran IPS yang memanfaatkan berbagai aktivitas interaktif pada Wordwall, disertai pendampingan kepada siswa yang mengalami hambatan membaca. Selama proses pembelajaran berlangsung dilakukan observasi terhadap aktivitas guru, aktivitas siswa, serta respons siswa terhadap penggunaan media. Selanjutnya, hasil tindakan dianalisis melalui kegiatan refleksi untuk menentukan keberhasilan tindakan maupun perbaikan pada siklus berikutnya. Pemilihan desain siklik semacam ini sejalan dengan simpulan tinjauan sistematis Messikh (2020) bahwa penelitian tindakan yang dilakukan langsung oleh guru di kelasnya sendiri cenderung menghasilkan perbaikan praktik pembelajaran yang lebih kontekstual dibandingkan penelitian eksperimen konvensional.

Data penelitian dikumpulkan menggunakan teknik tes, observasi, dan dokumentasi dengan menerapkan triangulasi teknik untuk meningkatkan keabsahan data. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar IPS pada setiap akhir siklus, observasi digunakan untuk mengamati aktivitas belajar siswa dan keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lainnya. Instrumen penelitian meliputi asesmen diagnostik membaca, tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran guru. Keberhasilan tindakan ditentukan berdasarkan peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar siswa, dan keterlaksanaan pembelajaran. Siswa dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai minimal 70 sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan aktivitas siswa dan guru dinyatakan berhasil apabila mencapai persentase minimal 75% dengan kategori baik. Apabila indikator tersebut belum terpenuhi, tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya melalui proses refleksi dan perbaikan pembelajaran. Data dianalisis menggunakan kombinasi analisis deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung peningkatan hasil belajar, aktivitas siswa, dan keterlaksanaan pembelajaran dalam bentuk persentase, sedangkan analisis

kualitatif dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Integrasi kedua teknik analisis tersebut memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa yang mengalami hambatan membaca.

3. Hasil

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di SMPN 2 Rantau Pulung, yang beralamat di Desa Manunggal Jaya Kecamatan Rantau Pulung Kabupaten Kutai Timur. SMP tersebut memiliki fasilitas antara lain ruang kepala sekolah, ruang guru, perpustakaan, UKS, Kamar mandi, dan kanti. Secara umum kondisi bangunan SMPN 2 Rantau Pulung masih baik dan terawat. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung, dengan jumlah siswa 25 orang dan terdapat 3 siswa yang memiliki hambatan dalam membaca. Pengambilan subjek penelitian ditentukan karena hasil belajar IPS siswa kelas VII masih rendah. Sedang objek penelitian ini adalah media Wordwall untuk mata pelajaran IPS yang digunakan oleh peneliti.

3.1. Deskripsi Kondisi Awal Hasil Belajar

Sebelum tindakan dilaksanakan, pembelajaran IPS materi Pemanfaatan dan Pelestarian Potensi Sumber Daya Alam di kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung masih menggunakan pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru tanpa dukungan media interaktif. Kegiatan pembelajaran diawali dengan apersepsi melalui video dan penyampaian tujuan pembelajaran, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan mengamati, menanya, berdiskusi menggunakan LKPD berbasis teks, serta presentasi hasil diskusi kelompok, sebelum diakhiri dengan refleksi dan pemberian motivasi. Meskipun tahapan pembelajaran telah mengikuti pendekatan saintifik, seluruh aktivitas belajar sangat bergantung pada kemampuan literasi siswa, mulai dari membaca materi pada buku paket, memahami instruksi LKPD, hingga menyusun dan mempresentasikan hasil diskusi. Kondisi tersebut menjadi kendala bagi siswa yang mengalami hambatan membaca sehingga partisipasi dan hasil belajar belum optimal. Hasil tes pra tindakan yang dilaksanakan pada tanggal 13 April 2026 menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70, sehingga diperlukan tindakan perbaikan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih adaptif dan interaktif.

Tabel 1
Hasil belajar Pra Siklus

No	Nama	Benar	Nilai	Nilai KKTP 70	
				Tuntas	Belum Tuntas
1	AAWW	4	40	-	Belum Tuntas
2	MRF	5	50	-	Belum tuntas
3	NSK	3	30	-	Belum tuntas

Hasil belajar kognitif siswa pada tahap Pra tindakan di mana subjek AAWW memperoleh nilai 40, MRF memperoleh nilai 50, dan NSK memperoleh nilai 30 (ketiganya berada di bawah KKTP 70) menunjukkan adanya barier kognitif yang signifikan dalam mengakses kurikulum.

3.2. Deskripsi Hasil Belajar Siklus I

Pada Siklus I, peneliti melakukan tahap perencanaan dengan menyusun Rencana Pembelajaran Individual (RPI), modul pembelajaran, media pembelajaran berbasis Wordwall, lembar observasi guru dan siswa, serta instrumen evaluasi hasil belajar. Seluruh perangkat pembelajaran disusun berdasarkan materi kegiatan ekonomi dan peran pelaku ekonomi serta disesuaikan dengan karakteristik siswa yang mengalami hambatan membaca. Media Wordwall dipilih karena mampu menyajikan materi secara visual, interaktif, dan memberikan umpan balik langsung sehingga diharapkan dapat meningkatkan

keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPS. Tahap tindakan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 20 dan 27 April 2026. Pada pertemuan pertama, pembelajaran difokuskan pada materi kegiatan ekonomi melalui penggunaan gambar kontekstual dan permainan Wordwall yang mengenalkan konsep produksi, distribusi, dan konsumsi. Guru memberikan pendampingan kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca dengan membacakan instruksi pada layar serta memberikan penjelasan menggunakan kalimat sederhana. Pertemuan kedua membahas materi peran pelaku ekonomi melalui berbagai aktivitas Wordwall, seperti Open the Box, Match Up, dan Missing Word/Image, yang dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara produsen, distributor, dan konsumen secara konkret. Pembelajaran pada setiap pertemuan diakhiri dengan refleksi, penguatan materi, serta pemberian apresiasi kepada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall mulai meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, meskipun pelaksanaannya belum optimal. Guru telah mampu melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPI dan modul yang telah disusun, namun masih ditemukan beberapa kendala, seperti penggunaan kalimat yang terlalu panjang pada media Wordwall, pendampingan membaca yang belum maksimal, serta masih rendahnya kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi aktif karena media tersebut merupakan pengalaman baru bagi mereka. Persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru meningkat dari 70,5% pada pertemuan pertama menjadi 77% pada pertemuan kedua. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran, tetapi masih diperlukan perbaikan pada Siklus II, terutama dalam penyederhanaan instruksi, pemberian *scaffolding* yang lebih intensif, dan peningkatan interaksi guru dengan siswa yang mengalami hambatan membaca.

Tabel 2

Observasi kegiatan belajar siswa siklus I pertemuan

No	Nama siswa	Keterlaksanaan Kegiatan pembelajaran (%)		Kategori/Pertemuan	
		1	2	1	2
1	AAWW	40%	50%	Kurang	Kurang
2	MRF	57%	65%	Kurang	Baik
3	NSK	30%	42%	Kurang	Kurang

Pada siklus I pertemuan pertama hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa dengan hambatan membaca atas nama AAWW mencapai 40% kategori kurang, MRF 57% kategori kurang, dan NSK 30% kategori kurang. Hasil observasi kegiatan belajar pada pertemuan kedua mengalami peningkatan walaupun belum maksimal atas nama AWW mencapai 50% kategori Kurang, MRF 65% kategori baik, dan NSK 42% kategori kurang. Dari hasil observasi kegiatan belajar siswa, siswa masih belum memperhatikan penjelasan dari guru sehingga konstansi belajar masih kurang berdampak siswa belum bisa menjawab soal dengan benar dan tidak dapat menjelaskan kembali materi yang diajarkan. Selain hasil observasi berupa aktivitas guru dan siswa, peneliti akan memaparkan tingkat hasil belajar yang telah diperoleh pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 3

Hasil Belajar IPS siklus I

No	Nama	Nilai /Pertemuan		Nilai KKM 70	
		1	2	Tuntas	Belum tuntas
1	AAWW	60	60	-	Belum tuntas
2	MRF	50	60	-	Belum tuntas
3	NSK	40	40	-	Belum tuntas

Hasil belajar siswa pada siklus I pertemuan pertama AAWW mendapat nilai 60, MRF mendapat nilai 50, dan NSK mendapatkan Nilai 40. Pada pertemuan ke dua AAWW mendapatkan nilai 60, MRF mengalami peningkatan mendapat nilai 60, dan NSK mendapat nilai 40. Hasil belajar siswa pada siklus

I pertemuan pertama dan kedua belum mengalami keberhasilan nilai yang di harapkan yaitu sesuai dengan KKTP 70. Berdasarkan hasil refleksi pada Siklus I, masih ditemukan beberapa kendala yang memerlukan perbaikan pada pelaksanaan tindakan berikutnya. Media Wordwall yang digunakan masih memuat kalimat yang relatif panjang sehingga menyulitkan siswa yang mengalami hambatan membaca, sementara jenis permainan yang dipilih masih didominasi aktivitas berbasis teks sehingga belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik belajar subjek penelitian. Selain itu, guru belum optimal dalam membacakan instruksi maupun soal secara perlahan serta belum konsisten menggunakan kalimat sederhana ketika menjelaskan istilah-istilah penting selama pembelajaran berlangsung. Dari sisi peserta didik, perhatian terhadap penjelasan guru masih belum maksimal dan sebagian siswa masih menunjukkan rasa malu serta kurang percaya diri untuk berpartisipasi aktif dalam penggunaan media Wordwall. Oleh karena itu, pada Siklus II direncanakan beberapa perbaikan, yaitu menyederhanakan tampilan media dengan memperbanyak penggunaan gambar dan mengurangi teks, memilih aktivitas Wordwall yang lebih visual dan interaktif, membacakan instruksi dengan tempo yang lebih lambat, memberikan penjelasan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami, serta meningkatkan motivasi dan pendampingan kepada siswa agar lebih aktif, percaya diri, dan terlibat selama proses pembelajaran berlangsung.

3.3. Deskripsi Hasil Belajar Siklus II

Pada Siklus II, peneliti melakukan perbaikan terhadap pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus sebelumnya. Perbaikan tersebut meliputi penyusunan modul ajar yang telah direvisi, pengembangan media Wordwall yang lebih sederhana dengan dominasi gambar dan pengurangan teks, penyempurnaan lembar observasi, serta penyusunan instrumen evaluasi yang disesuaikan dengan materi *keanekaragaman sosial budaya*. Tindakan dilaksanakan dalam dua kali pertemuan, yaitu pada tanggal 4 dan 11 Mei 2026. Pada pertemuan pertama, pembelajaran memanfaatkan peta Indonesia, gambar rumah adat, pakaian adat, serta permainan Match Up, Group Sort, dan Quiz Show untuk membantu siswa memahami keberagaman sosial budaya melalui aktivitas visual dan interaktif. Pertemuan kedua membahas materi masalah sosial dengan menggunakan foto kontekstual serta permainan Wordwall berupa Sortir Masalah, Matching, dan Anagram sehingga siswa dapat mengelompokkan jenis masalah sosial serta menghubungkannya dengan faktor penyebab secara lebih konkret. Pada setiap akhir pembelajaran guru memberikan refleksi, penguatan, apresiasi, dan evaluasi melalui soal pilihan ganda. Hasil observasi menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II mengalami peningkatan dibandingkan Siklus I. Guru telah mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran sesuai dengan rencana, memberikan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami hambatan membaca, serta memanfaatkan media Wordwall secara lebih efektif dengan instruksi yang sederhana dan dominasi unsur visual. Perbaikan tersebut berdampak pada meningkatnya keterlibatan dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti permainan pembelajaran. Persentase keterlaksanaan pembelajaran oleh guru meningkat dari 88% pada pertemuan pertama menjadi 90% pada pertemuan kedua, lebih tinggi dibandingkan capaian pada Siklus I, sehingga menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS menggunakan media Wordwall.

Tabel 4
Persentase Observasi Kegiatan Belajar Murid Sikulus

No	Nama siswa	Keterlaksanaan Kegiatan pembelajaran (%)		Kategori/Pertemuan	
		1	2	1	2
1	AAWW	82%	80%	Baik	Baik
2	MRF	65%	77%	Baik	Baik
3	NSK	65%	77%	Baik	Baik

Pada siklus II pertemuan pertama hasil observasi kegiatan pembelajaran siswa dengan hambatan membaca atas nama AAWW mencapai 82% kategori baik, MRF 65% kategori baik, dan NSK 65% kategori baik. Hasil observasi kegiatan belajar pada pertemuan kedua mengalami peningkatan walaupun belum maksimal atas nama AWW mencapai 80% kategori baik, MRF 77% kategori baik, dan NSK 77% kategori baik. Dari hasil observasi kegiatan belajar siswa, pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Pada siklus ke II siswa sudah memperhatikan penjelasan dari guru sehingga konstansi belajar sudah baik. Sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dari siklus I. Selain hasil observasi berupa aktivitas guru dan siswa, peneliti akan memaparkan tingkat hasil belajar yang telah diperoleh pada siklus II sebagai berikut:

Tabel 5
Hasil Belajar IPS Siklus II

No	Nama	Nilai /Pertemuan		Nilai KKM 70	
		1	2	Tuntas	Belum Tuntas
1	AAWW	70	90	Tuntas	-
2	MRF	80	80	Tuntas	-
3	NSK	70	70	Tuntas	-

Hasil belajar pada siklus II dapat diuraikan sebagai berikut peserta didik atas nama AAWW, pada pertemuan pertama mendapatkan nilai 70 dan pada pertemuan kedua mendapat nilai 90 terdapat kenaikan yang hasil belajar. Peserta didik atas nama MRF pada pertemuan pertama mendapat nilai 80, dan pertemuan kedua mendapat nilai 80, terdapat kenaikan dari siklus I. Peserta didik atas nama NSK pada pertemuan kedua mendapat nilai 70 dan pertemuan kedua mendapat nilai 70. Pada siklus II ini semua siswa mendapat ketuntasan hasil belajar yaitu nilai KKM 70.

Tabel 6
Hasil belajar IPS pra siklus-siklus I-siklus II

Hasil Belajar IPS Pra Siklus Siklus I Siklus II						
No	Nama	Nilai Siswa				
		Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			1	2	1	2
1	AAWW	40	60	60	70	90
2	MRF	50	50	60	80	90
3	NSK	30	40	40	70	70

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas terdapat peningkatan hasil belajar IPS yang sangat signifikan pada ketiga subjek penelitian (AAWW, MRF, dan NSK) mulai dari tahap Pra Siklus, Siklus I, hingga Siklus II. Secara umum, intervensi tindakan kelas yang diberikan berhasil mendorong pemahaman dan nilai akademis siswa.

Hasil belajar ketiga subjek penelitian menunjukkan peningkatan yang konsisten dari tahap pra siklus hingga Siklus II. AAWW mengalami peningkatan dari nilai awal 40 dan 60 menjadi 60 dan 70 pada Siklus I, kemudian mencapai nilai 90 pada Siklus II. MRF yang pada kondisi awal memperoleh nilai 50 dan 50 meningkat menjadi 60 dan 80 pada Siklus I, serta mencapai nilai 90 pada Siklus II. Sementara itu, NSK yang memiliki kemampuan awal paling rendah dengan nilai 30 dan 40 mengalami peningkatan menjadi 40 dan 70 pada Siklus I, kemudian mampu mempertahankan nilai 70 pada Siklus II sehingga telah mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall mampu membantu siswa yang memiliki hambatan membaca memahami materi IPS secara lebih efektif melalui pembelajaran yang interaktif, visual, dan mudah dipahami. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II, seperti penyederhanaan tampilan media, penggunaan lebih banyak gambar, serta pendampingan guru yang lebih intensif, terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil refleksi, pelaksanaan tindakan pada Siklus II telah berjalan dengan baik dan seluruh indikator keberhasilan penelitian telah tercapai, sehingga penelitian dihentikan pada siklus ini.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media Wordwall mampu meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa yang mengalami hambatan membaca di kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung. Peningkatan tersebut terlihat secara bertahap dari kondisi pra tindakan hingga Siklus II. Sebelum tindakan diberikan, ketiga subjek penelitian (AAWW, MRF, dan NSK) memperoleh hasil belajar yang masih berada di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa karakteristik mata pelajaran IPS yang didominasi teks naratif, istilah abstrak, dan konsep-konsep yang kompleks menjadi hambatan tersendiri bagi siswa yang memiliki kesulitan membaca. Temuan ini sejalan dengan Karima dkk. (2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang masih berorientasi pada buku teks dengan dominasi bacaan panjang tanpa dukungan media visual menyebabkan rendahnya pemahaman konsep peserta didik. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada penelitian ini tidak semata-mata disebabkan oleh penggunaan media Wordwall sebagai media digital, melainkan oleh kemampuan guru dalam melakukan refleksi dan memperbaiki proses pembelajaran berdasarkan kebutuhan siswa. Pada Siklus I, media yang digunakan masih mengandung kalimat yang relatif panjang sehingga siswa dengan hambatan membaca masih mengalami kesulitan memahami instruksi dan materi pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya kepercayaan diri siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran. Setelah dilakukan refleksi, guru melakukan berbagai perbaikan pada Siklus II dengan menyederhanakan isi media, memperbanyak penggunaan gambar, ikon, dan simbol visual, serta mengurangi dominasi teks. Perbaikan tersebut terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus membantu siswa memahami konsep IPS secara lebih mudah.

Keberhasilan tindakan juga tidak terlepas dari penerapan strategi scaffolding yang dilakukan guru selama pembelajaran berlangsung. Guru tidak hanya memanfaatkan Wordwall sebagai media permainan edukatif, tetapi juga memberikan bantuan secara bertahap melalui pembacaan instruksi dengan tempo yang lebih lambat, penyederhanaan istilah-istilah IPS, serta pendampingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan membaca. Pendekatan tersebut sejalan dengan teori Zone of Proximal Development (ZPD) dari Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya pemberian bantuan yang terstruktur agar peserta didik mampu menyelesaikan tugas yang sebelumnya belum dapat dilakukan secara mandiri. Praktik semacam ini konsisten dengan temuan Khairunnisa dan Wahyuningtyas (2024) pada pembelajaran keterampilan di kelas VIII, bahwa bantuan bertahap yang diberikan guru dan kemudian dikurangi secara perlahan mampu mendorong siswa mencapai tingkat kemandirian yang sebelumnya berada di luar jangkauan mereka. Selain itu, penerapan pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa juga mencerminkan prinsip Differentiated Instruction, yaitu pembelajaran yang memberikan layanan sesuai kebutuhan belajar masing-masing peserta didik sehingga mampu meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan belajar siswa di kelas inklusif. Hasil kajian sistematis Achmad dkk. (2024) terhadap penerapan Differentiated Instruction dalam pembelajaran membaca di sekolah dasar turut mendukung simpulan ini, sedangkan meta-analisis Asriadi AM dkk. (2023) menunjukkan bahwa pendekatan tersebut secara konsisten memberikan efek positif terhadap hasil belajar lintas jenjang pendidikan.

Penggunaan Wordwall yang dipadukan dengan unsur gamifikasi juga memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Berbagai aktivitas seperti Match Up, Group Sort, dan kuis interaktif menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa. Melalui aktivitas tersebut, siswa tidak lagi hanya membaca teks, tetapi juga belajar melalui gambar, klasifikasi, pencocokan, dan pemecahan masalah secara visual. Kondisi ini mampu menurunkan kecemasan membaca (reading anxiety), meningkatkan rasa percaya diri, serta mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif selama pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Shiddiq (2021), Arimbawa (2021), serta Sari dan Yarza (2021) yang menyatakan

bahwa Wordwall mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan belajar, dan hasil belajar melalui penyajian materi yang interaktif dan memberikan instant feedback kepada peserta didik. Secara lebih luas, tinjauan sistematis Ratinho dan Martins (2023) atas strategi pembelajaran bergamifikasi menunjukkan bahwa elemen permainan seperti umpan balik instan dan penghargaan atas capaian mampu meningkatkan motivasi belajar secara konsisten di berbagai jenjang pendidikan, sebuah pola yang juga dikonfirmasi oleh Zainuddin dkk. (2020) melalui tinjauan atas ratusan studi empiris gamifikasi. Meta-analisis Wang dkk. (2022) terhadap pembelajaran berbasis permainan digital pada pendidikan STEM turut memperkuat gambaran ini dengan menunjukkan efek positif berukuran sedang terhadap capaian belajar siswa. Pada konteks penggunaan Wordwall secara spesifik, Panis dkk. (2025) dan Mahardikha dkk. (2023) sama-sama melaporkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar setelah media tersebut dirancang dengan prinsip gamifikasi, sedangkan Carli Wiseza dkk. (2023) menemukan pola serupa pada pembelajaran IPS yang menerapkan model game based learning melalui rancangan Penelitian Tindakan Kelas.

Peningkatan kualitas pembelajaran juga tercermin dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru. Persentase keterlaksanaan meningkat dari 70,5% dan 77% pada Siklus I menjadi 88% dan 90% pada Siklus II. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, memberikan pendampingan, memanfaatkan media, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif semakin baik. Perubahan tersebut diikuti oleh meningkatnya aktivitas belajar siswa, yang ditunjukkan melalui keberanian mencoba permainan Wordwall, meningkatnya perhatian terhadap penjelasan guru, serta keterlibatan aktif dalam menjawab pertanyaan maupun menyelesaikan tugas pembelajaran. Hasil ini memperkuat pendapat Rahmadani dkk. (2024) bahwa kualitas pengelolaan kelas yang baik memiliki hubungan erat dengan meningkatnya motivasi, partisipasi, dan hasil belajar peserta didik, terutama bagi siswa yang memiliki kebutuhan belajar khusus.

Hasil penelitian membuktikan bahwa efektivitas penggunaan media Wordwall dalam meningkatkan hasil belajar IPS tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan media digital, tetapi lebih dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengadaptasi media sesuai karakteristik siswa yang mengalami hambatan membaca. Kombinasi antara media visual yang sederhana, strategi *scaffolding*, pembelajaran yang berdiferensiasi, serta iklim kelas yang inklusif mampu mengurangi hambatan membaca, meningkatkan keterlibatan belajar, dan mendorong tercapainya ketuntasan hasil belajar pada ketiga subjek penelitian. Dengan demikian, media Wordwall dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran IPS yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran bagi siswa yang memiliki hambatan membaca di sekolah inklusif.

5. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus di kelas VII SMPN 2 Rantau Pulung, dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran Wordwall efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa yang memiliki hambatan membaca. Keberhasilan tersebut ditunjukkan melalui penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi yang dimodifikasi secara adaptif dengan memperbanyak unsur visual, menyederhanakan instruksi, serta mengintegrasikan strategi *scaffolding* oleh guru sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus berdampak pada meningkatnya kualitas kinerja guru dalam mengelola pembelajaran, meningkatnya aktivitas dan kepercayaan diri siswa selama proses belajar, serta meningkatnya hasil belajar ketiga subjek penelitian hingga seluruhnya mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dipadukan dengan pembelajaran yang berdiferensiasi dan pendampingan guru secara intensif mampu mengurangi hambatan membaca serta menciptakan pembelajaran IPS yang lebih efektif, menarik, dan inklusif bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca. Hasil penelitian ini

memberikan implikasi teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran IPS di sekolah inklusif. Secara teoretis, penelitian ini memperkuat konsep *scaffolding* dalam teori konstruktivisme Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya pemberian bantuan belajar sesuai dengan *Zone of Proximal Development* (ZPD), sehingga siswa yang mengalami hambatan membaca tetap mampu memahami materi melalui dukungan visual dan pendampingan yang sistematis. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa media Wordwall dapat menjadi alternatif pembelajaran berbasis teknologi yang efektif apabila disesuaikan dengan karakteristik peserta didik melalui penyederhanaan konten, penggunaan media visual, serta strategi pembelajaran yang berpusat pada kebutuhan siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran IPS yang lebih adaptif, inovatif, dan inklusif.

6. Daftar Pustaka

- Achmad, W. K. S., Rachman, S. A., Aras, L., & Amran, M. (2024). Differentiated instruction in reading in elementary schools: A systematic review. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(3), 1997–2005. <https://doi.org/10.11591/ijere.v13i3.27134>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran aplikasi Wordwall terhadap hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Arias-Gundín, O., & García Llamazares, A. (2021). Efficacy of the RtI model in the treatment of reading learning disabilities. *Education Sciences*, 11(5), 209. <https://doi.org/10.3390/educsci11050209>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall game quis berpadukan Classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Asriadi AM, M., Hadi, S., Istiyono, E., & Retnawati, H. (2023). Does differentiated instruction affect learning outcome? Systematic review and meta-analysis. *Journal of Pedagogical Research*, 7(5), 18–33. <https://doi.org/10.33902/JPR.202322021>
- Carli Wiseza, F., Ibermarza, & Friska Andini, N. (2023). Penggunaan model pembelajaran game based learning terhadap hasil belajar IPS. *Nur El-Islam: Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 10(1), 124–138. <https://doi.org/10.51311/nuris.v10i1.516>
- Donegan, R. E., & Wanzek, J. (2021). Effects of reading interventions implemented for upper elementary struggling readers: A look at recent research. *Reading and Writing*, 34(8), 1943–1977. <https://doi.org/10.1007/s11145-021-10123-y>
- Fitriana, F., Lestari, I., & Sapriati, A. (2022). Evaluasi pendidikan inklusi di sekolah dasar Kecamatan Koja Jakarta Utara. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(2), 191–200. <https://doi.org/10.30605/jsgp.5.2.2022.1677>
- Hanisah, S. (2022). Studi tentang kesulitan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(4), 325–333. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i4.109>
- Karima, M. K., Erni, E., Febriani, A. N., Handini, A., Palupi, F., Lestari, J. T., & Alitasari, T. (2025). Dampak pembelajaran IPS yang hanya berbasis buku teks terhadap pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Scientificum Journal*, 2(3), 30–39. <https://doi.org/10.37985/sj.v2i3.54>
- Kastaun, M., Meier, M., Küchemann, S., & Kuhn, J. (2021). Validation of cognitive load during inquiry-based learning with multimedia scaffolds using subjective measurement and eye movements. *Frontiers in Psychology*, 12, Article 703857. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.703857>
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The action research planner: Doing critical participatory action research*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-4560-67-2>
- Khairunnisa, A., & Wahyuningtyas, T. (2024). Penerapan scaffolding untuk meningkatkan keterampilan peserta didik pada pembelajaran seni tari di kelas VIII. *Journal of Innovation and*

- Teacher Professionalism*, 2(1), 83–91. <https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p83-91>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi Wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Mahardikha, S. K., Yusuf, M., & Musdad, A. A. (2023). Development of learning media based on gamification of Hijayyah letters in elementary schools. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 29–41. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i1.34554>
- Messikh, D. (2020). A systematic review of the outcomes of using action research in education. *Arab World English Journal*, 11(1), 482–488. <https://doi.org/10.24093/awej/vol11no1.32>
- Murny, Nurhayati, Dahliani, & Anugrah, M. R. (2026). IPS dan ilmu-ilmu sosial. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 5(1), 884–896. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/3431>
- Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil. (2022). Development of gamification-based Wordwall game platform on reaction rate materials. *Orbital: The Electronic Journal of Chemistry*, 14(2), 116–122. <https://doi.org/10.17807/orbital.v14i2.16206>
- Panis, I. C., Ki'i, O. A., Juan, F. A., & Freitas, M. L. F. (2025). Gamification-based learning design with Wordwall to improve learning activities and learning outcomes. *Journal of Education Technology*, 9(2), 271–279. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i2.96543>
- Rahmadani, S. K., Neviyarni, S., & Nirwana, H. (2024). Developing student abilities through classroom management: Principles, components and role of the teacher. *Manajia: Journal of Education and Management*, 2(1), 19–30. <https://doi.org/10.58355/manajia.v2i1.33>
- Ratinho, E., & Martins, C. (2023). The role of gamified learning strategies in student's motivation in high school and higher education: A systematic review. *Heliyon*, 9(8), Article e19033. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e19033>
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195–199. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- Shiddiq, J. (2021). Inovasi pemanfaatan Wordwall sebagai media game-based learning untuk bahasa Arab. *JALIE: Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151–169.
- Supena, A., & Dewi, I. R. (2021). Metode multisensori untuk siswa disleksia di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 110–120. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.623>
- Syafei, M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mereduksi beban kognitif siswa berkebutuhan khusus di sekolah inklusif. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45–58.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wang, L.-H., Chen, B., Hwang, G.-J., Guan, J.-Q., & Wang, Y.-Q. (2022). Effects of digital game-based STEM education on students' learning achievement: A meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9, Article 26. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, Article 100326. <https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>