



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan

P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 12, No. 2, Oktober 2024

doi: <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue2year2024>

<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagogika>,

email: jurnalpedagogika@gmail.com

PEMANFAATAN GAME EDUKASI BERBASIS IT (*WORDWALL*) SEBAGAI STRATEGI UNTUK MENCIPTAKAN LINGKUNGAN BELAJAR YANG AKTIF DAN MENYENANGKAN DI SEKOLAH DASAR

Rulik Widiarti^{1*}, Fara Sasmiati², Lutvi Chahyani³, Supriyadi⁴, Jody Setya Hermawan⁵

^{1*,2,3,4,5} Program Studi PGSD, Universitas Lampung, Indonesia

Email : rulikwidiarti@gmail.com

Submitted: 7 September 2024

Accepted: 13 Oktober 2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji manfaat dari penggunaan media *game* edukasi berbasis IT (*wordwall*) sebagai upaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan aktif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur. Dengan ini hasil implikasi hasil penelitian adalah penggunaan media pembelajaran IT berbasis *game* dengan menggunakan *wordwall* sangat tepat dan relevan mengikuti tuntutan perkembangan zaman, yang dimana pembelajaran harus menarik dan mengintegrasikan teknologi. Hal ini juga menjadi pengambilan langkah yang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik yang fleksibel tetapi dapat membangkitkan keaktifan dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, sehingga akan berdampak pada terwujudnya pembelajaran yang optimal dan memberikan pengaruh pada hasil belajar peserta didik, serta yang terpenting adalah apabila akan menerapkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi seperti *wordwall* ini, harus terpenuhinya sarana dan pra sarana pendukung utama di sekolah.

Kata kunci : Pembelajaran, Teknologi, *wordwall*

USE OF IT-BASED EDUCATIONAL GAMES (*WORDWALL*) AS A STRATEGY FOR CREATING AN ACTIVE AND ENJOYABLE LEARNING ENVIRONMENT IN PRIMARY SCHOOLS

Abstract: This research aims to examine the benefits of using IT-based educational game media (*wordwall*) as an effort to create a fun and active learning environment. The method used in this research is a qualitative approach with a literature study method. With this impressive result, the results of the research are the use of IT-based learning media using *wordwalls* which are very appropriate and relevant following the demands of the times, where learning must be interesting and integrate technology. This also means taking effective steps to meet students' learning needs that are flexible but can generate activity and create a pleasant learning environment, so that it will have an impact on the realization of optimal learning and have an influence on student learning outcomes, and the most important thing is that if you are going to implement learning media that is integrated with technology such as *wordwall*, the main supporting facilities and infrastructure must be met in the school.

Keywords : Learning, Technology, *Wordwall*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan kegiatan utama yang dilakukan di lingkungan satuan pendidikan. Didalamnya terdapat aktivitas penyampaian informasi yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Menurut Undang Undang Nomor 20 tahun 2003 pembelajaran dilakukan dengan adanya interaksi antara pendidik dan peserta didik dengan menggunakan sumber belajar pada lingkungan belajar sebagai proses belajar mengajar. Hal ini juga didukung oleh peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas serta kemandirian sesuai dengan bakat dan minat serta perkembangan fisik dan psikologis peserta didik. Berdasarkan hal tersebut tentunya kegiatan pembelajaran harus dilakukan dengan optimal agar dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Perlu diketahui bahwasanya pembelajaran saat ini harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Diabad 21 ini sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran melalui segala metode dan startegi yang bertujuan untuk semakin membangun kecakapan berpikir, kreativitas dan kolaborasi antara pendidik dan peserta didik (M. Saharawi Saimima, 2024). Hal ini dimaksudkan agar pendidikan membawa proses pembelajaran untuk tetap fleksibel dan mampu beradaptasi di segala kondisi. Bentuk dari pembelajaran yang fleksibel ditandai dengan banyak memberikan strategi untuk menunjang terciptanya lingkungan belajar yang interaktif, aktif dan menyenangkan tetapi dengan memperhatikan kebutuhan, minat dan kemampuan peserta didik (Indana Zulfa P, 2023). Mengacu pada hal tersebut nantinya akan muncul berbagai inovasi-inovasi baru yang mendukung kegiatan pembelajaran. Inovasi ini berbentuk penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman saat ini yang berorientasi pada pengintegrasian teknologi. Dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu mengubah pola belajar yang kurang aktif masih berpusat pada pendidik (*teacher center*) menjadikan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*).

Meskipun menjadi tantangan tersendiri oleh pendidik tetapi hal inilah yang akan mendorong para pendidik untuk terus melakukan inovasi, memilah dan memilih penggunaan media pembelajaran terkini dan yang terpenting pendidik berusaha untuk

menciptakan lingkungan belajar agar menyenangkan sehingga minat belajar akan meningkat. Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan tentu dipengaruhi oleh alat bantu untuk dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran. Berdasarkan fakta dilapangan, kegiatan pembelajaran masih banyak yang berpusat pada guru, hal ini karena kurang aktifnya peserta didik untuk ikut serta memberikan partisipasinya dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih bagi peserta didik ditingkat sekolah dasar, yang dimana mereka masih memiliki jiwa bermain yang sangat tinggi rasa cepat bosan saat kegiatan pembelajaran berlangsung cepat sekali muncul. Biasanya dipengaruhi oleh kurangnya strategi yang dikerahkan oleh pendidik untuk tetap mempertahankan fokus mereka. Fokus peserta didik biasanya dipengaruhi oleh besarnya tingkat motivasi belajar, oleh karena itu pendidik harus memiliki sesuatu alat yang dapat membangkitkan motivasi, diantaranya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menginovasi Salah satu media tepat digunakan yaitu yang berbasis *game* tetapi terintegrasi dengan teknologi. Hal ini dinilai media yang mengandung unsur *game* akan lebih menarik minat dan perhatian peserta didik, oleh karena itu dapat menggunakan aplikasi yang bernama *wordwall*. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi yang berbentuk *web* yang didalamnya memiliki banyak fitur menarik yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Dengan memanfaatkan teknologi yang digunakan sebagai media pembelajaran berbasis permainan menjadi strategi tepat untuk membangkitkan semangat, minat belajar, keaktifan dan suasana belajar yang terkesan ceria. Peserta didik akan lebih leluasa untuk mengeksplorasi hal-hal baru dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung, yang nantinya juga akan memberikan kontribusi terhadap kemajuan hasil belajar peserta didik.

METODOLOGI

Penulisan artikel ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi literatur / pustaka. Melalui metode ini penulis mendapatkan pemahaman lebih luas dan kontekstual topik yang diteliti dengan mengkaji sumber data dan informasi dari penelitian terdahulu yang relevan. Sumber informasi tersebut dipilih berdasarkan keterkaitan yang kuat dengan topik yang diangkat dan juga memperhatikan kredibilitasnya. Sugiyono, 2015 (dalam (Abdussamad, 2022) metode kualitatif didasarkan pada filsafat postpositivisme yang dimana peneliti berperan sebagai komponen utama dan untuk hasil penelitian lebih menekankan pada makna. Gunawan et

al.,2022 (dalam (Suhandi, 2022))Penelitian kualitatif dengan teknik studi literatur memiliki sistematika dengan membaca terlebih dahulu referensi yang akan dijadikan sebagai acuan kemudian melakukan generalisasi atau menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dunia pendidikan selalu mengalami kemajuan disetiap masa, hal ini diakibatkan oleh adanya laju perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan adanya perkembangan teknologi ini tentunya aktivitas pembelajaran harus mampu beradaptasi sepenuhnya. Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran berfungsi untuk membantu menumbuhkan semangat dan minat belajar peserta didik, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membantu peserta didik menyerap dan menguasai topik pembelajaran. Disamping berfungsi bagi peserta didik, berfungsi juga bagi guru. Guru yang memiliki kompetensi baik dibidang penguasaan teknologi akan merasa terbantu dalam menemukan materi, bahan ajar dan juga pemanfaatan media pembelajaran. Dengan adanya penguasaan pemanfaatan teknologi membuat guru banyak menemukan berbagai inovasi pembelajaran, inovasi pembelajaran ini tentunya yang berbasis digital. Pembelajaran berbasis digital IT menjadi salah satu strategi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran, yaitu hilangnya semangat dan motivasi belajar peserta didik yang menyebabkan suasana belajar menjadi monoton dan kurang aktif.

Lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan tentunya didasari dengan berbagai indikator diantaranya yaitu terciptanya suasana belajar yang kondusif, menantang dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam memberikan partisipasinya melalui respon yang baik (Arianti, 2019). Pendidik harus mampu menghadirkan dan memanfaatkan humor yang tepat agar peserta didik terlebih dahulu nyaman selama proses pembelajaran sehingga mereka bebas mengeksplorasi dan mengekspresikan diri. Pembelajaran yang berkualitas berasal dari inspirasi pendidik dalam berinovasi serta dapat memperoleh umpan balik sebagai respon atas materi yang di dapat oleh peserta didik (Khoiriyah, 2022). Tuntutan pembelajaran dikurikulum terbaru yaitu kurikulum merdeka ini peserta didik menjadi subjek utama dalam kegiatan pembelajaran, mereka didorong untuk dapat mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis, mengeksplorasi hal-hal baru, bertanya dan mampu menyelesaikan persoalan yang diberikan. Peran pendidik masih diperlukan sebagai pembimbing dan perancang pembelajaran, yang dimana harus berorientasi pada terciptanya pembelajaran

yang tidak monoton sehingga memungkinkan pembelajaran dalam kondisi yang kondusif dan aktif.

Suasana aktivitas pembelajaran yang kurang aktif dan menyenangkan pemicunya dominan berasal dari cara pengajaran yang masih bersifat konvensional berpusat pada pendidik, kemudian kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran (Desy, 2024). Media pembelajaran merupakan segala bentuk atau alat yang dapat digunakan untuk mengkomunikasikan pesan yang berisi materi kepada peserta didik dengan harapan dapat menstimulasi keterampilan berpikir, minat dan motivasi belajar (Anita, 2020). Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses pembelajaran dan juga agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat aktif dan interaktif serta untuk dapat merangsang motivasi belajar peserta didik (Ardila, 2023). Dalam memanfaatkan media pembelajaran digital banyak yang dipertimbangkan oleh para pendidik mulai dari cara pengoperasian dan biaya yang dikeluarkan, sehingga tak jarang dari mereka karena mempertimbangkan hal tersebut, sehingga memilih menggunakan media yang ada saja karena untuk menghindari kendala ataupun kesulitan. Tetapi seiring dengan perkembangannya banyak media pembelajaran baru yang sangat mudah untuk diaplikasikan, tidak harus memiliki penguasaan teknologi yang mumpuni dan untuk permasalahan biaya pun tidak menjadi permasalahan, media pembelajaran ini berupa *wordwall*.

Wordwall hadir sebagai salah satu alat yang dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. *Wordwall* sebagai platform digital yang menyediakan akses untuk dimanfaatkan sebagai media dan evaluasi pembelajaran. Kelebihan aplikasi ini tentunya memiliki banyak fitur yang menarik dan mudah digunakan serta tidak berbayar, sehingga dapat dengan mudah digunakan kapan saja dan dimana saja yang terpenting terhubung dengan koneksi jaringan internet (Aeni, 2022). Langkah dalam penggunaannya pun sederhana, meliputi : 1) pada pencarian ketikkan *wordwall*, 2) setelah muncul pengguna dapat mendaftar untuk memperoleh akun, 3) pilih fitur *create activity* dan template yang diinginkan menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, 4) Beri judul dan berikan penjelasan permainan, 5) Tulis konten berupa soal sesuai dengan tipe permainan yang dipilih, 6) Setelah selesai dapat mengklik *done*, 7) *wordwall* siap digunakan sebagai media dan alat bantu untuk mengevaluasi pembelajaran. Mengacu dari Atika Yuliana,dkk 2024 sebelum mengimplementasikan

media ini terlebih dahulu pendidik yang akan berperan sebagai pengguna harus mengetahui cara kerja dari *wordwall*. Adapun pedoman teknis dalam pengimplementasiannya adalah sebagai berikut.

1. Pengguna (pendidik) terlebih dahulu harus mengenalkan kepada peserta didik terkait dengan cara mengakses ataupun menggunakan *wordwall*, baik itu dengan menjelaskan fitur-fitur yang tersedia, tombol navigasi dan lain sebagainya;
2. Menggunakan desain template yang tersedia dengan menyesuaikan mata pelajaran dan tujuan dari pembelajaran tersebut;
3. Ketika akan mengimplementasikan harus benar-benar memastikan bahwa format kuis telah siap untuk dibagikan kepada peserta didik.
4. Ketika pendidik sudah membagikan link peserta didik diarahkan untuk menekan tombol mulai apabila akan memulai kuis.
5. Sebisa mungkin kuis yang disajikan harus mendorong keterlibatan aktif peserta didik baik itu dalam berkolaborasi ataupun diksusi. Caranya dapat dengan menyajikan pertanyaan yang bersifat menantang dan HOTS.
6. Pendampingan dari guru sangat diperlukan selama pelaksanaan pembelajaran dengan mengimplementasikan media *wordwall*.
7. Proses pengiriman jawaban akan dimulai ketika peserta didik telah menjawab semua pertanyaan yang ada dan menekan tombol *finish*.
8. Untuk melihat hasil rekapitulasi jawaban pendidik dapat melihat apabila peserta didik benar-benar menyelesaikan kuis.

Pemanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran dapat membawa peserta didik untuk lebih aktif dan terlatih dalam menyelesaikan suatu permasalahan. *Wordwall* sebagai bahan evaluasi pembelajaran tentunya juga berfungsi untuk melihat seberapa besar tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar sebagai pendidik tentunya harus mampu menjadi fasilitator dalam mengembangkan inovasi pembelajaran dengan tetap memperhatikan kebutuhan, minat dan motivasi belajar peserta didik. Penerapan aplikasi berbasis *web* seperti *wordwall* dalam konteks pembelajaran memberikan solusi terbaik untuk mengaktifkan lingkungan belajar yang pasif. Peserta didik tidak hanya datang, duduk dan diam tetapi keterlibatannya akan muncul (Miftahul Jannah, 2024). Media pembelajaran *wordwall* sangat fleksibel dalam pengimplementasiannya, dalam artian dapat digunakan untuk mata pelajaran apa saja, fitur yang disajikan tidak terpaku pada mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan oleh (Arrosyad M, 2023), bahwasanya pemanfaatan aplikasi *web wordwall* menjadi alternatif strategi bagi pendidik untuk membuat formulasi kegiatan pembelajaran yang memiliki daya tarik untuk peserta didik, karena dalam penyajiannya tampak kreatif, bervariasi dan menyenangkan. Untuk memanfaatkan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi seperti *wordwall* ini tentunya harus didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Mulai dari sarana pendukung utama seperti laptop dan koneksi jaringan internet. Antusias belajar peserta didik dengan menggunakan media ini dapat dipastikan berbeda dengan pembelajaran yang tidak mengimplementasikan, nantinya dapat dirasakan suasana belajar akan lebih ceria, kompetitif dan suportif.

Peneliti telah menghimpun beberapa penelitian relevan yang dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan media *wordwall* dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan di sekolah dasar, diantaranya.

Tabel 1. Hasil Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian dan Tahun	Penulis	Penerbit	Hasil Penelitian	
1.	Analisis Penggunaan <i>Wordwall</i> Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar, 2023	M. Iqbal Arrosyad, Deasy Antika, Eryza Tiara Dzulqa, Maharani Balqis	IJM: Indonesian Journal Of Multidisciplinary	Adanya perubahan sikap dan perilaku pada siswa setelah dilakukan pembelajaran melalui media pembelajaran <i>wordwall</i> . Perubahan tersebut dapat dilihat dari keaktifan dan meningkatnya daya tarik siswa kelas III SD 37 Pangkal Pinang dalam kegiatan pembelajaran.	
2.	Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Aplikasi <i>Wordwall</i> , 2023	Nuning Yanti I, Nuvitalia, Miyono, Rizkiyati	Hardi Duwi Noor Nur	Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru	Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data keaktifan belajar siswa dalam menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> sebanyak 23 siswa mempunyai keaktifan belajar sangat baik dengan persentase 82%, dan 5 siswa memiliki keaktifan

					belajar baik dengan persentase 18% dalam menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> . Dari hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan siswa dapat diketahui bahwa siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran menggunakan aplikasi <i>wordwall</i> dari pada pembelajaran tanpa memakai media pembelajaran.
3.	Penggunaan Media Berbasis <i>Wordwall</i> di Era Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD, 2022	Rany Andriani dan Warsiman	Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia		Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media berbasis <i>Wordwall</i> dapat meningkatkan minat belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat pada hasil belajar siswa pada prasiklus rata-rata sebesar 56,3. Sedangkan pada Siklus I memperoleh 72,3 dan Siklus II memperoleh sebesar 83,15. Selain itu adapun hasil observasi pada proporsi sembilan indikator minat belajar siswa. Siswa yang Berkembang Cukup Baik (BCB) dan siswa yang Berkembang Sangat Baik (BSB) mengalami peningkatan persentase dari prasiklus hanya sebesar 59% ketika diberikan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), meningkat menjadi 77% pada Siklus

				I, sedang pada Siklus II mencapai 90%. Kesimpulannya adalah dengan menggunakan media berbasis Wordwall dapat meningkatkan minat belajar siswa
4.	<i>Improvement Of Student Learning Motivation Through Word-Wall-Based Digital Game Media, 2022</i>	Desy Safitri, dkk	<i>International Journal of Interactive Mobile Teachnologies</i>	The type of data analysis used in this research is an inferential analysis using a t-test. This study indicates that digital game media positively influences students' learning motivation. The literature review comprises 40 studies. This study also shows that students experience increased learning motivation using this digital game media. Because with this digital game media, students become more motivated to follow and understand the learning material being thought.
5.	Menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan di sekolah dasar, 2022	Ade Irmadurisa , Siti Istiningsih , Arif Widodo	Elementary Journal : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Hasil penelusuran literatur menemukan bahwa cara yang dapat digunakan oleh guru agar kelas aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan antara lain mengeloa kelas dengan baik, menggunakan media yang tepat, menggunakan sumber belajar yang beragam, melibatkan siswa secara aktif, dan pembelajaran dilakukan secara interaktif.

Sebagaimana telah dipaparkan bahwa pengimplementasian media pembelajaran berbasis IT harus didukung penuh oleh sarana dan prasarana yang memadai, oleh karena itu perancangan pembelajaran harus disiapkan dengan semaksimal mungkin, dengan mempertimbangkan berbagai kelebihan dan kekurangan apabila akan mengintegrasikan media ini dalam pembelajaran. Strategi yang dapat diterapkan untuk mengoptimalkan penggunaan *wordwall* ini adalah dengan terlebih dahulu harus menyesuaikan dengan topik atau materi pembelajaran yang sekiranya sesuai. Mata pelajaran yang biasanya cocok menggunakan media ini terutama ditingkat sekolah dasar adalah Matematika, IPAS, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan dan lain sebagainya yang sekiranya tidak terlibat dalam mata pelajaran berbasis proyek seperti P5. Selain hal tersebut pendidik harus memanfaatkan dengan baik berbagai jenis fitur permainan yang bervariasi seperti kuis, teka-teki, *matc-up*, *open the box*, *wordsearch* dan lain-lain, hal ini bertujuan agar peserta didik lebih dapat mengeksplorasi hal baru sehingga tidak membosankan. Yang menjadi poin penting pendidik harus selalu melakukan evaluasi secara berkala untuk semakin mengoptimalkan pemanfaatan media *wordwall*.

Kebutuhan belajar peserta didik yang terus berubah menjadi perhatian penting untuk pendidik agar selalu mengembangkan inovasinya dalam perancangan pembelajaran agar tetap relevan. Implementasi media pembelajaran yang bersifat gamifikasi membuat peserta didik cenderung meletakkan rasa keingintahuannya yang tinggi dan mengurangi rasa kejenuhan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik akan tercipta. Berbagai keunikan yang dimiliki oleh *wordwall* dapat membantu terbukanya pola pikir peserta didik yang semula pasif menjadi aktif karna di dukung oleh rasa senang dan hilangnya rasa bosan saat belajar. Dengan media yang berbasis *game* seperti ini dapat memungkinkan peserta didik belajar dengan kecepatan mereka sendiri karena didalamnya terdapat berbagai level yang akan mendorong mereka untuk semakin maju menguasai materi pembelajaran tanpa tekanan yang berlebihan.

KESIMPULAN

Adaptasi teknologi untuk memasuki era *society* 5.0 sangat penting untuk dilakukan terutama difokuskan pada bidang pendidikan. Integrasi teknologi dalam pendidikan tentunya akan menunjang terciptanya berbagai inovasi pembelajaran. Inovasi tersebut diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran sebagai bentuk untuk mengatasi permasalahan belajar peserta didik, yaitu kurangnya semangat dan keaktifan dalam belajar. Kebutuhan

belajar peserta didik yang terus berubah menjadi perhatian penting untuk pendidik agar selalu mengembangkan inovasinya dalam perancangan pembelajaran agar tetap relevan. Implementasi media pembelajaran yang bersifat gamifikasi membuat peserta didik cenderung meletakkan rasa keingintahuannya yang tinggi dan mengurangi rasa kejenuhan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* yang edukatif menggunakan aplikasi *web* bernama *wordwall*. *Wordwall* menyajikan tampilan dalam bentuk permainan yang menyenangkan tetapi masih berhubungan dengan aktivitas belajar. Peserta didik diajak bermain sambil belajar sehingga lingkungan belajar menjadi aktif dan lebih menyenangkan *Wordwall* memberikan kemudahan dalam pengaksesan dan penggunaannya sehingga tentunya pendidik harus memanfaatkannya dengan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal serta yang terpenting adalah apabila akan menerapkan media pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi seperti *wordwall* ini, harus terpenuhinya sarana dan pra sarana pendukung utama di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif, CV. Syakir Media Press, Makassar
- Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835-1852.
- Andriany, R., & Warsiman, W. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall di Era Merdeka Belajar untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 406-422.
- Anita. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 31- 41.
- Ardila, I. J. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall di SMA Negeri 1 Ciruas. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 7247-7248.
- Arianti. (2019). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Jurnal IAIN BONE*, 41-62.
- Arrosyad M, A. D. (2023). Analisis Penggunaan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Terpadu Untuk Meningkatkan Daya Tarik Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. (M. I. Arrosyad, Ed.) *IJM: Indonesian Journal Of Multidisciplinary*, 1(2), 414-423.

- Desy, F. K. (2024). Implementasi Wordwall: Inovasi Menyenangkan Untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas 2 SD. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*.
- Durisa, A. I., Istiningsih, S., & Widodo, A. (2022). Menciptakan Pembelajaran yang Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan Di Sekolah Dasar. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 55-63.
- Ichsani, A. Y., Adelia, A., Restriari, R., Hardoko, A., & Hatta, H. (2023, December). Implementasi Media Wordwall Dan Partisipasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran PKN. In *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman* (Vol. 4, pp. 6-12).
- Indana Zulfa P, N. M. (2023, 3 27). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis IT Dalam Mengatasi Keterbatasan Pendidikan di Era 5.0 Pada Sekolah Dasar
- Khoiriyah, R. M. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website Pada Mata Pelajaran PAI Dimasa Pembelajaran Jarak Jauh : Tinjaun Pustaka. (R. M. Khoiriyah, Ed.) *Jurnal Tarbiyah Wata'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 192-205.
- Miftahul Jannah, E. M. (2024). Penerapan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran . *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (Jupendisi)*, 2(4), 173-183.
- Mutia Prima S, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quiziz DAN Wordwall Pada Pembelajaran IPA Bagi Guru Pada SD IT AL-KAHFI. *SELAPARANG : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 195-199.
- Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., ... & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. *Int. J. Interact. Mob. Technol.*, 16(6), 188-205.
- Saimima, MS, & Adu, L. (2024). Inovasi Pembelajaran Di Abad 21 Dan Implementasinya Dalam Meningkatkan Pengetahuan Siswa. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* , 12 (1), 1-13
- Suhandi, A. M. (2022). Guru dan Tantangan Kurikulum Baru: Analisis Peran Guru Dalam Kebijakan Kurikulum Baru. *Journal Basicedu*, 6(4), 5936-5945.
- Yanti, N. H., Nuvitalia, D., Miyono, N., & Rizkiyati, N. (2023). Analisis Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar menggunakan Aplikasi Wordwall. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(3), 634-638.