PEMANFAATAN MEDIA GAME EDUKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA SEKOLAH DASAR

Ainun Nisa'[1], Nur Azmi[2],

[1, 2] *Universitas Negri Padang*
E-mail : [1]nisaainun2002@gmail.com , [2]nurazmialwi@fip.unp.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini membahas penggunaan media game edukasi Wordwall sebagai alat pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Wordwall menyediakan berbagai jenis permainan interaktif yang dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Dengan pemanfaatan media ini, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan efektif, membantu siswa memahami konsep bahasa dengan lebih baik. Penelitian ini mengadopsi metode literature review untuk mengumpulkan dan menganalisis data dari berbagai sumber yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa Wordwall memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan hasil belajar dan keterampilan berpikir kritis siswa, serta menciptakan atmosfer belajar yang positif. Penerapan media pembelajaran berbasis game seperti Wordwall diharapkan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas Pendidikan.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Wordwall, Game Edukatif, Bahasa Indonesia*

ABSTRACT

This article discusses the use of the educational game media Wordwall as a learning tool for Indonesian language at the elementary school level. Wordwall offers various interactive games that can increase student motivation and interest in learning. By utilizing this media, the teaching and learning process becomes more engaging and effective, helping students understand language concepts more easily. This research adopts a literature review method to gather and analyze data from various relevant sources. The analysis results show that Wordwall significantly contributes to improving learning outcomes and students' critical thinking skills, as well as creating a positive learning atmosphere. The implementation of game-based learning media such as Wordwall is expected to be an effective alternative in enhancing the quality of education.

Keywords : *Learning Media, Wordwall, Educational Games, Indonesian Language*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan memanfaatkan sumber belajar yang tersedia di lingkungan belajar. Proses belajar mengajar ini juga mencerminkan bentuk interaksi yang bertujuan agar guru tetap mengacu pada aturan dan standar yang berlaku dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah, perkembangan pembelajaran bahasa perlu mendapatkan perhatian agar siswa mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar (Nurul et al., 2024). Perkembangan pembelajaran bahasa perlu mendapatkan perhatian agar siswa mampu menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Bahasa, sebagai alat komunikasi, digunakan untuk menyampaikan perasaan dan pikiran seseorang. Dengan demikian, makna yang ingin disampaikan dapat dipahami dengan jelas oleh orang lain. Komunikasi yang efektif melalui bahasa juga dapat (Shofiya Launin et al., 2022)

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu Penggunaan media pembelajaran dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran selama proses KBM berlangsung (D. F. M. Putri et al., 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat belajar siswa. Seorang guru profesional juga perlu mengidentifikasi hal-hal yang dapat menarik perhatian siswanya (Zulfah, 2023). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan karakteristik dan minat peserta didik.

Permainan atau game adalah aktivitas yang dapat mendukung perkembangan anak, baik secara fisik, kognitif, maupun sosial emosional. Penggunaan media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, pengembangan media yang efektif adalah media berbasis teknologi, seperti game.(Kurnia et al., 2023). Oleh karena itu, pendidik dapat memanfaatkan Wordwall sebagai alat untuk menarik perhatian siswa terhadap pelajaran. Media ini menyediakan berbagai jenis template yang dapat digunakan sesuai kebutuhan. Dengan fitur interaktif yang mudah diakses, Wordwall mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, pendidik juga dapat menggunakan opsi lain untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik.(Salsabila et al., 2023)

Wordwall adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa keunggulan Wordwall antara lain tersedia secara gratis untuk pengguna basic dengan beberapa pilihan template. Selain itu, permainan yang dibuat dapat dibagikan langsung melalui platform seperti WhatsApp, Google Classroom, dan lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai jenis permainan, seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak (random cards), dan masih banyak lagi. Keunggulan lainnya adalah permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, sehingga memudahkan siswa yang mengalami kendala jaringan.(D. F. M. Putri et al., 2024). Media Wordwall adalah salah satu alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, baik bagi siswa maupun guru. Menurut Sherianto dalam (Pradani, 2022), Wordwall dapat dimanfaatkan

sebagai media pembelajaran, sumber belajar, sekaligus alat penilaian yang dapat digunakan guru untuk siswa. Wordwall dirancang untuk melibatkan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei.introduction is a little different from the short and concise abstract. The reader needs to know the background to your research and, most importantly, why your research is important in this context. What critical question does your research address? Why should the reader be interested?

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Systematic Literature Review (SLR). Penelitian ini didesain untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai dampak media pembelajaran Wordwall dalam mengoptimalkan partisipasi dan pemahaman peserta didik. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya mengeksplorasi secara sistematis cara platform digital tersebut mampu mentransformasi dinamika proses belajar-mengajar, dengan menitikberatkan pada peningkatan interaksi, motivasi, dan kedalaman pemahaman siswa terhadap konten akademik.Pengumpulan data dilakukan melalui analisis sistematis terhadap artikel-artikel penelitian terbaru yang relevan dengan topik tersebut (Salwa Sausan et al., 2024) di mana data yang dikumpulkan tidak diolah dengan metode statistik, melainkan dideskripsikan untuk memberikan gambaran yang jelas sesuai dengan realitas di lapangan. Hasil analisis disajikan dalam bentuk narasi yang menggambarkan situasi penelitian secara mendetail.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1 Analisis Data

Penulis	Judul Penelitian	Tahun
(Farida, 2023)	peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Durenan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game Wordwall.	2023
(I. L. Putri et al., 2023)	Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya	2023
(Safitri et al., 2023)	Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Ivb Sdn	2023

(Shofiya Launin et al., 2022)	Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV	2022
(Ma'rifah & Mawardi, 2022)	Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall	2022

PEMBAHASAN

Media worldwall ini secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dari analisis terhadap tujuh sumber jurnal terbaru, Penelitian oleh (Farida, 2023) "Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Game Wordwall pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN 1 Durenan" Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas III SDN 1 Durenan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis game Wordwall. Hal ini terlihat dari kenaikan rata-rata hasil belajar siswa, yaitu dari 70,5 pada siklus I menjadi 77,4 pada siklus II. Selain itu, persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga meningkat, dari 38,5% pada siklus I menjadi 53,8% pada siklus II. Hal ini membuktikan bahwa penerapan game Wordwall memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Dilanjutkan oleh penelitian (I. L. Putri et al., 2023) "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Hasil tes menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang konsisten pada setiap siklus. Pada tahap pra-siklus, rata-rata hasil belajar siswa adalah 50,68 dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 36,36%. Setelah dilakukan tes pada siklus I, rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 68,40 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, di mana rata-rata hasil belajar siswa mencapai 82,5 dengan ketuntasan klasikal sebesar 81,81%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Indonesia efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dilanjutkan oleh penelitian (Safitri et al., 2023) "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Ivb Sdn Pedurungan Kidul 01"Tujuan pembelajaran (KKTP) pada siklus I tercapai sebesar 65% dengan rata-rata nilai 76,5, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 81% dengan rata-rata nilai 84,2. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas IVB SDN Pedurungan Kidul 01 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi k(Safitri et al., 2023)ata berawalan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Wordwall.

Selanjutnya penilitian dari (Shofiya Launin et al., 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa media game online Wordwall memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame. Penelitian dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan desain Nonequivalent Pretest and Posttest Control Group Design. Sampel penelitian terdiri dari 40 siswa kelas IV, yaitu 20 siswa dari SDN 1 Sukorame dan 20 siswa dari SDN 3 Sukorame. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test, diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar

0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media game online Wordwall secara signifikan berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame.

Selanjutnya dari (Ma'rifah & Mawardi, 2022) "Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall" Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas 5 SD melalui penerapan Hyflex Learning yang didukung oleh Wordwall, peneliti menyimpulkan bahwa: 1) terdapat peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa, dengan selisih rata-rata skor kemampuan berpikir kritis dari Siklus I ke Siklus II sebesar 10,29 poin; 2) rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat, dengan selisih skor sebesar 1,9 poin dari Siklus I ke Siklus II. Selain itu, persentase ketuntasan hasil belajar klasikal menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan selisih sebesar 24,31%.

Penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall terbukti memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya meningkatkan rata-rata hasil belajar dan persentase ketuntasan siswa, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar. Selain itu, Wordwall mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan demikian, penerapan Wordwall dalam pembelajaran merupakan alternatif yang efektif dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran berbasis game Wordwall memberikan berbagai manfaat dalam proses belajar siswa. Pertama, media ini meningkatkan hasil belajar dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Siswa merasa lebih terlibat dalam materi yang diajarkan, sehingga mereka dapat memahami konsep dengan lebih baik.

Kedua, Wordwall juga meningkatkan persentase ketuntasan belajar. Dengan pendekatan yang menyenangkan, lebih banyak siswa yang berhasil mencapai standar kompetensi, menciptakan suasana belajar yang positif.

Selain itu, media ini meningkatkan minat belajar siswa. Dengan adanya elemen permainan, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga merasa senang saat berpartisipasi, yang membantu mengurangi kejenuhan. Ketika siswa menikmati proses pembelajaran, mereka menjadi lebih termotivasi untuk belajar.

Wordwall juga berperan dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Melalui berbagai tantangan dan permainan, siswa diajak untuk menganalisis dan menyelesaikan masalah, yang sangat penting untuk perkembangan kognitif mereka.

Dengan fleksibilitas yang ditawarkan, Wordwall dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan konteks pembelajaran, memungkinkan guru untuk menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan siswa.

Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran berbasis game Wordwall sangat bermanfaat, menjadikannya alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Farida, F. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Game Wordwall pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di SDN 1 Durenan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, *4*, 236–244. http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID

Kurnia, N., Permana, E. P., & Permatasari, C. (2023). Implementasi Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri. *Jurnal Simki Pedagogia*, *6*(2), 589–598. https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.295

Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *12*(3), 225–235. https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235

Nurul, M., Arofatul Ilmi Uswatun Khasanah, L., & Mudayan, A. (2024). Pengembangan Media Game Edukasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, *7*(2), 780–789. https://doi.org/10.30605/jsgp.7.2.2024.4144

Pradani, T. G. (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. https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162

Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dikelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, *4*(1), 132–142.

Putri, I. L., Amril, A., & Hader, A. E. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN 10 Koto …. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(3), 10090–10097. http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/3348%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/3348/2377

Safitri, L. D., Kartinah, & Rahayu. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Melalui Penggunaan Media Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas Ivb Sdn Pedurungan Kidul 01*. *November*, 2576–2581. file:///C:/Users/A C E R/Downloads/5415-Article Text-16656-1-10-20240516.pdf

Salsabila, A., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Pengaruh Media Wordwall terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Pelita : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, *3*(2), 42–51. https://doi.org/10.56393/pelita.v3i2.1716

Salwa Sausan, Suryani Sirait, Salihin Salihin, & Rosliana Siregar. (2024). Studi Literatur : Pemanfaatan Web Wordwall Untuk Melatih Kemampuan Computational Thinking Siswa

Dalam Pembelajaran Matematika. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, *2*(2), 190–197. https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i2.479

Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *1*(3), 216–223. https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176

Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(1), 11. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5