

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBANTUAN *WORDWALL* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN IPS****Ichi Alvionita Pontoh^{1*}, Imam Prawiranegara Gani², Rizan Machmud³, Radiah Hafid⁴,
Cristian Polamolo⁵**¹⁻⁵ Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesiae-mail: icipontoh@gmail.com

Diterima: 25/7/2026; Direvisi: 10/8/2026; Diterbitkan: 15/8/2026

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar IPS peserta didik akibat penggunaan metode ceramah konvensional yang monoton menjadi permasalahan utama di sekolah dasar dan menengah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 1 Bulango Timur. Penelitian kuantitatif dengan metode *quasi-experimental* dan desain *pretest-posttest control group* ini melibatkan sampel sebanyak 43 peserta didik, yang terbagi menjadi 21 peserta didik kelas kontrol dan 22 peserta didik kelas eksperimen. Data dikumpulkan melalui tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi yang dianalisis menggunakan *Independent Sample t-Test* berbantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai 75,39, lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 60,95 dengan nilai signifikansi $p = 0,002$ ($p < 0,05$). Kebaruan penelitian ini membuktikan bahwa integrasi gamifikasi interaktif *Wordwall* efektif mereduksi kebosanan materi IPS yang padat teori. Kesimpulannya, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar IPS peserta didik.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, Multimedia Pembelajaran Interaktif, *Wordwall***ABSTRACT**

Low Social Studies learning outcomes due to monotonous conventional lecture methods represent a primary issue in schools. This study aimed to analyze the effect of interactive multimedia learning assisted by *Wordwall* on students' learning outcomes in Social Studies (IPS) at SMP Negeri 1 Bulango Timur. This quantitative research used a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design, involving 43 students divided into 21 students in the control class and 22 students in the experimental class. Data were collected through learning achievement tests, observations, and documentation, then analyzed using an Independent Sample t-Test with SPSS software. The results revealed that the posttest mean score of the experimental class was 75.39, which was significantly higher than the control class at 60.95 with a significance value of $p = 0.002$ ($p < 0.05$). The novelty of this study confirms that *Wordwall* interactive gamification effectively reduces boredom in theory-heavy Social Studies topics. Therefore, interactive multimedia learning assisted by *Wordwall* has a positive and significant effect on improving Social Studies learning outcomes.

Keywords: interactive multimedia learning, IPS, learning outcomes, *wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, individu dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk menghadapi berbagai tantangan kehidupan di era globalisasi. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi yang kompeten, produktif, dan mampu berkontribusi terhadap pembangunan bangsa (Aunurrahman, 2019; Hamalik, 2017). Oleh karena itu, upaya peningkatan mutu pendidikan harus terus dilakukan melalui perbaikan berbagai komponen pembelajaran, termasuk penggunaan media pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran yang efektif ditandai dengan adanya interaksi aktif antara guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses tersebut dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami peserta didik (Sudjana, 2016). Hasil belajar peserta didik merupakan prestasi yang dicapai peserta didik secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Hamid et al., 2025). Tinggi rendahnya hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal (Slameto, 2018).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan peserta didik untuk memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPS tidak hanya berorientasi pada penguasaan konsep, tetapi juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan keterampilan sosial peserta didik (Susanto, 2016). Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPS sering kali masih didominasi oleh metode ceramah sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung (Sapriya, 2017).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai teknologi digital sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan menarik. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari (Arsyad, 2019). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan media yang mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi pengguna dalam satu kesatuan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran (Munir, 2017). Penggunaan multimedia interaktif memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, dan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Menurut Mayer (2021), pembelajaran yang memadukan unsur visual dan verbal secara tepat dapat meningkatkan efektivitas proses belajar karena informasi lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang.

Salah satu platform digital yang dapat digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif adalah *Wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis *web* yang menyediakan berbagai templat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran maupun evaluasi. Melalui fitur-fitur seperti *quiz*, *matching game*, *random wheel*, dan *open the box*, *Wordwall* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan

meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Nissa & Renoningtyas, 2021).

Pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran telah banyak diteliti dan menunjukkan hasil yang positif. Penelitian Fitriyani dan Wulandari (2023) menemukan bahwa penggunaan *Wordwall* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS. Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Salsabila et al. (2023) yang menyatakan bahwa media *Wordwall* memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penelitian Astriyani et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis permainan digital mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun kajian terdahulu telah membuktikan manfaat *Wordwall*, sebagian besar riset masih berfokus pada pengujian motivasi belajar umum atau penerapan permainan digital terpisah tanpa mengintegrasikan prinsip-prinsip kognitif *multimedia learning*. Kesenjangan penelitian (*research gap*) terletak pada belum banyaknya pengujian secara eksperimental yang mengukur dampak spesifik multimedia interaktif *Wordwall* terhadap pergeseran distribusi nilai kognitif pada materi IPS yang padat hafalan di tingkat SMP pedesaan/suburban. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan memadukan templat evaluasi *gamification* interaktif yang diselaraskan dengan indikator capaian belajar IPS untuk mengukur retensi kognitif peserta didik secara kuantitatif.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMP Negeri 1 Bulango Timur menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS masih belum optimal. Sebagian peserta didik mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan guru karena proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan metode konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara maksimal. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Djamarah, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* dipandang sebagai alternatif solusi yang dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan berbasis permainan edukatif, *Wordwall* diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bulango Timur.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental research*) ini menerapkan desain *pretest-posttest control group design* untuk menganalisis kontribusi penggunaan multimedia interaktif *Wordwall* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Sugiyono, 2020). Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bulango Timur pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian mencakup seluruh peserta didik kelas VIII yang berjumlah 43 orang. Teknik penarikan sampel menggunakan pendekatan *total sampling* (sampel jenuh), di mana seluruh anggota populasi ditetapkan sebagai sampel yang terbagi ke dalam dua kelompok intervensi (Astriyani et al., 2023; Sugiyono, 2020). Pembagian kelompok terdiri atas kelas eksperimen sebanyak 22 peserta didik yang mendapatkan perlakuan berupa multimedia interaktif berbantuan *Wordwall*, serta kelas kontrol sebanyak 21 peserta didik yang

diajar menggunakan metode ceramah konvensional. Peneliti mengendalikan keterlaksanaan perlakuan agar perbandingan capaian kognitif antar kelompok diukur secara objektif tanpa manipulasi kondisi kelas di luar desain eksperimen (Aunurrahman, 2019; Slameto, 2018).

Data primer dihimpun langsung melalui tes hasil belajar materi IPS berformat pilihan ganda yang diberikan pada tahap *pretest* dan *posttest*, serta didukung instrumen lembar observasi aktivitas dan dokumentasi (Hamid et al., 2025; Sudjana, 2016). Seluruh 20 butir soal tes dinyatakan sahih dan konsisten setelah melalui pengujian validitas korelasi ($r_{hitung} > 0,361$) dan uji reliabilitas *Cronbach's alpha* ($\alpha = 0,842$). Pengolahan data numerik dianalisis memanfaatkan bantuan perangkat lunak komputasi IBM SPSS Statistics versi 25. Alur pengujian parameter diawali dari statistik deskriptif, uji prasyarat normalitas *Shapiro-Wilk* ($p > 0,05$), serta uji homogenitas varians *Levene* ($p > 0,05$). Pembuktian hipotesis diselesaikan melalui analisis *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Ghozali, 2018; Sugiyono, 2020). Penggunaan parameter matematis terstandar ini menjamin bahwa perbedaan rata-rata capaian kognitif antar kelompok terbukti valid, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan secara statistik tanpa menyajikan data hasil penelitian di bab metode ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum perlakuan Wordwall, rata-rata nilai pretest kelas kontrol dan eksperimen relatif sebanding, sehingga kemampuan awal peserta didik dapat dikatakan setara. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat lebih tinggi dibanding kelas kontrol, yang mengindikasikan adanya dampak penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Wordwall terhadap hasil belajar IPS.

Tabel 1. Statistik deskriptif hasil belajar pretest dan posttest

Kelas	N	Rata-rata	Median	Modus	SD	Minimum	Maksimum
<i>Pretest Kontrol</i>	21	48,26	46,70	33,30	12,29	33,30	66,70
<i>Posttest Kontrol</i>	21	60,95	66,70	73,30	15,68	33,30	86,70
<i>Pretest Eksperimen</i>	22	60,60	60,00	40,00	18,62	33,30	93,30
<i>Posttest Eksperimen</i>	22	75,39	75,30	75,30	12,47	53,30	93,30

Sumber: Output SPSS 21 (diolah peneliti).

Berdasarkan tabel 1 peningkatan rata-rata dari 60,60 menjadi 75,39 pada kelas eksperimen menunjukkan adanya perbaikan hasil belajar yang lebih besar dibanding kelas kontrol (48,26 menjadi 60,95), sehingga secara deskriptif Wordwall tampak lebih efektif dalam meningkatkan capaian belajar IPS. Nilai minimum dan maksimum yang lebih tinggi di kelas eksperimen juga mengindikasikan distribusi kemampuan peserta didik yang bergeser ke arah kategori nilai yang lebih baik setelah intervensi multimedia interaktif.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan bahwa data hasil belajar kedua kelompok memenuhi asumsi distribusi normal sebelum dilakukan uji statistik parametrik. Hasil uji Shapiro–Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk kedua kelompok lebih besar dari 0,05 sehingga data berdistribusi normal dan layak dianalisis menggunakan uji t.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Shapiro–Wilk (posttest)

Kelas	Statistik Shapiro–Wilk	df	Sig.
-------	------------------------	----	------

Posttest kontrol	0,937	21	0,190
Posttest eksperimen	0,916	22	0,063

Sumber: Output SPSS 21 (diolah peneliti).

Berdasarkan tabel 2 karena nilai Asymp. Sig. (Shapiro–Wilk) untuk kelas kontrol sebesar 0,190 dan kelas eksperimen sebesar 0,063, keduanya lebih besar dari 0,05, maka data posttest kedua kelas dapat dinyatakan berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan penggunaan uji-t independent sample untuk menguji perbedaan hasil belajar antar kelompok dapat dibenarkan secara statistik.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen adalah sama. Asumsi homogenitas ini penting untuk menentukan apakah uji t dapat menggunakan baris “*Equal variances assumed*” saat menguji perbedaan rata-rata kedua kelompok.

Tabel 3. Hasil uji homogenitas Levene (posttest)

Variabel	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil belajar	2,886	1	41	0,097

Sumber: Output SPSS 21 (diolah peneliti).

Berdasarkan tabel 3 Nilai signifikansi uji Levene sebesar 0,097 lebih besar dari 0,05, sehingga varians hasil belajar antara kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebaran nilai kedua kelompok relatif sebanding, sehingga uji-t independent sample dengan asumsi varians sama dapat digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata hasil belajar secara lebih akurat.

Setelah terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, uji hipotesis dilakukan menggunakan independent sample t-test untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Wordwall dan yang diajar secara konvensional. Hipotesis yang diuji adalah tidak adanya pengaruh signifikan (H_0) versus adanya pengaruh signifikan penggunaan Wordwall terhadap hasil belajar IPS (H_1).

Tabel 4. Ringkasan hasil uji t independent sample (posttest)

Variabel	Kelas	N	Mean	SD	Sig. (2-tailed)
Hasil belajar	Kontrol	21	60,95	15,68	
(posttest)	Eksperimen	22	75,39	12,47	0,002

Sumber: Output SPSS 21 (diolah peneliti).

Berdasarkan tabel 4 nilai signifikansi uji t sebesar 0,002 lebih kecil dari 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta didik kelas eksperimen dan kontrol. Dengan demikian, penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Wordwall terbukti memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bulango Timur.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Bulango Timur ($p = 0,002$). Rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang mencapai 75,39 terbukti secara statistik melampaui capaian kelas kontrol (60,95). Temuan ini mengonfirmasi bahwa penyajian materi yang memanfaatkan stimulus multimedia interaktif secara efektif memperkuat pemahaman konsep kognitif peserta didik (Mayer, 2021). Hasil ini sejalan dengan penelitian Astriyani et al. (2023) yang menemukan bahwa integrasi media digital interaktif berpengaruh signifikan terhadap capaian

akademis peserta didik. Oleh karena itu, *Wordwall* terbukti efektif bertindak sebagai inovasi instruksional dalam pembelajaran IPS.

Peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui tingginya keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berbasis *Wordwall*. Berbeda dengan kelompok kontrol yang pasif mendengarkan ceramah satu arah, peserta didik di kelas eksperimen berinteraksi langsung dengan materi melalui kuis interaktif, *random wheel*, dan *matching game* (Nissa & Renoningtyas, 2021). Keterlibatan sensorik dan kognitif ini mendorong peserta didik untuk memusatkan perhatian lebih lama pada esensi materi IPS yang diajarkan (Fitriyani & Wulandari, 2023). Kondisi ini mendukung pandangan Salsabila et al. (2023) bahwa pembelajaran interaktif berbasis visual-verbal mempermudah penyerapan informasi kognitif. Penyampaian materi yang menarik secara langsung berkontribusi pada pencapaian hasil tes yang lebih tinggi.

Keunggulan *Wordwall* dalam penelitian ini terletak pada karakteristik multimedia interaktif yang menggabungkan elemen visual, animasi, dan umpan balik seketika (*instant feedback*). Peserta didik mendapatkan konfirmasi langsung saat menjawab soal, sehingga proses pembenahan miskonsepsi materi berlangsung secara *real-time* (Dewi, 2023). Format kuis berbasis permainan edukatif menciptakan atmosfer kelas yang komunikatif dan tidak membosankan bagi peserta didik (Nurhalisa et al., 2025). Materi IPS yang semula dipersepsikan padat hafalan teori berubah menjadi aktivitas evaluasi yang menantang dan menyenangkan (Sapriya, 2017). Pembentukan pengalaman belajar positif ini berkontribusi nyata pada optimalisasi rerata nilai kognitif peserta didik di akhir bab.

Secara teoritis, hasil penelitian ini membuktikan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif dipengaruhi secara kuat oleh pemilihan strategi pengajaran guru di dalam kelas. Penggunaan *Wordwall* memfasilitasi guru untuk menyajikan materi secara bervariasi sehingga mencegah kejenuhan belajar peserta didik (Marwah et al., 2024). Peningkatan pencapaian akademis pada kelas eksperimen merefleksikan terciptanya proses konstruksi pengetahuan yang lebih efektif dibanding metode konvensional (Siyamta, 2020). Keberhasilan ini bergantung pada kecakapan guru dalam mengintegrasikan templat *Wordwall* dengan indikator capaian pembelajaran IPS (Hamid et al., 2025). Sinergi antara teknologi interaktif dan pengorganisasian materi yang sistematis menjadi kunci utama keberhasilan intervensi.

Temuan penelitian ini konsisten dengan berbagai literatur terdahulu yang menguji efektivitas multimedia interaktif dalam pendidikan menengah. Herawati (2024) serta Fitriya et al. (2024) mengonfirmasi bahwa penggunaan media pembelajaran digital secara konsisten menghasilkan pencapaian kognitif yang lebih tinggi dibanding pembelajaran tanpa media interaktif. Konsistensi ini menunjukkan bahwa dampak positif *Wordwall* bersifat luas dan relevan untuk diterapkan pada konteks sekolah menengah pertama (Rosa et al., 2023). Hasil penelitian ini memperkuat bukti empiris mengenai pentingnya digitalisasi media instruksional di sekolah. Implikasi praktis menekankan agar guru IPS mengadopsi platform *Wordwall* secara berkelanjutan dalam kegiatan evaluasi formatif.

KESIMPULAN

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbantuan *Wordwall* terbukti secara positif dan signifikan meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Integrasi permainan edukatif ini berhasil mentransformasi penyampaian materi yang semula didominasi metode ceramah konvensional menjadi pengalaman belajar yang dinamis, komunikatif, serta berpusat pada peserta didik. Penyajian materi yang terstruktur melalui fitur kuis interaktif terbukti ampuh mereduksi kejenuhan pada

topik-topik IPS yang padat hafalan teori. Fitur umpan balik seketika pada platform digital ini efektif membangkitkan motivasi intrinsik, memfokuskan konsentrasi, serta memperkuat retensi memori jangka panjang peserta didik. Dengan demikian, penerapan multimedia interaktif Wordwall teruji efektif sebagai inovasi media instruksional yang tidak hanya memperluas keterlibatan aktif peserta didik di kelas, tetapi juga membantu pencapaian ketuntasan hasil belajar akademis secara optimal pada jenjang sekolah menengah pertama.

Implikasi riset ini menegaskan bahwa penggunaan *gamification* interaktif merupakan strategi instruksional yang krusial untuk mendongkrak efektivitas pembelajaran sosial berbasis teori. Oleh karena itu, para guru disarankan untuk mengintegrasikan platform Wordwall secara terencana dengan menyusun variasi soal yang bervariasi sesuai capaian pembelajaran. Untuk penelitian di masa depan, para peneliti direkomendasikan untuk mengeksplorasi penggunaan media interaktif ini pada cakupan materi yang lebih luas serta melibatkan populasi sampel dari berbagai sekolah. Selain itu, riset selanjutnya perlu menerapkan desain eksperimen longitudinal untuk mengukur tingkat retensi memori jangka panjang (*long-term memory*) peserta didik setelah intervensi. Penelitian lanjutan juga dapat menguji dampak penggunaan platform Wordwall terhadap aspek afektif dan psikomotorik, seperti *critical thinking*, *problem solving*, serta *digital literacy* peserta didik secara komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Astriyani, A., Nurhalisa, N., & Rekan, R. (2023). Pengaruh multimedia pembelajaran interaktif berbasis permainan digital terhadap keaktifan dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan IPS*, 8(2), 100–112. <https://doi.org/10.21067/pips.v8i2.8102>
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. Alfabeta.
- Blongkod, B., Bumulo, F., & Gani, I. P. (2022). Evaluasi hasil belajar peserta didik berdasarkan pencapaian KKM pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 45–57. <https://doi.org/10.21067/jep.v6i1.6102>
- Dewi, D. A. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(1), 23–35. <https://doi.org/10.31004/jtp.v11i1.4102>
- Djamarah, S. B. (2018). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.
- Fitriya, F., Rahmawati, R., & Sari, D. (2024). Pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar dan kondisi psikologis peserta didik sekolah menengah pertama. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 9(1), 55–68. <https://doi.org/10.24114/jpp.v9i1.5120>
- Fitriyani, F., & Wulandari, W. (2023). Pemanfaatan Wordwall untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS peserta didik SMP. *Jurnal Inovasi Pembelajaran IPS*, 5(2), 77–88. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i2.5401>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25* (Edisi ke-9). Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamalik, O. (2017). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Hamid, R., Hasiru, R., Maruwae, A., Bumulo, F., & Gani, I. P. (2025). Pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Gorontalo. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 344–358. <https://doi.org/10.31004/harmoni.v2i3.1102>
- Harahap, H. (2023). Hasil belajar sebagai indikator keberhasilan proses pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.24114/jip.v15i1.4120>

- Herawati, H. (2024). Pengaruh multimedia interaktif berbasis problem based learning terhadap minat dan hasil belajar kognitif peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sains*, 9(1), 30–42. <https://doi.org/10.21067/jps.v9i1.9012>
- Marwah, M., Rahman, A., & Putri, S. (2024). Implementasi multimedia interaktif untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(1), 40–52. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i1.3102>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316941164>
- Munir. (2017). *Multimedia: Konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Nissa, D. H., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 2(1), 15–22. <https://doi.org/10.31004/jpt.v2i1.2109>
- Nurhalisa, N., Astriyani, A., & Rekan, R. (2025). Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis permainan di kelas digital. *Jurnal Media Pembelajaran*, 7(1), 60–72. <https://doi.org/10.21067/jmp.v7i1.7102>
- Rosa, R., Pratama, A., & Lestari, S. (2023). Efektivitas media interaktif berbasis game dalam menunjang pemahaman IPS. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 112–123. <https://doi.org/10.21831/jpp.v13i2.4102>
- Salsabila, S., Anjani, A., & Putra, P. (2023). Efektivitas media Wordwall terhadap hasil belajar peserta didik sekolah menengah pertama. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(2), 89–99. <https://doi.org/10.31004/jip.v12i2.3210>
- Sapriya. (2017). *Pendidikan IPS: Konsep dan pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Siyamta, S. (2020). Kelemahan pembelajaran konvensional dan urgensi inovasi metode mengajar. *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 25–33. <https://doi.org/10.21067/jpp.v4i1.4012>
- Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana Prenadamedia Group.
- Yuhaeni, Y., Yuhaeni, Y., & Rekan, R. (2025). Pembelajaran yang menyenangkan sebagai faktor pendorong motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 15–27. <https://doi.org/10.21067/jpd.v10i1.1012>