

Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

Nurinda Herta¹, Bella Chairun Nupus², Ratih Sanggarwati³, Tri Yudha Setiawan⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Dasar, Universitas Jambi, Indonesia

nurindaherta1999@gmail.com¹, bchairunnufus@gmail.com², ratihsanggarwati706@gmail.com³,
yudhasetiawan252@gmail.com⁴

Keywords:

Game Wordwall,
Interest to learn.

Abstract: *The role of technology at this time is very influential for Education. Technology can be utilized by teachers and students in the teaching and learning process. One of the technologies that can be used is learning media, one of which is the Wordwall game. This research has the goal of providing a description and study related to the use of the Wordwall game application in learning to foster students' interest in learning in elementary schools. In this study, researchers used qualitative research and used descriptive analysis techniques with literature studies. The data collected in this study comes from the Google Scholar database which is relevant to this research. The results of the study show that by utilizing the Wordwall game application in learning can increase students' interest in learning in class so as to make students happy and enthusiastic in learning. Teachers can utilize the Wordwall game application so that innovations are created from the features in the Wordwall game so that it can support success in learning.*

Kata Kunci:

Permainan Wordwall,
Minat Belajar.

Abstrak: Peran teknologi pada saat ini sangat berpengaruh besar bagi Pendidikan. Teknologi dapat dimanfaatkan oleh guru dan Siswa dalam proses belajar mengajar. Salah satu teknologi yang dapat digunakan ialah media pembelajaran, salah satunya yaitu game Wordwall. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu memberikan deskripsi serta kajian terkait pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar Siswa di sekolah dasar. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif serta menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur. Data yang dikumpulkan pada penelitian ini berasal dari database Google Scholar yang relevan dengan penelitian ini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi game Wordwall pada pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar Siswa dikelas sehingga membuat Siswa senang dan bersemangat dalam belajar. Guru dapat memanfaatkan aplikasi game Wordwall sehingga tercipta inovasi-inovasi dari fitur yang ada di game Wordwall sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Article History:

Received : 28-07-2023

Online : 16-08-2023



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



◆

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan di tingkat Sekolah Dasar merupakan tahap penting dalam pembentukan dasar pengetahuan dan keterampilan Siswa. Minat belajar yang kuat pada tingkat ini memiliki peran penting dalam membentuk pola pikir positif terhadap proses pembelajaran dan akhirnya berdampak pada hasil belajar jangka panjang. Sayangnya, tidak jarang ditemukan Siswa di

Sekolah Dasar yang kurang antusias dan kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Fenomena ini mencerminkan permasalahan utama yang harus diatasi oleh para pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Oleh sebab itu perlunya seorang guru menguasai kompetensi sebagai pendidik. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh guru ialah kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi.

Seorang guru harus memiliki kompetensi dibidang teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan diri serta sebagai penunjang dalam proses pembelajaran(Sintawati & Indriani, 2019). Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Perkembangan zaman menuntut untuk guru menguasai dan mengetahui dasar dari penggunaan teknologi terkhusus teknologi pendidikan. Selain, administrasi yang harus dikerjakan oleh guru proses pembelajaran pun dapat ditunjang dengan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Penggunaan media pembelajaran menjadi alat bantu dalam pengajaran yang dilakukan oleh guru sehingga mengakibatkan Siswa mudah memahami apa yang ingin disampaikan oleh guru. Saat berada dikelas Siswa diharapkan dapat belajar secara optimal. Belajar pada dasarnya adalah melakukan suatu aktivitas, maka pada proses pembelajaran Siswa perlu banyak berpartisipasi (Supriyono, 2018). Partisipasi Siswa dapat dilakukan dengan cara melihat, mendengarkan, memikirkan, merasakan dan menulis(Magdalena et al., 2021). Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dapat membantu Siswa untuk memahami suatu materi.

Dalam upaya meningkatkan minat belajar Siswa, penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menunjukkan potensi yang menarik. Menurut (Maritsa et al., 2021) bahwa teknologi menjadi alat pendukung yang dapat digunakan pada pendidikan dalam mempermudah guru untuk mengajar Siswa dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aplikasi game edukatif menjadi salah satu alat yang menonjol dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang telah menarik perhatian dalam konteks pendidikan adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis daring dan sumber belajar bagi peserta didik(Sari P & Yarza H, 2021).

Wordwall adalah platform yang menyediakan beragam permainan interaktif yang dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Namun, meskipun potensinya yang menjanjikan, pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar Siswa Sekolah Dasar masih perlu diteliti lebih lanjut. Perlu adanya analisis mendalam tentang tata cara penggunaan wordwall dan bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa serta kelebihan serta kekurangan media pembelajaran Wordwall.

Dengan memahami latar belakang ini, para pendidik dan pengambil keputusan di dunia pendidikan dapat mengambil langkah-langkah strategis dalam menghadapi tantangan meningkatkan minat belajar Siswa di Sekolah Dasar. Penelitian tentang pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran juga dapat memberikan pemahaman lebih mendalam tentang potensi teknologi dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan efektif bagi Siswa di usia belajar yang krusial ini. Dengan demikian, peneliti membahas pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar Siswa Sekolah Dasar.

B. METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif serta menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur. Studi literature digunakan dengan cara menelaah serta mengolah dari berbagai sumber ilmiah yang sudah dipublikasi. Peneliti menggunakan data yang berasal dari database Google Scholar yang relevan dengan penelitian ini. Terdapat beberapa tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dengan menggunakan studi literatur. Tahapan-tahapan tersebut adalah tahap identifikasi, tahapan seleksi, tahapan verifikasi serta tahapan kombinasi dan menyimpulkan. Pada tahap identifikasi peneliti mencari referensi yang sesuai dengan topik /permasalahan yang peneliti teliti dengan menggunakan kata kunci yaitu pemanfaatan aplikasi wordwall di sekolah dasar serta pengaruh aplikasi wordwall dalam pembelajaran terfokus pada minat belajar. Tahapan kedua yaitu seleksi, peneliti memilih dan melakukan pengelompokan yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Selanjutnya tahap verifikasi yaitu tahap pemeriksaan artikel/ referensi untuk dianalisis dan dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Pada tahap terakhir yaitu tahapan literatur masuk pada sintesis atau tahapan yang hasilnya digabungkan atau dibenturkan dengan teori (Setiawan et al., 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Cara Penggunaan Media pembelajaran Wordwall Bagi Guru

Wordwall merupakan sebuah platform yang dapat membantu dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan Wordwall, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti game kata-kata silang, puzzle kata, kartu kata, dan lain-lain. Berikut adalah langkah-langkah untuk memanfaatkan Wordwall dalam pembelajaran:

a. Langkah 1: Membuat Akun Wordwall

- 1) Buka situs resmi Wordwall di <https://wordwall.net/> atau unduh aplikasi Wordwall di perangkat Anda.
- 2) Klik tombol "Sign up" atau "Daftar" untuk membuat akun baru.
- 3) Isi informasi yang diperlukan untuk membuat akun, atau dapat masuk menggunakan akun Google atau akun Microsoft jika lebih mudah.

b. Langkah 2: Membuat Aktivitas

- 1) Setelah masuk, klik tombol "Create" atau "Buat" untuk membuat aktivitas baru.
- 2) Pilih jenis aktivitas yang ingin di buat dari daftar pilihan yang tersedia, seperti "Kata Silang," "Puzzle Kata," "Kartu Kata," atau jenis lainnya sesuai kebutuhan pembelajaran.

c. Langkah 3: Mengisi Konten Aktivitas

- 1) Berikan judul untuk aktivitas agar mudah dikenali oleh siswa.
- 2) Masukkan pertanyaan atau kata-kata yang relevan untuk aktivitas yang dipilih.
- 3) Dapat menambahkan gambar atau video untuk membuat aktivitas lebih menarik dan informatif.
- 4) Dapat menyesuaikan opsi dan pengaturan lainnya, seperti waktu, skor, dan kunci jawaban.

d. Langkah 4: Menyimpan dan Membagikan Aktivitas

- 1) Setelah selesai mengisi konten aktivitas, klik tombol "Save" atau "Simpan" untuk menyimpannya.

- 2) Terakhir akan diberikan beberapa opsi untuk membagikan aktivitas, seperti tautan untuk dibagikan langsung, kode unik untuk dimasukkan siswa, atau menyematkan aktivitas ke situs web atau platform pembelajaran lainnya.

2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran Wordwall dalam meningkatkan minat belajar siswa

Anak usia sekolah dasar merupakan masa dimana anak-anak suka sekali bermain game baik secara langsung maupun secara online melalui smartphone atau komputer. Hal ini dapat dijadikan sebagai suatu inovasi bagi guru dalam merancang dan melakukan pembelajaran di kelas. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami suatu materi. Salah satu media yang dapat digunakan ialah media pembelajaran wordwall.

Media wordwall merupakan media yang didalamnya berisikan games yang dapat diakses oleh siswa. Media wordwall terbukti dapat membantu peserta didik dalam belajar serta meningkatkan minat belajar siswa melalui game. Menurut (Siti Faizatun Nissa, 2022) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran wordwall adalah media interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas II. Selain itu, menurut (Pradani, 2022) Penggunaan media wordwall dalam pembelajaran IPA di kelas IV dapat meningkatkan motivasi dan minat dalam belajar. Sedangkan menurut (Shofiya Launin et al., 2022) Penggunaan media yang bervariasi yang dilakukan oleh guru saat menyampaikan materi pembelajaran melalui media game online wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya menurut (Agusti & Aslam, 2022) Media pembelajaran wordwall mampu membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran hal tersebut dikarenakan terdapat kuis yang menarik sehingga menumbuhkan minat dan semangat dalam mengerjakannya. (Akbar & Hadi, 2023) juga mengungkapkan bahwa media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap hasil dan minat belajar siswa. Dan yang terakhir diungkapkan oleh (Aidah & Nurafni, 2022) bahwa Media pembelajaran wordwall adalah salah satu media interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Berdasarkan penjabaran tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran wordwall berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

3. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran Wordwall

Penggunaan wordwall didalam kelas memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan penggunaan wordwall didalam kelas adalah siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan mudah baik ditingkat sekolah dasar maupun tinggi (Nisa & Susanto, 2022). Penggunaan wordwall dapat melatih kreativitas siswa hal tersebut dikarenakan bermain sambil belajar bersama teman-temannya baik perseorangan ataupun kelompok. Kreativitas peserta didik dituntut dalam mengerjakan permainan-permainan yang disajikan dalam wordwall yang sebelumnya telah dirancang oleh guru. selain itu wordwall memiliki kekurangan yaitu hanya dapat dilihat karena berbentuk visual serta pembuatannya membutuhkan waktu yang lebih lama (Arif Agus Mujahidin et al., 2021). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan kelebihan dan kekurangan media wordwall sebagai berikut:

- a. Kelebihan Media Pembelajaran Wordwall
 - 1) Media wordwall bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah
 - 2) Tidak monoton dan menarik untuk dimainkan

- 3) Merdia wordwall bersifat kreatif
- 4) Meningkatkan minat siswa dalam belajar
- 5) Dapat menjadi alat evaluasi
- 6) Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa

b. Kekurangan Media Pembelajaran Wordwall

- 1) Media wordwall hanya dapat dilihat karena media visual
- 2) Media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Wordwall merupakan sebuah platform yang dapat membantu dalam meningkatkan interaksi serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan Wordwall, guru dapat membuat berbagai jenis aktivitas pembelajaran interaktif seperti game kata-kata silang, puzzle kata, kartu kata, dan lain-lain. Media pembelajaran wordwall adalah salah satu media interaktif yang mudah digunakan dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Media pembelajaran wordwall berepengaruh terhadap minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar meningkat.

Kelebihan media pembelajaran Wordwall adalah media wordwalll bersifat fleksibel dan dapat digunakan dengan mudah oleh berbagai tingkatan sekolah, tidak monoton dan menarik untuk dimainkan, media wordwall bersifat kreatif, Meningkatkan minat siswa dalam belajar, dapat menjadi alat evaluasi, Kuis dapat di cetak dan dibagikan kepada siswa. Sedangkan kekurangan media pembelajaran Wordwall adalah media wordwall hanya dapat dilihat karena media visual, media wordwall membutuhkan waktu yang relative lebih dalam membuatnya. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan panduan praktis bagi para pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran dan memberikan dampak positif bagi minat belajar dan hasil belajar Siswa Sekolah Dasar dengan menggunakan Wordwall.

REFERENSI

- 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>
- 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>
- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660.
- Arif Agus Mujahidin, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, & Windy Aprillia. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 552, 552–560.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jjpgi0005>
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter*, 1(5), 452–457.

- Sari P, & Yarza H. (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.
- Setiawan, T. Y., Destrinelli, D., & Wulandari, B. A. (2022). Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Radec di Sekolah Dasar : Systematic Literature Review. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 133. <https://doi.org/10.31764/justek.v5i2.11421>
- 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>
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn)*, 417–422.
- Siti Faizatun Nissa, N. R. (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>
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.