



Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar

Lovandri Dwanda Putra ^{a,1*}, Nabilah Dwi Arlinsyah ^{a,2}, Fahmi Rosyad Ridho ^{a,3}, Ashila Najma Syafiqah ^{a,4}, Khairil Annisa ^{a,5}

^a Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, Indonesia

¹ lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id *; ² nabilahdwi0804@gmail.com ; ³ fahmirosyadr@gmail.com ;
ashilanajmasyafiqah@gmail.com ⁴; khairilnisa802@gmail.com ⁵
^{*} lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received, Desember 2023

Accepted, Januari 2024

Published, Januari 2024

Kata Kunci:

Game Based Learning,
WordWall, Media Pembelajaran

Cara Mengutip:

Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Muhammadiyah Ponorogo*, 12(1), pp 81-95.

Abstrak

Berkembangnya teknologi dengan pesat di era ini membawa tantangan baru khususnya dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangkitkan minat siswa sekolah dasar dalam belajar dengan bantuan teknologi, yaitu *Wordwall*. Dengan metode penelitian studi literatur yang mengumpulkan berbagai sumber dari jurnal terkait kemudian, dapat diketahui bahwa faktor utama dimana memberikan pengaruh ketertarikan belajar siswa rendah dengan metode mengajar membuat bosan. *Game Based Learning* (Pembelajaran berbasis permainan) bisa dijadikan alternatif dari permasalahan ini. *Game Based Learning* adalah cara belajar dimana menerapkan permainan sebagai penunjang proses belajar pelajar dan diharapkan dapat dijadikan jalan keluar dari segala masalah pembelajaran. Metode belajar ini dapat mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga mempermudah pekerjaan kita karena lebih efektif, efisien, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang ada. Pemanfaatan *Wordwall* yang berfungsi sebagai alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa, sumber belajar, serta media pembelajaran bisa menjadi solusi. Selain itu *Wordwall* dapat digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan belajar siswa. Melalui metode belajar dengan game, pelajar bisa menaikkan keahlian berpikir kritisnya, terutama kemampuan menganalisis data dimana diterimanya agar dapat menentukan langkah-langkah serta mengambil keputusan dimana dibutuhkan sebagai alat menentukan pilihan. Hasil penelitian terhadap media tersebut memperlihatkan bagaimana *Wordwall* bisa menaikkan kemauan siswa untuk belajar. Hal ini tercermin dalam aktivitas peserta didik. Terlihat jelas dimana pemanfaatan *Wordwall* bisa menaikkan hasil belajar pelajar dimana terlihat dari partisipasi pelajar yang aktif pada banyak kegiatan pembelajaran. Kriteria penelitian diukur menggunakan berbagai indikator, yaitu siswa yang aktif pada saat menjalani kegiatan belajar dengan mengisi absensi, tingkat siswa yang aktif saat menyelesaikan tugas dengan tidak terlambat, serta pertanyaan mengenai materi dimana belum dapat dimengerti.

Abstract

The rapid development of technology in this era brings new challenges, especially in learning. The aim of this research is to arouse elementary school students' interest in learning with the help of technology, namely Wordwall.

Using the literature study research method which collects various sources from related journals, it can be seen that the main factor influencing children's low interest in learning is boring teaching methods. Game-based learning (Game Base Learning) can be an alternative to this problem. Game Base Learning is a learning model that applies games to support the student learning process and is expected to be a solution to all learning problems. This learning model also includes the use of digital technology, making our work easier because it is more effective, efficient and easy to adapt to current technological developments. One of these solutions is to use Wordwall which functions as a learning medium, learning resource and fun assessment tool for students. Apart from that, Wordwall can be used to determine the level of student learning abilities. Through a game-based learning model, students can improve their critical thinking skills, especially the ability to analyze the information they receive to make decisions and determine the steps needed to make decisions. The results of research on this media show that Wordwall media can increase students' interest in learning. This is reflected in student activities. It is clear that the use of Wordwall can improve student learning outcomes which is reflected in students' active participation in various learning activities. The research criteria were measured using various indicators, namely students' activeness in participating in learning activities by filling in attendance, students' activeness in completing assignments on time, and questions regarding material that was not yet understood.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi membawa tingkatan baru dalam persaingan pada bidang akademik di masa Industri 4.0 ini. Bahkan, pada proses peningkatan pendidikan dengan menaikkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran, teknologi perlu dimanfaatkan menurut saran Permendikbud (Oktariyanti et al., 2021). Hal ini memerlukan keterampilan dan kreativitas guru dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar bisa memenuhi ekspektasi berhasilnya implementasi proses pembelajaran (Mansyur, 2020). Lemahnya proses pembelajaran menjadi masalah yang acap kali muncul pada ruang lingkup akademik. Rasa bosan sering kali membuat siswa menjadi bosan yang justru metode ini yang paling sering di temui di Indonesia. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dapat mengatasi hambatan dalam proses komunikasi antara siswa oleh guru, yang kemudian menjadikan proses transfer ilmu dapat lebih baik (Oviliani & Susanto, 2023). Oleh karena itu, teknologi mempunyai potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pendidikan (Hasanah & Sutiah, 2023). Teknologi *Wordwall* dapat menjadi pilihan untuk bisa dimanfaatkan, *Wordwall* ialah format aplikasi dimana bisa dimanfaatkan menjadi alat pembelajaran, sumber belajar, sampai dapat menjadi media pemberian nilai secara daring, serta lebih mendapatkan perhatian dari siswa merujuk pada Setyoningsih (2015). *Wordwall* adalah aplikasi dengan basis web dimana dipergunakan agar menciptakan penilaian dalam proses belajar contohnya spin, pencarian kata, memasang-masangkan, mencocokkan, dan lainnya (Setyorini et al., 2023). *Wordwall* ini memanfaatkan sistem belajar *Game Based Learning*. Metode ini juga mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah karena lebih efektif, efisien, dan lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini. *Game Based Learning* adalah metode belajar dimana menerapkan *game* agar menunjang proses belajar siswa. Metode permainan merupakan suatu metode penyajian materi melalui berbagai bentuk kegiatan permainan agar membuat kondisi santai namun serius yang membuat pelajar dapat menikmati proses pembelajaran dengan menyenangkan. Pembelajaran berbasis permainan bisa menambah kemahiran berakademi kritis terutama kemampuan mempertimbangkan pengetahuan dimana diizinkan agar mendapatkan kesimpulan serta menetapkan proses dimana penting agar keputusan dapat diambil. Kemampuan

pemikiran kritis penting dipelajari dalam lingkungan akademik lantaran memungkinkan siswa memahami materi secara mendalam, mengambil keputusan, menarik kesimpulan, dan melibatkan siswa itu sendiri (Sadiyah et al., 2023). Penelitian ini bertujuan untuk memahami efektivitas wadah *Wordwall* dengan menaikkan mata pelajaran dan memberikan referensi bagi guru dimasa depan. *Wordwall* juga memberikan dampak positif terhadap penggunaan aplikasi penilaian pembelajaran di sekolah dasar. Artinya salah satu upaya penilaian pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* berfokus pada permainan yang dimainkan oleh siswa sekolah dasar. Dari pembahasan tersebut juga terlihat dimana pemanfaatan *Wordwall* menaikkan hasil transfer ilmu pelajar dimana tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Menurut (Setyorini et al., 2023) terhadap penelitiannya yang dilakukan dalam rangka menaikkan ketertarikan transfer ilmu melalui wadah *wordwall* di kelas 4 SD, didapatkan bahwa dengan memberikan penjelasan bahan pembelajaran melalui permainan daring memanfaatkan *wordwall* mengalami peningkatan minat belajar dan antusias serta berfikir kritis pada siswa. . Kemudian pada penelitian menurut (Anugrah et al., 2022) penggunaan *wordwall* yang digunakan untuk pembelajaran IPS di kelas 6 dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran. Namun, Anda harus mempertimbangkan kemungkinan gangguan saat penggunaan, seperti ketergantungan pada koneksi internet yang kuat.

TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian *Wordwall*

Guru dapat menciptakan banyak metode belajar dengan memanfaatkan pembelajaran digital melalui situs web dimana dipergunakan sebagai pembuat penilaian hasil belajar contohnya spin, pencarian kata, memasang, menjodohkan, serta menyediakan format permainan yang ditargetkan dengan tujuan untuk melibatkan siswa dalam survei, diskusi, dan pertanyaan kuis dimana kemudian disebut *Wordwall* (Oviliani & Susanto, 2023). *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing, motivasi belajar siswa dapat bertambah dengan adanya hal tersebut. Kegiatan-kegiatan ini dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu dan dirancang untuk melibatkan pelajar pada proses belajar. *Wordwall* merupakan pilihan alat agar dapat belajar secara dua arah, seperti yang diungkapkan (Tatsa Galuh Pradani, 2022) bahwa media *Wordwall* mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. *Wordwall* ini selain dapat digunakan sebagai sumber belajar juga dapat digunakan sebagai alat penilaian dari guru kepada siswa untuk mengukur pemahaman siswa dalam. Platform ini menyediakan antarmuka ramah pengguna yang memungkinkan guru menyesuaikan aktivitas dengan konten, gambar, dan pertanyaan mereka sendiri. *Wordwall* memungkinkan guru bisa memberikan pengajaran materi mealui metode dimana lebih memberikan ketertarikan dan menyenangkan. Media *Wordwall* ini mempunyai pengaruh yang besar kepada penilaian akhir serta ketertarikan belajar pelajar maupun menambah semangat dan motivasi belajar siswa (Eko Wahyuni et al., 2023).

Kelebihan dan kekurangan *Wordwall*

Gratis pada pengambilan standar serta terdapat banyak *template* yang dapat dipilih merupakan kelebihan *Wordwall*. Selain itu, juga dapat mengirimkan langsung melalui WhatsApp, Google Classroom, dll. Perangkat lunak tersebut memberikan banyak bentuk game contohnya trossword, random cards, quiz dll. *Wordwall* ini bersifat fleksibel, dapat digunakan untuk berbagai tingkatan pada siswa. Keunggulan lain dari *Wordwall* adalah dapat mencetak game yang dibuat dalam format PDF. Hal ini memudahkan pelajar dimana mempunyai masalah koneksi internet.

(Tatsa Galuh Pradani, 2022) berpendapat bahwa, *Wordwall* ini memudahkan siswa untuk pelajaran melalui daring, dan memungkinkan guru melihat nilainya dengan mudah. *Wordwall* tidak sulit dioperasikan serta bisa dimanfaatkan sebagai pembelajaran online maupun offline. Terlebih lagi, *Wordwall* bisa digunakan kapanpun dimanapun dengan mudah (Sadiyah et al., 2023). Tampilan *Wordwall* membuatnya mudah digunakan, menarik, tidak monoton dan dapat mengakses fitur-fiturnya secara gratis untuk menentukan pilihan dalam menciptakan wadah belajar berbasis teknologi informasi. Secara khusus dapat digunakan untuk membuat kuis pembelajaran dengan berbagai fitur. Kekurangan menggunakan *Wordwall* adalah rentan terhadap terjadinya kecurangan, tidak dapat mengubah ukuran font, dan perangkat lunak ini memerlukan jaringan yang kuat dan stabil, sehingga terkadang dapat menyebabkan gangguan selama bermain (Wildan et al., 2023). Butuh waktu yang lama untuk membuatnya dan hanya bisa dilihat karena media visual. Penggunaan media digital bertujuan untuk meningkatkan semangat siswa, menjadikan pembelajaran yang tepat sasaran, dan membantu pelajar memahami objek dengan baik.

Pengertian *Game Based Learning*

Kurang dikuasainya teknologi pada lingkungan siswa serta guru, dan infrastruktur yang belum memadai, menjadi permasalahan tersendiri. Hal ini menyebabkan kurangnya realisasi terhadap aktivitas siswa dalam memahami konsep dalam proses pembelajaran, yang secara tidak langsung menyebabkan menurunnya mutu pendidikan, yang erat kaitannya dengan hasil yang dicapai. *Game Based Learning* ini adalah metode belajar dimana menerapkan game agar menunjang proses belajar pelajar, dan diharapkan dapat dijadikan jalan keluar terhadap masalah yang ada. Metode belajar ini mencakup pemanfaatan kemajuan teknologi sehingga lebih efektif karena lebih dipermudah, efisien serta mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini. *Game Based Learning* ini bisa menaikkan keterampilan berpikir kritis, khususnya keterampilan meninjau pengetahuan dimana digunakan agar dapat memilih banyak langkah dan mengambil keputusan dimana dibutuhkan terhadap pengambilan keputusan. Keterampilan berpikir kritis menjadi esensial untuk diberikan pembelajaran pada lingkungan akademik agar bisa membekali siswa dengan pengetahuan mendalam atas suatu ilmu, mengambil keputusan, dan menyimpulkan sehingga melibatkan siswa itu sendiri. Penggunaan permainan digital agar meningkatkan dan mendukung penilaian, pembelajaran, dan pengajaran. Metode *Game Based Learning* "bisa meningkatkan gairah belajar serta menjadikan pembelajaran menjadi seru sehingga bisa memberikan motivasi serta memberikan dorongan pelajar agar lebih kreatif" (Khaerunnisa et al., 2022). Model pembelajaran ini lebih menyenangkan, memberikan rangsangan untuk dapat mendapatkan pengetahuan bagi pelajar, serta melibatkan pelajar dalam belajar. Sudut pandang siswa melihat bahwa, pembelajaran yang menyenangkan dapat berarti banyak hal. Misalnya, siswa bisa bersenang-senang belajar, mendapatkan nilai tinggi serta menghadapi tantangan, merefleksikan situasi konflik tertentu, mencoba berbagai peran, mengekspresikan emosi, serta melihat apa yang terjadi maupun bereksperimen. Dari sudut pandang guru, penggunaan pembelajaran berbasis permainan dapat membantu guru memperkenalkan teknologi kepada siswa. Dapat juga digunakan untuk memperkenalkan tema belajar untuk membuat kesempatan mengenal banyak hal kompleks, meningkatkan ketertarikan siswa, meningkatkan motivasi pelajar, ataupun sebagai metode baru agar dapat berkomunikasi serta berinteraksi (Sadiyah et al., 2023)

Pengertian Media Pembelajaran

Media bisa didefinisikan pengantar ataupun penyampaian pesan dari orang yang mengirim terhadap orang yang menerima. Media merupakan metode komunikasi, berbentuk cetak maupun visual suara. Wadah juga harus bisa diubah, visual, dapat dibaca, serta didengar. Media dapat menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dikarenakan mempermudah pelajar untuk menyerap ilmu dan bisa menciptakan banyak hal yang belum jelas jadi lebih konkret (Daniyati et al., 2023). Secara efektif, media memiliki guna pada situasi pembelajaran dimana pengajar tidak dapat hadir. Sedangkan pembelajaran merupakan upaya sadar guru untuk membantu siswa belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam proses pembelajaran, siswa sebagai subjek belajar dan guru sebagai subjek yang mengajar, segala sesuatu berupa fisik ataupun teknis pada proses transfer ilmu dimana bisa memberikan bantuan terhadap pengajar agar memudahkan saat pemberian ilmu terhadap pelajar sehingga mempermudah mendapatkan tujuan pembelajaran dimana sudah ditentukan sebelumnya merupakan yang disebut dengan media pembelajaran (Tafonao, 2018). Hal ini dapat memudahkan terciptanya proses pembelajaran efektif yang menambah informasi baru kepada siswa sehingga berhasil mencapai tujuan belajarnya (Daniyati et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Metode studi literatur merupakan metode yang dipergunakan. Dengan mengkaji serta mempelajari banyak literatur kepustakaan terkait sumber-sumber yang diperlukan. Sumber tersebut dapat berbentuk jurnal, artikel, serta informasi sejenis dimana memiliki keterkaitan terhadap tema yang dibahas (Daniyati et al., 2023). Metode studi literatur merupakan metode yang dipergunakan dalam artikel ini. Peneliti menggunakan hasil penelitian serta literatur dimana telah tercipta untuk dijadikan tempat data diambil. Agar mendapatkan menggunakan *keyword* "Game Based Learning" "WordWall". Cara analisis dimana dipergunakan pada penelitian ialah analisis isi, bermaksud agar memberikan pembahasan dengan terperinci terkait berbagai informasi dimana diperlukan pada proses disusunnya artikel (Wahyuning, 2022).

Prosedur dalam penelitian dilakukan melalui langkah sebagai berikut:

1. Pilih tema
2. Explorasi informasi
3. Penentuan arah penelitian
4. Mengumpulkan sumber data
5. Penyajian data
6. Menyusun laporan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) adalah metode belajar dimana menerapkan permainan sebagai penunjang proses belajar pelajar dan diharapkan dapat dijadikan jalan keluar bagi berbagai masalah pembelajaran. Metode belajar ini dapat mencakup pemanfaatan teknologi digital sehingga mempermudah pekerjaan kita karena lebih efektif, efisien dan mudah beradaptasi dengan perkembangan saat ini. Dengan metode belajar *game based learning*, pelajar bisa melakukan peningkatan skill berpikir kritis terkhusus kemampuan analisis data dimana diperoleh serta menjadi penentu langkah-langkah dimana dibutuhkan agar bisa menemukan pilihan. Keterampilan berpikir kritis menjadi esensial untuk disampaikan pada lingkungan akademik

diakibatkan oleh bisa membekali siswa dengan pengertian mendalam kepada objek tertentu, keahlian pengelolaan data di balik peristiwa, penentuan pilihan, serta menarik kesimpulan dengan melibatkan siswa itu sendiri. Dalam pembuatannya mempertimbangkan untuk menggunakan animasi, perlu mengerti cara membuat permainan. Selain itu, jika mau menciptakan sebuah permainan, perlu mengerti metode animasi serta tekniknya, karena keduanya membutuhkan satu sama lain. Permainan komputer merupakan game dimana dibuat melalui metode animasi dan tekniknya (Sadiyah et al., 2023). Permainan edukatif merupakan permainan dimana dibuat atau diciptakan dengan memberikan rangsangan berpikir, seperti pemecahan masalah atau meningkatkan konsentrasi. Salah satu yang digunakan untuk mengajarkan pada pembelajaran menggunakan teknologi digital melalui pembelajaran berbasis permainan. Praktik pembelajaran dapat dipengaruhi oleh media interaktif. (Oktariyanti et al., 2021)

Pendekatan metode belajar penuh inovasi ini merupakan *Game Based Learning* (pembelajaran berbasis permainan). Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) adalah suatu bentuk dimana direalisasikan pada proses belajar mengajar di mana yang menggunakan bisa menggabungkan permainan agar memenuhi hobi kognitif serta kebutuhan dorongan belajar mereka. Permainan ini mencakup empat fitur pendidikan utama: Apa yang dicapai peserta melalui aktivitas dalam game, yaitu tujuan atau hasil yang dicapai peserta melalui aktivitas dalam game, aturan adalah batasan tentang cara melakukan hal tersebut, bagaimana pemain dapat mencapai tujuan mereka dalam permainan. Dalam permainan, sistem umpan balik menunjukkan seberapa dekat peserta dengan tujuan yang ingin dicapai dalam permainan. Partisipasi sukarela membawa semua orang ke dalam permainan dengan pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima tujuan, aturan, dan sistem umpan balik yang telah ditetapkan. Keempat karakteristik tersebut menjadi alasan utama pemilihan strategi pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran, selain kemampuan permainan dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, efektivitas pembelajaran, dan hasil belajar. Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis permainan memungkinkan mengubah paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Sebagai alat yang sangat menunjang proses pembelajaran, pembelajaran berbasis permainan juga dapat memotivasi siswa, memberikan kegembiraan, membuat siswa lebih bersemangat dan tertantang, serta meningkatkan kerjasama antar teman. (Winatha & Setiawan, 2020). Pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) muncul sebagai sebuah istilah dalam dunia pendidikan yang berupaya mengembangkan proses pembelajaran dengan menggunakan model permainan. Dalam penelitian tindakan kelas, model permainan sering digunakan sebagai media bagi siswa untuk berpartisipasi dalam proses secara spontan dan menyenangkan. Aspek partisipasi yang spontan dan aktif inilah yang menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif. Pengembangan game sebagai media pembelajaran dapat dilakukan secara manual, analog, maupun digital. Salah satu dari pengembangan tersebut adalah *wordwall* (Meitriani et al., 2023).

Wordwall adalah media berbasis web yang dapat digunakan untuk kuis interaktif. Aplikasi ini khusus ditujukan sebagai media pembelajaran atau alat penilaian, dan tentunya siswa akan menyukainya karena didalamnya terdapat permainan berbasis kuis yang menyenangkan. Guru dapat secara kreatif membuat pertanyaan di *Wordwall* berdasarkan materi kelas. *Wordwall* juga menyediakan template yang dapat Anda gunakan secara gratis. Karena *Wordwall* merupakan permainan berbasis website, maka siswa tidak perlu mendownload aplikasi apapun di ponselnya, cukup membuka link yang dibagikan oleh guru selama proses pembelajaran. Alternatifnya, guru dapat mengaksesnya dan menampilkannya di layar sehingga siswa dapat menggunakan penilaian mereka sendiri untuk melihat kemajuan permainan. Inilah salah satu manfaat penggunaan

wordwall. Pada periode ini, penting bagi guru untuk mengintegrasikan keterampilan digital yang menggabungkan keterampilan teknis dan pedagogi. Salah satunya adalah dengan mengembangkan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kritis yang tinggi. Teknologi dapat digunakan sebagai salah satu bentuk inovasi dan alat pendidikan yaitu sebagai media pembelajaran dalam pendidikan. Model pembelajaran berbasis permainan yang didukung *Wordwall* dapat diterapkan pada materi ekosistem, perhitungan, dan lain-lain dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi. Penyajian materi yang sangat kompleks akan menjadi menarik. Soal-soal kuis yang disajikan dimaksudkan untuk mendorong siswa berpikir mandiri. Siswa mengkonstruksi pengetahuannya dari materi pendidikan yang dikemas dalam bentuk permainan. Game adalah permainan komputer yang dibuat dengan menggunakan teknik dan metode animasi. Jika ingin mempertimbangkan untuk menggunakan animasi, maka perlu memahami pembuatan game. Selain itu, jika ingin membuat sebuah game, perlu memahami teknik dan metode animasi, karena keduanya saling. Permainan edukatif adalah permainan yang dirancang atau diciptakan untuk merangsang berpikir, seperti meningkatkan konsentrasi atau pemecahan masalah (Oktariyanti et al., 2021).

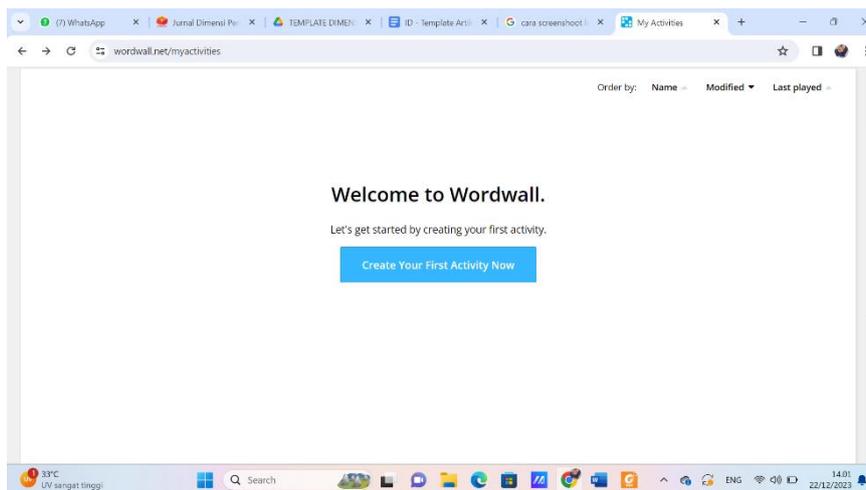
Wordwall adalah aplikasi mirip permainan yang memungkinkan siswa menyelesaikan kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang mengikuti permainan ini tidak memerlukan akun baru, mereka dapat mengaksesnya langsung dari web browser (www.wordwall.net) dan mendownload aplikasinya di *Playstore* yang sudah tersedia di *smartphone*. *Wordwall* merupakan salah satu alternatif berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang menjadikan proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa dan guru. Hal ini dikarenakan aplikasi *WordWall* menekankan pada gaya belajar yang menggabungkan peran siswa dalam kegiatan belajarnya dengan cara bersaing dan berpartisipasi dengan siswa lain mengenai pembelajaran yang sedang atau sedang mereka pelajari Paul B. Diedrich dalam juga menambahkan bahwa aktivitas belajar siswa disini mencakup kegiatan belajar siswa didalam kelas (Purnamasari et al., 2020). Media *Wordwall* adalah situs belajar sambil bermain dengan banyak fitur permainan dan kuis menarik untuk menilai pembelajaran. Aplikasi ini cocok bagi guru untuk membuat metode penilaian pembelajaran. *Wordwall* dapat diakses melalui berbagai platform media sosial. Keuntungan *Wordwall* adalah opsi dasar aplikasi ini tidak memerlukan biaya apapun. Banyak sekali fitur permainan edukatif, guru tidak perlu mengunduh aplikasi untuk mengaksesnya. Media *Wordwall* dapat dicetak dalam format PDF sehingga memudahkan guru dan siswa. Media *Wordwall* bersifat fleksibel karena dapat digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka (PTM) maupun pembelajaran online. *Wordwall* memungkinkan siswa untuk bersaing, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Harsanti & Lathifah, 2023).

Ketika guru menggunakan media yang berbeda ketika menyampaikan materi pembelajaran melalui *wordwall* game online, dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran *Wordwall* dapat melibatkan siswa dalam belajar karena terdapat kuis-kuis menarik yang merangsang minat dan semangat. Teknologi merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk memudahkan guru dalam mengajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aplikasi game edukasi merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Herta et al., 2023). Aplikasi web ini menawarkan berbagai jenis fitur seperti kuis, kartu acak, teka-teki silang, dan masih banyak fitur lainnya. Media *Wordwall* membuat kelas menjadi lebih hidup. Strategi ini menerapkan kegiatan yang meningkatkan semangat belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Selain itu dapat membimbing siswa untuk secara bertahap mengubah perilakunya dan menjadi lebih disiplin. Hal ini dikarenakan fitur *Wordwall*

lebih menyenangkan untuk dipahami, siswa tidak mudah bosan, dan memberikan visualisasi yang menarik. Melalui kegiatan belajar yang tidak kaku, siswa tidak merasakan tekanan pada saat proses pembelajaran dan terbiasa dengan sikap disiplin saat belajar, yang pada akhirnya menjadi kepribadiannya (Sinaga & Soesanto, 2022). Dalam membentuk kemampuan disiplin, guru dapat memanfaatkan teknologi digital yang tentunya relevan dengan perubahan dunia pendidikan saat ini. Salah satu cara membangun kepribadian disiplin adalah dengan menjalankan aplikasi game *Wordwall* sambil belajar. Tentu saja hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian siswa. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi permainan *Wordwall* untuk pembelajaran memungkinkan terjadinya pengembangan kepribadian, termasuk pembentukan kepribadian yang disiplin. Peneliti menemukan bahwa media *wordwall* dapat dijadikan solusi untuk memperkuat karakter disiplin siswa, termasuk siswa kelas III. Siswa akan mengembangkan kebiasaan baik saat mereka mempelajari dan mengatasi permasalahan. Menjalani kebiasaan yang baik tentunya dapat membentuk karakter disiplin pada diri siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media word wall dapat memberikan efek dan fungsi yang baik dalam mengatasi tindakan disiplin yang dilakukan siswa (Utami et al., 2022).

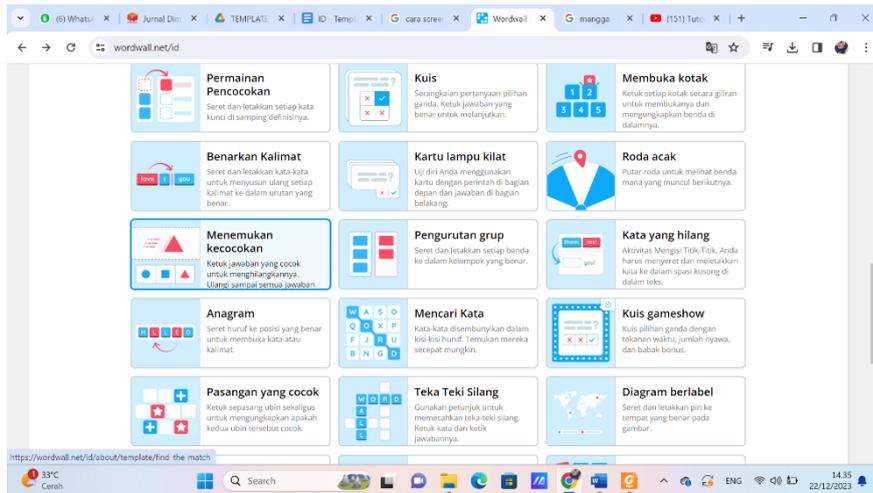
Langkah-langkah mengakses dan menggunakan *wordwall* yaitu hal pertama adalah mengakses di <https://wordwall.net> kemudian melengkapi data dan membuat akun, setelah itu ada dalam langkah berikut ini:

1. Setelah mengakses maka tampilan awal akan muncul seperti pada gambar dibawah ini



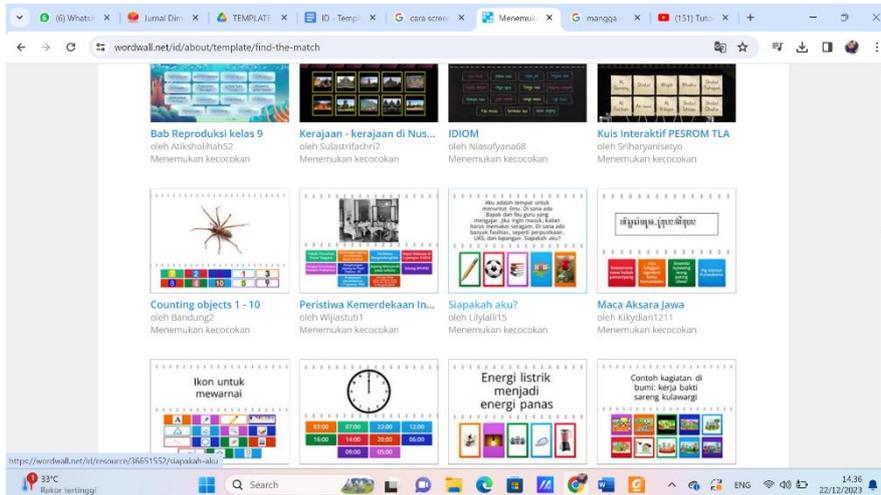
Gambar 1. Tampilan Awal Platform *Wordwall*

2. Kemudian scroll sedikit ke bawah hingga mendapat tampilan seperti ini, disini dapat memilih sesuai kebutuhan yang akan digunakan.



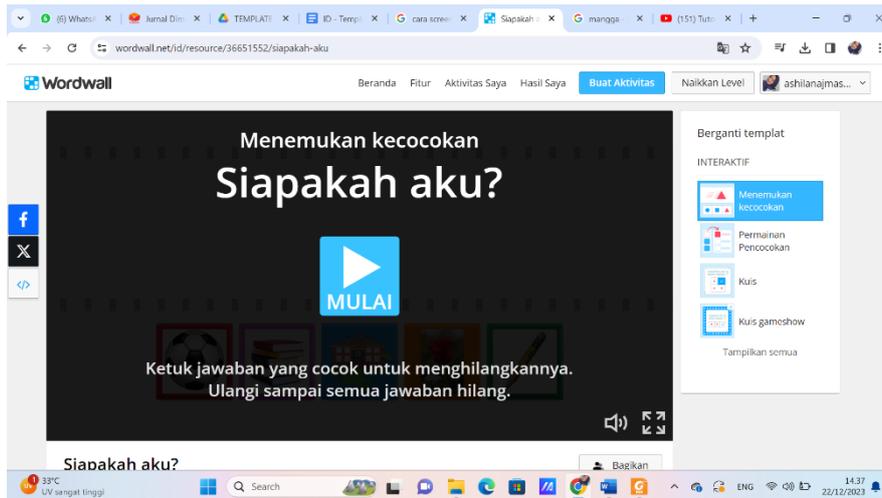
Gambar 2. Memilih Jenis Tampilan

3. Setelah memilih maka ada beberapa template yang bisa digunakan untuk kuis dan sebagainya



Gambar 3. Tampilan Memilih Jenis Permainan

4. Setelah memilih sesuai keinginan klik dan mencobanya



Gambar 4. Tampilan Awal Permainan

5. Cobalah untuk bermain dengan memilih jawaban dari pertanyaan yang ada



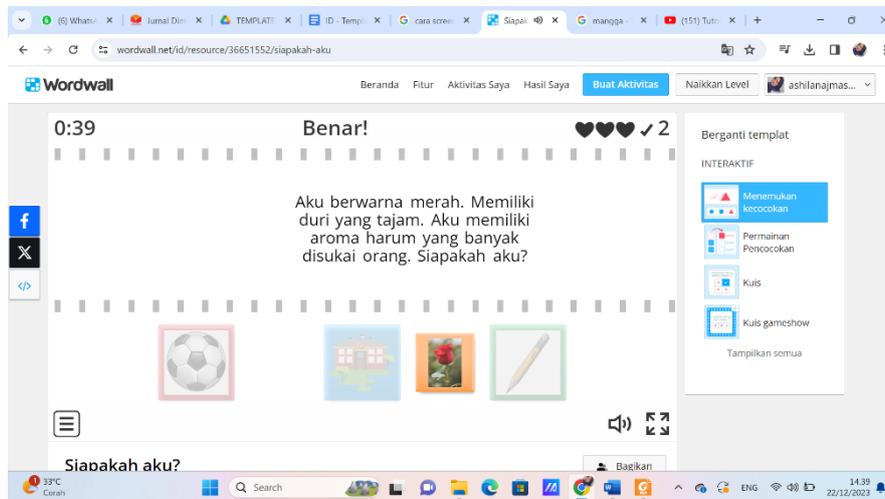
Gambar 5. Tampilan Memulai Permainan

6. Jika benar maka akan tampil seperti pada gambar



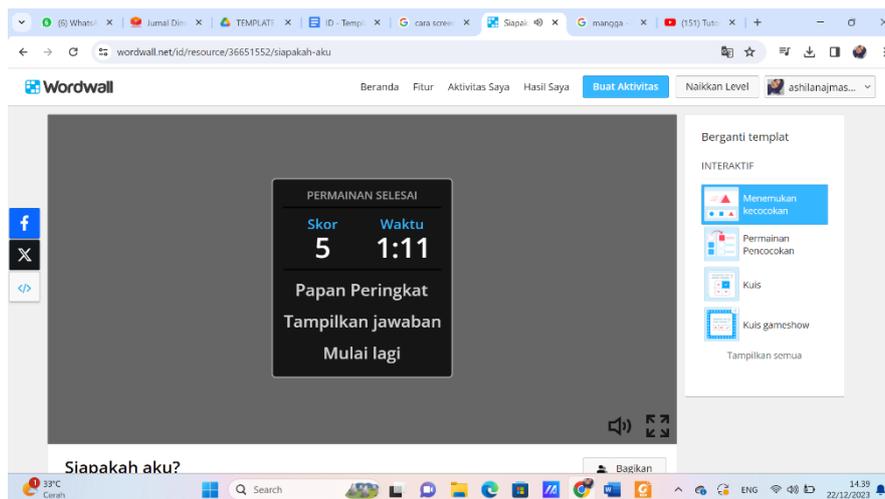
Gambar 6. Tampilan Saat Permainan Berlangsung

7. Cobalah terus menjawab pertanyaan yang ada



Gambar 7. Tampilan Lanjutan Permainan

8. Setelah selesai menjawab semua pertanyaan yang ada maka akan tampil skor dan waktu yang digunakan untuk menjawab.



Gambar 8. Tampilan Skor Permainan

9. Banyak template gratis yang dapat digunakan. Bisa berupa pertanyaan maupun memilih dalam bentuk gambar dan sebagainya. Jadi sesuaikan dengan keinginan dan sesuaikan juga dengan pilihan mata pelajaran yang akan dimasukkan ke dalam permainan. Perlu mempertimbangkan berbagai hal seperti kebutuhan siswa, target dan tujuan setelah pembelajaran dengan game tersebut, hingga pada saat akhir pembelajaran.

Tahapan-tahapan yang perlu dilakukan seperti yang telah dijelaskan bahwa sebelum menggunakan *Wordwall* dalam pembelajaran tahap pertama yang perlu dilakukan yaitu tahap analisis. Guru harus menganalisis kebutuhan siswa pada proses pembelajaran. Misalnya banyak siswa yang merasa bosan dan cenderung tidak memperhatikan pembelajaran, maka guru harus menganalisis siswa membutuhkan cara belajar yang unik sehingga dapat mengalihkan perhatiannya sehingga tidak mudah bosan. Namun tetap berpegang terhadap tujuan pembelajaran. Atau misalnya dalam pembelajaran matematika siswa cenderung takut atau sulit untuk

memecahkan suatu soal maka guru akan menentukan strategi apa yang tepat dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam hal ini penggunaan *wordwall* dengan *Game Based Learning* akan membuat anak merasa senang, rasa bosan yang muncul akan hilang, serta menarik perhatiannya karena desain yang menarik. Kemudian tahap kedua adalah desain, game edukasi yang ada pada *wordwall* tentu membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Sehingga untuk menghasilkan permainan yang unik dan menarik perlu perancangan desain yang bagus sesuai apa yang memang menarik dan disukai oleh siswa. Untuk penggunaannya siswa dapat mengakses pada website atau guru dapat menyajikannya pada layar yang ditayangkan di depan kelas dan membiarkan siswa bermain dengan akses dipegang oleh guru. Yang selanjutnya tahap implementasi, yaitu tahap dimana uji coba dilakukan terhadap siswa. Setelah diuji coba dan dinyatakan efektif dan membuat kenaikan pada tujuan pembelajaran maka bisa dikatakan sukses. Kemudian yang terakhir yaitu tahap evaluasi, disini guru dapat melihat hasil nilai siswa dalam menjawab pertanyaan sesuai materi yang diberikan dalam bentuk permainan tersebut. Sehingga guru dapat mengukur apakah ada kenaikan, kemajuan, atau tetap sama dan kemudian akan dilakukan perbaikan dikemudian hari. (Wildan et al., 2023)

Menurut (Setyorini et al., 2023) terhadap penelitiannya yang dilakukan dalam rangka meningkatkan minat belajar dengan menggunakan media *wordwall* di kelas 4 SD, didapatkan bahwa dengan menjelaskan materi menggunakan game online berbasis media *wordwall* mengalami peningkatan minat belajar dan antusias serta berfikir kritis pada siswa. Kemudian pada penelitian menurut (Anugrah et al., 2022) penggunaan *wordwall* yang digunakan untuk pembelajaran IPS di kelas 6 dinyatakan valid dan layak sebagai media pembelajaran. *Wordwall* termasuk ke dalam kategori sangat layak dan valid pada mata pelajaran IPS yang membahas materi tentang ASEAN. Selain pembelajaran IPS, pembelajaran IPA juga tidak kalah menarik bagi siswa di Sekolah Dasar pada kelas 4. Menurut (Tatsa Galuh Pradani, 2022) media pembelajaran *wordwall* dapat dijadikan sebagai salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Karena selain penggunaannya yang murah, mudah, serta banyak template gratis di dalamnya media ini juga memiliki banyak alternatif pilihan sebagai variasi dalam mengemas materi pembelajaran. Selain itu pembelajaran pada aplikasi *wordwall* dapat dilaksanakan apabila didukung dengan koneksi internet yang memadai. Media yang menyenangkan dan bervariasi ini tentu akan membuat siswa aktif dan termotifasi. Dengan media ini guru dapat membuat pemahaman siswa dalam membaca dapat meningkat karena mengerjakan soal-soal yang menuntut adanya kemampuan tersebut melalui media *wordwall* (Aidah & Nurafni, 2022). Media yang bervariasi akan menentukan hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Pembelajaran & Berbasis, 2023).

Pemanfaatan *wordwall* terhadap digitalisasi pendidikan di sekolah dasar dengan *game based learning* mampu guru modifikasi dalam setiap mata pelajarannya. Karena siswa cenderung akan merasa bosan dan jenuh dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan tidak membangunkan keaktifan siswa. Maka ketika *wordwall* ini diterapkan tentu memenuhi kebutuhan digitalisasi pendidikan. Sebab, generasi teknologi seperti sekarang ini semakin berkembang pesat apalagi di dalam dunia pendidikan. Yang harus diimbangi oleh keterampilan guru, selain mengatasi kebosanan *wordwall* dalam *game based learning* ini juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Karena fitur yang beragam akan membuat siswa semakin tertarik apalagi di generasi sekarang yang mengalami teknologi pesat. Pada penyajian materi yang sangat kompleks akan menjadi menarik. Soal-soal kuis yang disajikan dimaksudkan untuk mendorong

siswa berpikir mandiri. Siswa mengkonstruksi pengetahuannya dari materi pendidikan yang dikemas dalam bentuk permainan. Media *Wordwall* membuat kelas menjadi lebih hidup. Penerapan kegiatan yang meningkatkan semangat belajar siswa dengan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman. Selain itu dapat membimbing siswa untuk secara bertahap mengubah perilakunya dan menjadi lebih disiplin. Hal ini dikarenakan fitur *Wordwall* lebih menyenangkan untuk dipahami, siswa tidak mudah bosan, dan memberikan visualisasi yang menarik. Pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis permainan memungkinkan mengubah paradigma pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Alternatifnya, guru dapat mengaksesnya dan menampilkannya di layar sehingga siswa dapat menggunakan penilaian mereka sendiri untuk melihat kemajuan permainan. Inilah salah satu manfaat penggunaan *wordwall*. Pada hal ini, penting bagi guru untuk mengintegrasikan keterampilan digital yang menggabungkan keterampilan teknis dan pedagogi.

SIMPULAN

Pembahasan di atas bahwa *Wordwall* merupakan platform yang membantu meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. *Wordwall* juga dapat digunakan di Sekolah Dasar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan *Wordwall*, siswa dapat membuat berbagai aktivitas edukasi seperti *puzzle* kata, permainan kata, atau kuis interaktif untuk membantu siswa belajar dengan cara yang menyenangkan. Hal ini juga memungkinkan guru untuk menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan kelas mereka. Dari pembahasan tersebut juga terlihat jelas bahwa penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang tercermin dari partisipasi aktif siswa dalam berbagai kegiatan pembelajaran. Namun, kemungkinan gangguan selama penggunaan, seperti ketergantungan pada koneksi Internet yang kuat, harus diperhitungkan. Penelitian ini akan membantu untuk memahami efektivitas media *Wordwall* dalam meningkatkan mata pelajaran sekaligus menjadi referensi bagi guru di masa depan. *Wordwall* juga memberikan pengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi yang ditujukan untuk menilai pembelajaran di sekolah dasar. Artinya salah satu upaya menilai pembelajaran dengan menggunakan *Wordwall* adalah dengan mengemas pembelajaran untuk permainan yang dimainkan oleh anak sekolah dasar (*Game*), yang dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi dapat juga sebagai latihan, pembelajaran dan simulasi. Pembelajaran berbasis *Game Based Learning* merupakan suatu proses yang memperkenalkan permainan baik digital maupun tradisional untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran dengan berbasis permainan dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif karena dengan model pembelajaran ini menuntut siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran sebagai pemain. Selain itu pembelajaran *Game Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang berlangsung sedemikian rupa sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih kontekstual. *Game based learning* mengacu pada permainan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Dengan menggunakan *Game Based Learning* guru dapat menggunakan video game untuk melibatkan dan motivasi siswa. *Game based learning* merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan.

DAFTAR RUJUKAN

Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.

<https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>

- Anugrah, A., Istiningasih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(3), 208–216.
- Daniyati, A., Saputri, Bulqis, I., Wijaya, R., & Septiyani, Aqila, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 285.
- Eko Wahyuni, S., Fitrotun Nisa, A., Ratna Widanti, U., Anggun Kirana Putri, dan, Negeri, S., Tengah, J., & Sarjanawiyata Tamansiswa, U. (2023). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Yogyakarta, 26 Agustus 2023 Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar*. 34–45.
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023*, 125–132.
- Hasanah, N., & Sutiah, S. (2023). *WORDWALL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PENDAHULUAN Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan tidak bisa dihindari .. Teknologi membawa beragam alat dan sumber daya yang memperkaya pengalaman pembelajaran dan memberikan efek pada guru dalam cara mengajar .* 153–166.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 3, 527–532.
- Khaerunnisa, K., Latri, L., & Lestari, R. (2022). Penerapan Metode Games Based Learning untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD : Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(3), 516–520.
- Meitriani, N. N. W., Dwija, I. W., & Suardika Putra, I. P. (2023). Penerapan Game Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Operasi Hitung Bilangan Bulat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Karangasem Tahun Pelajaran 2021/2022. *Lampuhyang*, 14(1), 180–194. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v14i1.338>
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100.
- Oviliani, T. M., & Susanto, R. (2023). *The effect of wordwall educational game-based learning media on interest in learning natural sciences*. 4(1), 27–33.
- Pembelajaran, M., & Berbasis, D. (2023). *JDPP*. 11(2).
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Sadiyah, S., Maspupah, M., & Yuliawati, A. (2023). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Game-Based Learning (GBL) Berbantuan Wordwall pada Materi Ekosistem. *Jurnal Biologi, Pendidikan Biologi, Dan Teknologi Kesehatan*,

2(2).

- Setyorini, D., Suneki, S., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Dengan Menggunakan Media Wordwall Kelas 4 di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6(1), 25–31.
- Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan melalui Media Wordwall dalam Pembelajaran Daring pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tatsa Galuh Pradani. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Wahyuning, S. (2022). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2), 1–5.
- Wildan, A., Suherman, S., & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>