

PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WORDWALL* MENGGUNAKAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MATERI IPAS UNTUK GURU SDN 20 MANGGELEWA

Muarif Islamiah^{1)*}, Fathurrahmaniah²⁾, Nita Rahmaniya³⁾, Asria Ayu Kusumawati⁴⁾

^{1,3}Pendidikan IPA, STKIP Harapan Bima, Indonesia

²Teknik Pembuatan Tenun Ikat, Universitas Nusa Cendana, Indonesia

⁴SMPN 30 Kab. Purworejo, Indonesia

¹muarif.islamiah@gmail.com, ²fathurrahmaniah@gmail.com, ³nitatarahmaniya@gmail.com, ⁴asria.project18@gmail.com

Diterima: 29 November 2025, Direvisi: 25 Desember 2025, Disetujui: 29 Desember 2025

ABSTRAK

Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Wordwall Menggunakan Metode *Discovery Learning* pada pembelajaran IPAS di SDN 20 Manggelewa merupakan bagian dari program pemberdayaan sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi. Sebelum pelaksanaan kegiatan, sebagian besar guru dan civitas akademika SDN 20 Manggelewa masih memiliki keterbatasan pengetahuan, bahkan baru mengenal aplikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui pelatihan dan pendampingan yang terstruktur, guru memperoleh pemahaman tentang pentingnya pemanfaatan *Wordwall* sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Tujuan utama kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan pengetahuan guru tentang pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS, meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan iptek sebagai media pembelajaran interaktif, serta meningkatkan aspek afektif guru dalam menumbuhkan rasa keingintahuan peserta didik. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi dengan menerapkan pendekatan *Participatory Rural Appraisal* (PRA) yang melibatkan sekolah secara aktif pada setiap tahap. Subjek pengabdian melibatkan 15 orang guru dan penerapan pembelajaran pada 24 siswa SDN 20 Manggelewa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dengan nilai N-Gain sebesar 0,7 pada kategori sedang. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Wordwall* berbasis *Discovery Learning* layak diterapkan untuk meningkatkan minat belajar, partisipasi aktif siswa, serta pencapaian target pembelajaran IPAS. **Kata kunci:** media; pembelajaran; interaktif; Wordwall; IPTEK; guru

ABSTRACT

The Training and Mentoring Activities for Creating Wordwall Learning Media Using the Discovery Learning Method in IPAS lessons at SDN 20 Manggelewa are part of the school empowerment program to improve the quality of technology-based learning. Before the activities were carried out, most teachers and academic staff at SDN 20 Manggelewa still had limited knowledge and were only beginning to become familiar with the Wordwall application as an interactive learning media. Through structured training and mentoring, teachers gained an understanding of the importance of utilizing Wordwall as an innovative and engaging alternative learning medium. The community service subjects involved 15 teachers and the implementation of learning for 24 students at SDN 20 Manggelewa. Evaluation results showed an increase in students' learning interest with an N-Gain score of 0.7 in the moderate category. Thus, the development of Wordwall learning media based on Discovery Learning is feasible to implement to increase students' interest in learning, active participation, as well as the achievement of IPAS learning objectives.

Keywords: media; learning; interactive; Wordwall; science and technology; teacher

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu negara dan bangsa sangat bergantung pada *value* dari generasi muda. Generasi muda adalah calon “Generasi Emas 2045” yang akan menjadi tonggak peradaban bangsa. Sasaran dari generasi ini adalah anak-anak yang saat ini berada di fase A-F dan perguruan tinggi (Adawiyah et al.,

2024). Ketika calon Generasi Emas 2045 memasuki fase A, guru memiliki peran sangat penting untuk menciptakan kesan yang mendalam bagi siswa. Dengan begitu rasa ingin tahu siswa terpicu. Berdasarkan kondisi psikologis anak, siswa di awal fase mudah untuk memahami hal baru yang masih

bersifat sederhana dan nyata. Biasanya melalui sebuah kalimat sederhana, didukung dengan munculnya gambar atau benda yang berkaitan, ataupun dikolaborasikan dengan permainan. Permainan bisa dilakukan secara tradisional maupun modern yang berbasis digital. Melihat perkembangan psikologi dan sosial anak terhadap tingkat ketertarikannya terhadap teknologi terutama gadget sangatlah tinggi, misalnya dalam penggunaan smartphone dan tablet bisa mencapai 50% dari total seluruh pengguna gadget di semua kalangan. Apprianingrum, (2023). Pemicu daya tarik yang ditawarkan gadget adalah memberikan pengalaman dan kesempatan bereksplorasi (Yulsyofriend et al., 2019) dan kemudahan dalam mengakses konten, termasuk video, media sosial, maupun permainan interaktif dengan tampilan yang diberikan dapat menggugah daya tarik Novianti & Garzia, (2020) Haeroni & Eliasa, (2023). Ketertarikan ini menjadi perhatian organisasi kependidikan untuk menciptakan aplikasi ataupun web yang berintegrasi pada kependidikan. Salah satu aplikasi yang terkenal dan populer di Indonesia yaitu Wordwall.

Wordwall diterima dengan baik di kalangan pengajar maupun siswa karena pengaruhnya yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Wordwall merupakan aplikasi berbasis web yang memberikan kesempatan pengajar untuk menciptakan berbagai macam permainan interaktif (Saputri & Sukmawati, 2024; Kariyati et al., 2024; Adawiyah et al., 2024) (Annur & Fuad, 2025). Aplikasi *Wordwall* menawarkan 18 macam template menarik. Varian template ini mendukung terciptanya pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga mendorong partisipasi aktif siswa (Amri & Sukmaningrum, 2023). Dengan adanya pembelajaran yang dapat membuat siswa sadar dengan sendirinya akan partisipasi aktifnya dalam pembelajaran merupakan langkah awal keberhasilan pembelajaran diterapkan. Kebutuhan siswa akan rasa ingin tahu dalam banyak hal keilmuan dan kebutuhan akan rasa senang bisa terpenuhi. Pembelajaran menggunakan media Wordwall terasa lebih ringan dan menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain layaknya bermain game. Dalam studi yang diterapkan pada sekolah dasar menunjukkan terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar tepatnya dalam aspek sains (Lestari & Rohmani, 2024; Salsabila et al., 2023).

Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, cara untuk mengembangkan rasa ingin tahu, saintifik, dan sosial memerlukan model pembelajaran pada kurikulum 2013 (Apprianingrum, dll, 2023). Dalam memilih metode pembelajaran perlu memperhatikan latar belakang siswa agar kebutuhan siswa terpenuhi. Dengan begitu siswa akan terlibat secara aktif dan

termotivasi selama pembelajaran (Umair & Tawakal, 2021), seperti metode pembelajaran *Discovery Learning* (Ariska et al., 2020; Khamidah & Mustikasari, 2019). Dengan keterlibatan siswa terbentuklah interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru.

Penelitian sebelumnya yang sejenis dan berkaitan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh (Agusti dkk, 2022) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa guru yang dikelasnya menerapkan media pembelajaran dengan aplikasi Wordwall berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dibanding kelas dengan media pembelajaran konvensional. Dengan $t_{hitung} = 3,203$ pada $\alpha = 0,05$ dan $dk = 62$ dan $t_{table} = 2,039$, maka $t_{hitung} > t_{table}$ yang artinya benar adanya pengaruh media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar siswa.

Penelitian oleh (Wahab et al., 2021) dengan judul “Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI”. Hasil penelitian menunjukkan uji N-Gain pada pembelajaran statistika dengan desain One Group Pretest-Posttest, ketika pretest pencapaian siswa baru mencapai 36,3 kemudian hasil posttest melonjak hingga 76,0 dengan N-Gain 0,62.

Penelitian oleh (Kasa et al., 2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS secara Daring (*Online*) di Sekolah Dasar”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Wordwall sangat efektif yang terbukti dengan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa hingga 94,83%.

Penelitian oleh (Gandasari & Pramudiani, 2021) dengan judul “Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA di Sekolah Dasar”. Penelitian ini memperoleh hasil uji $t_{hitung} > t_{table}$ (7,79 > 2,0084) yang artinya aplikasi Wordwall efektif untuk digunakan.

Penelitian oleh (Sari et al., 2021) dengan judul “Pengaruh Game Wordwall terhadap Hasil belajar Sejarah Kelas X IPA SMA 2 Lubuk Basung” mendapati bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menerapkan media Wordwall.

Penelitian oleh (Wafiqni & Putri, 2021) dengan judul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (*Online*) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas I”. Hasil penelitian menunjukkan hasil ulangan mengalami peningkatan sebesar 75%, maka aplikasi Wordwall layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan di atas, penelitian terhadap penggunaan aplikasi Wordwall dinilai efektif digunakan sebagai media

pembelajaran karena disertai template yang interaktif. Aplikasi ini memotivasi siswa akan partisipasi aktifnya sehingga terbentuk interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Tidak hanya siswa yang merasakan manfaatnya, guru juga merasakan karena evaluasi hasil belajar siswa langsung dapat dilihat. Dengan tertinggalnya sekolah-sekolah yang belum menerapkan media pembelajaran berbasis digital karena minimnya keahlian dalam menggunakan IPTEK, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Menggunakan Metode *Discovery Learning* pada Materi IPAS untuk Guru SDN 20 Manggelewa”. Dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang pemanfaatan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran IPAS, meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan IPTEK sebagai pembelajaran interaktif, dan meningkatkan afektif guru terhadap rasa keingintahuan siswa pada pembelajaran.

METODE

Pengabdian ini dilakukan di SDN 20 Manggelewa pada tanggal 13 Agustus – 15 Agustus 2025 dengan 15 orang guru dan 24 orang siswa sebagai objek pengabdian. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah model **Participatory Rural Appraisal (PRA)** atau Pemberdayaan Masyarakat berbasis Partisipatif. Metode PRA melibatkan partisipasi aktif dari mitra dalam seluruh tahapan pemecahan masalah yang mereka hadapi, sehingga setiap langkah program menjadi lebih relevan dan tepat sasaran. Partisipasi mitra dalam pelaksanaan program ini mencakup beberapa hal penting, yaitu: (a) keterlibatan aktif mitra dalam setiap tahapan PMP, (b) pemaparan permasalahan oleh mitra, termasuk solusi 1235rofessiona yang telah pernah dilakukan, (c) bantuan dari mitra dalam persiapan bahan serta sarana yang diperlukan dalam kegiatan pendampingan, dan (d) evaluasi bersama antara mitra dan Tim Pelaksana PMP untuk menilai tingkat keberhasilan kegiatan PMP.

Tahapan pelaksanaan kegiatan PMP dirancang secara sistematis untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh SDN 20 Manggelewa. Adapun tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

Sosialisasi

Pada tahap awal ini, kegiatan sosialisasi dilakukan untuk memperkenalkan tujuan dan rencana kegiatan pengabdian kepada mitra. Dalam sosialisasi ini, Tim Pelaksana PMP memaparkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, solusi yang akan diberikan, serta langkah-langkah pelaksanaan program dari awal hingga akhir. Sosialisasi ini penting untuk memastikan bahwa semua pihak memahami peran masing-masing serta manfaat yang

akan diperoleh dari program ini. Pada tahap ini juga sebagai analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi proses pembelajaran IPAS di SDN 20 Manggelewa Kabupaten Dompu dengan melakukan proses wawancara dengan guru kelas dan siswa. Dari analisis yang diperoleh bahwa pembelajaran IPAS masih berpusat pada metode ceramah serta penggunaan media yang terbatas pada buku teks. Hasil tersebut kemudian dijadikan dasar untuk merancang media pembelajaran interaktif yang lebih menarik.

Pelatihan

Tahap ini merupakan komponen fundamental dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Pelatihan berfokus pada peningkatan pengetahuan, peningkatan keterampilan, serta peningkatan afektif dalam pembelajaran. Pelatihan ini diberikan kepada para pelaku pendidik yaitu seluruh guru yang ada di SDN 20 Manggelewa. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan guru tentang pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS, meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan IPTEK sebagai pembelajaran Interaktif serta meningkatkan afektif guru terhadap rasa keingintahuan siswa pada pembelajaran.

Penerapan Teknologi

Pada tahap ini, Tim Pelaksana PMP memastikan bahwa teknologi yang dikenalkan dapat diterapkan dengan baik oleh mitra sasaran. Penerapan teknologi ini berfokus pada penggunaan aplikasi digital berbasis website untuk media pembelajaran yang interaktif dan dapat diterapkan di dalam kelas pada saat pembelajaran. Aplikasi yang dimaksud adalah aplikasi *Wordwall* yang memiliki berbagai fitur pembelajaran interaktif yang dapat menarik minat belajar siswa.

Pendampingan dan

Tahap pendampingan dilakukan setelah pelatihan dan penerapan teknologi, Tim Pelaksana PMP akan tetap melakukan pendampingan kepada mitra selama proses penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran.

Evaluasi

Evaluasi dilakukan secara berkala untuk menilai sejauh mana ketercapaian dari setiap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi ini tidak hanya menjadi alat ukur keberhasilan program, tetapi juga sebagai rujukan untuk mengembangkan produk dan metode yang dapat diterapkan oleh sekolah yang lainnya. Evaluasi merupakan tahap analisis untuk memastikan masalah dan kebutuhan media Wordwall diterapkan dalam pembelajaran IPAS, evaluasi tahap pelatihan untuk memberikan pemahaman kepada guru tentang aplikasi *wordwall* serta tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran serta instrumen evaluasi. Evaluasi pada tahap penerapan teknologi yakni tahap uji coba terbatas

terhadap guru untuk mengetahui wordwall dengan penerapan dengan metode *Discovery Learning*. Kemudian evaluasi pada tahap penerapan dengan observasi proses pembelajaran respon guru dan peserta didik untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dengan metode pembelajaran. Data pengabdian dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara. Data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan teknik persentase dan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa. Interpretasi N-Gain mengacu pada kategori yang dikemukakan oleh Hake (1999), yaitu tinggi ($g > 0,70$), sedang ($0,30 \leq g \leq 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Sementara itu, data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif untuk melengkapi hasil temuan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SDN 20 Manggelewa terhadap guru sebagai peserta dengan menggunakan model *Discovery Learning*. Pengabdian diawali dengan melakukan observasi dengan wawancara dan praktek untuk mengetahui sejauh mana keterampilan dan keterpakainya teknologi di sekolah. Pada tahap implementasi adalah penerapan perangkat media wordwall sebagai media pembelajaran interaktif pada materi IPAS untuk dengan metode *Discovery Learning*.

Minimnya pengetahuan guru tentang pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) di SDN 20 Manggelewa merupakan isu yang dapat membatasi penciptaan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Aplikasi *Wordwall* dikenal sebagai perangkat lunak yang membantu guru dalam merancang kuis dan permainan interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Namun, tanpa pemahaman yang cukup tentang fitur dan penggunaan aplikasi ini, potensi manfaatnya tidak akan terwujud.

Kondisi ini dapat disebabkan oleh kurangnya pelatihan spesifik mengenai aplikasi *Wordwall*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Ramdhan dan Ramliyana, guru memerlukan bimbingan yang sistematis melalui presentasi, demonstrasi, dan praktik langsung agar dapat menguasai alat ini. Tanpa pelatihan terstruktur, banyak guru di SDN 20 Manggelewa mungkin kesulitan dalam mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam kegiatan pembelajaran mereka, yang seharusnya dapat membuat pembelajaran IPAS.

Dalam program pemberdayaan ini, SDN 20 Manggelewa menunjukkan peningkatan dalam penggunaan aplikasi *Wordwall*. Sebelumnya, civitas akademika SDN 20 Manggelewa ini belum

memahami bahkan baru mengetahui aplikasi *wordwall* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, Guru SDN 20 Manggelewa mampu memahami pentingnya pemanfaatan aplikasi ini sebagai salah satu alternatif untuk pembelajaran.

Selain itu, minimnya keterampilan guru dalam memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagai pembelajaran interaktif di SDN 20 Manggelewa dapat dilihat dari berbagai profes yang berpengaruh pada kemampuan mereka untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun teknologi pendidikan saat ini menawarkan banyak alat dan platform yang dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa, banyak guru di SDN 20 Manggelewa masih terbatas dalam pemahaman dan penggunaan alat-alat tersebut.

Selain itu, sebuah studi mencatat bahwa masalah ketersediaan sarana dan prasarana serta keterbatasan dalam penguasaan teknologi menjadi penghambat dalam usaha peningkatan kompetensi guru. Dalam konteks SDN 20 Manggelewa, jika guru tidak memiliki akses yang memadai ke perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran, maka proses pembelajaran interaktif yang diharapkan tidak akan terwujud. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian untuk membangun infrastruktur teknologi yang solid dan memberikan akses kepada guru untuk menggunakan perangkat tersebut dengan efisien.

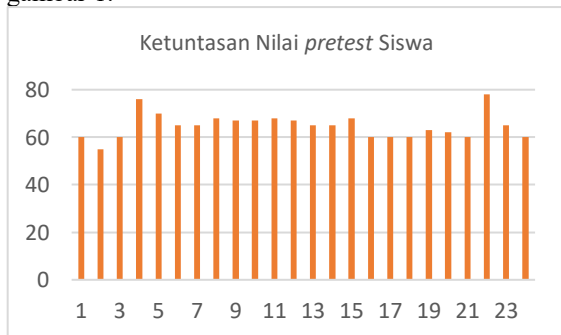
Dengan mengatasi masalah-masalah di atas melalui pelatihan, pendampingan, dan peningkatan akses teknologi, diharapkan guru di SDN 20 Manggelewa dapat lebih terampil dalam memanfaatkan IPTEK sebagai sarana pembelajaran interaktif. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, yang akhirnya dapat berkontribusi pada hasil pendidikan yang lebih baik.

Peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sebagai cara pembelajaran interaktif di SDN 20 Manggelewa sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), guru dapat mengembangkan berbagai media pembelajaran interaktif yang mampu merangsang minat siswa. Pengabdian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, di mana siswa lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran, serta hasil belajar mereka meningkat. Melalui pengembangan media yang berbasis teknologi, seperti aplikasi interaktif atau platform

pembelajaran online, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

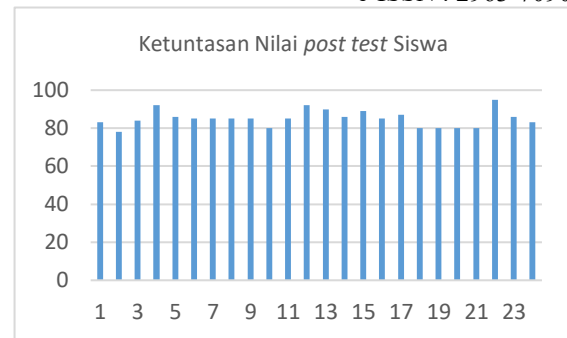
Di samping itu, pelatihan dan dukungan terhadap guru dalam penggunaan IPTEK sangat diperlukan untuk mengatasi kendala dalam implementasinya di kelas. Penelitian mengindikasikan bahwa guru yang mendapatkan pelatihan dalam penggunaan media interaktif menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan dalam pengajaran mereka. Selain itu, media interaktif tidak hanya berfungsi untuk menyampaikan materi tetapi juga dapat digunakan sebagai alat untuk menstimulasi rasa ingin tahu dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, pengembangan keterampilan guru dalam memanfaatkan IPTEK menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SDN 20 Manggelewa agar siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan tetapi juga lebih produktif.

Mengukur ketuntasan melalui tahap evaluasi dengan menerapkan pembelajaran kepada peserta didik dengan menggunakan evaluasi sebanyak 2 dua kali yakni evaluasi awal dengan *pretest* dan evaluasi akhir dengan *posttest*. ketuntasan peserta didik apabila memperoleh nilai Kriteria Ketuntasan Minimum pada mata pelajaran IPAS. Ketuntasan individu peserta didik berdasarkan nilai *pretest* pada gambar 1.



Gambar 1. grafik ketuntasan pretest

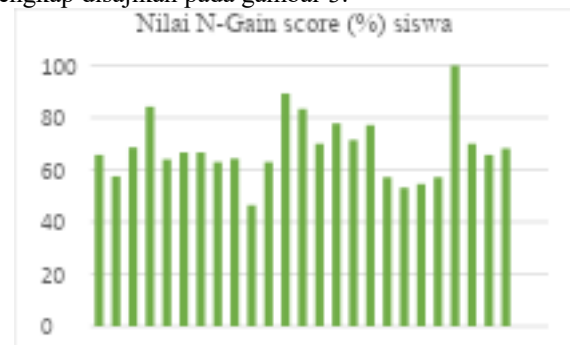
pada gambar 1 menunjukan nilai rata-rata 65, dengan nilai terendah 55 dan tertinggi 78. Sedangkan untuk ketuntasan individu peserta didik berdasarkan nilai *post-test* pada gambar 2.



Gambar 2. grafik ketuntasan post test

Dari gambar 2 menunjukkan nilai rata-rata 85, dengan nilai terendah 78 dan nilai tertinggi 95. Dari hasil post test menunjukkan peningkatan hasil dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran wordwall sebagai pembelajaran interaktif dengan metode *Discovery Learning*.

Pada tahap implementasi dengan pemberian tugas kelompok berbasis *Discovery Learning* saat pembelajaran IPAS pada . *Discovery Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik maupun hasil belajar peserta didik (Hariatik, 2009). Hasil perhitungan ketuntasan aspek pengetahuan secara lengkap disajikan pada gambar 3.



Gambar 3. Nilai N-Gain Siswa

Berdasarkan Gambar 3. bahwa nilai peningkatan atau N-Gain score memperoleh hasil pemahaman konsep pada aspek pengetahuan dapat dikategorikan sedang dengan 0,7 dengan persentase 68 % yang berada pada kategori cukup efektif (Hake, 1999). Selama diterapkan aplikasi Wordwall dengan metode pembelajaran *Discovery Learning* terjadi perubahan yang semakin baik. Wordwall menyajikan pembelajaran layaknya siswa sedang bermain games. Pembelajaran menjadi lebih berpusat kepada siswa dan guru sebagai fasilitator. Siswa memiliki waktu lebih banyak untuk berlatih dan sekaligus memecahkan masalah, sehingga terbangun untuk berpikir kritis. Evaluasi hasil belajarnya langsung muncul setelah permainan selesai sehingga terjadi kolaborasi (Denati et al., 2022), kerjasama, rasa berkompetisi antar siswa. Undangan untuk bergabung dapat dilakukan sebagai

penugasan di rumah agar siswa tetap terpantau aktivitasnya. Siswa juga dapat mengisi waktu luang dengan mengulangi permainan, dimana berdampak pada peningkatan pemahaman siswa (Ma'rifah & Mawardi, 2021). Pengaplikasian Wordwall selama pembelajaran lebih unggul dibandingkan tanpa menggunakan media (Nadia & Desyandri, 2022) atau menggunakan media pembelajaran konvensional. Bahkan siswa tetap aktif menggunakan Wordwall di luar pembelajaran. Disamping itu, terdapat kelemahannya dari penerapan Wordwall sebagai media pembelajaran yaitu terkendala dalam hal koneksi internet. Penggunaan Wordwall memerlukan koneksi internet yang stabil untuk mengaksesnya.

SIMPULAN DAN SARAN

Program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pendampingan pembuatan media pembelajaran *Wordwall* menggunakan metode *discovery learning* di SDN 20 Manggelewa telah berhasil mencapai tujuannya. Pertama, pengetahuan guru mengenai pemanfaatan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran IPAS meningkat signifikan, di mana mereka kini memiliki pemahaman yang lebih baik tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Kedua, keterampilan guru dalam memanfaatkan IPTEK sebagai sarana pembelajaran interaktif juga terlihat jelas, memungkinkan mereka untuk merancang bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, program ini tidak hanya memperkaya kompetensi 1238rofessional guru, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif.

Implementasi model pembelajaran *Discovery Learning* berbasis aplikasi *Wordwall* secara signifikan dapat meningkatkan minat belajar dan partisipasi aktif siswa. Evaluasi hasil belajar muncul secara live sehingga membangun motivasi siswa akan rasa berkompetisi. *Live score* ini mempercepat guru dalam memproses nilai sehingga guru terbantu dalam merefleksi pembelajaran.

Dengan dimulainya pembiasaan menerapkan media pembelajaran berbasis IPTEK, guru mampu menyelaraskan kebutuhan siswa sesuai dengan kemajuan zaman. Disamping itu, keterampilan guru dalam menciptakan pembelajaran interaktif meningkat karena guru paham akan pentingnya kesinambungan antara pendidikan dengan IPTEK.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan apresiasi dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

(Kemendikbudristek) melalui Ditjen Diktiristek atas dukungan pendanaan melalui Skema Pemberdaya Masyarakat Pemula (PMP). Hibah tersebut sangat membantu dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian dan penyusunan artikel ilmiah ini. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada STKIP Harapan Bima yang telah memberikan dukungan administratif, fasilitas, serta suasana akademik yang menunjang selama kegiatan penelitian dan pengabdian dilaksanakan. Ucapan terima kasih turut penulis sampaikan kepada SDN 20 Manggelewa atas kolaborasi, keterbukaan, dan partisipasi aktif seluruh warga sekolah dalam pelaksanaan pengabdian. Dukungan tersebut memberikan kontribusi penting terhadap perolehan data serta pengalaman lapangan yang menjadi dasar penulisan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adawiyah, S. R., Maritasari, D. B., & Yazid, M. (2024). *The Effect of Interactive Learning Media on Students' Understanding of Basic Mathematical Concepts in SDN 1 Teaban*. 2(3), 211–219.
- Amri, F., & Sukmaningrum, R. (2023). *Implementation of Wordwall as a Learning Media to Improve Students' Writing Skill*. 1(03), 495–502.
- Annur, S., & Fuad, M. (2025). *Tinjauan Literatur : Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Literature Review : Use of Wordwall Website-Based Learning Media to Increase Students' Learning Motivation*. 2(2), 54–62.
- Apprianingrum. (2023). *Malang Journal of Midwifery (majory)*.
- Ariska, M., Wijayanti, R., & Liesdiani, M. (2020). *Jurnal Math Educator Nusantara*. 6(2), 149–162.
- Denati, N. P., Fitriani, N., & Pertiwi, C. M. (2022). *Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas Ixe Smp Bhakti Mulya Batujajar. JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 5(5), 1485–1494.
- Gandasari, P., & Pramudiani, P. (2021). *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Pengaruh Aplikasi Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa di Sekolah Dasar*. 3(6), 3689–3696.
- Haeroni, R., & Eliasa, E. (2023). *Dampak gadget terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar. Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 13(4), 418–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/esjpgs.d.v13i4.46716>
- Kariyati, A., Ramadhan, S., & Ulya, R. H. (2024).

- Needs Analysis of Mandarin Language Learning Assisted by the Wordwall Game Application on Students at a University in Padang.* 16, 1597–1605. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4798>
- Kasa, B., Taneo, S. P., Lehan, A. A. D., Bol, A., Benu, N., Bulu, V., Loko, L. E., & Nota, M. C. G. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran IPS Secara Daring (Online) di Kelas Tinggi Sekolah Dasar.* 1(2), 154–159.
- Khamidah, N., & Mustikasari, V. R. (2019). *Discovery Learning: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.* 3, 87–99.
- Lestari, R., & Rohmani. (2024). *Analysis of the Effectiveness of Wordwall Media Use on Science Learning Outcomes in Elementary Schools.* 5(4), 891–905.
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235.
- Nadia, D. O., & Desyandri. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 08(02), 1924–1933.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini ; Tantangan Baru Orang Tua Milenial Abstrak.* 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Salsabila, U. H., Andini, R. A., Istighfarin, D., & Salsabila, N. (2023). *Journal of Digital Learning and Education The use of Wordwall as an Evaluation Medium for Deaf Children at SLBN 1 Kulon Progo.* 03(3), 218–225. <https://doi.org/10.52562/jdle.v3i3.962>
- Saputri, A. L., & Sukmawati, W. (2024). *The Influence of the Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Wordwall on the Scientific Literacy of Class V Elementary School Students.* 10(7), 3787–3798. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i7.7992>
- Sari, R. N., Nazmi, R., & Zulfa. (2021). Pengaruh game word wall terhadap hasil belajar sejarah kelas x mipa sma 2 lubuk basung. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 76–83.
- Umair, & Tawakal, H. A. (2021). Pengembangan Aplikasi Permainan Pembelajaran Matematika Menggunakan Model-Driven Game Development. *Jurnal Teknologi Terpadu*, 7(1), 39–44.
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1.* 1(1), 68–83.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *JURNAL BASICEDU*, 5(2), 1039–1045.
- Yulsyofriend, Anggriani, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 25–40.