

# PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKASI BERBASIS WORDWALL UNTUK GURU DAN SISWA DI SD NEGERI SANGKANMULYA

Yani Fitriyani<sup>1</sup>, Dilla Pebrianty<sup>2</sup>, Nopi Apriyanti<sup>3</sup>, Cicih Sopiani<sup>4</sup>, Khaerudin Iskandar<sup>5</sup>,  
Zidan Aldar<sup>6</sup>, Reza Dewa Ariandi<sup>7</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Universitas Muhamamdiyah Kuningan

Email: [yanifitriyani@upmk.ac.id](mailto:yanifitriyani@upmk.ac.id)<sup>1</sup>, [Dillapebrianty1@gmail.com](mailto:Dillapebrianty1@gmail.com)<sup>2</sup>, [priantinovi09@gmail.com](mailto:priantinovi09@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[sopianicicih@gmail.com](mailto:sopianicicih@gmail.com)<sup>4</sup>, [khaerudiniskandar23@gmail.com](mailto:khaerudiniskandar23@gmail.com)<sup>5</sup>, [zdnaldar@gmail.com](mailto:zdnaldar@gmail.com)<sup>6</sup>,  
[rezadewaariandi@gmail.com](mailto:rezadewaariandi@gmail.com)<sup>7</sup>

Received: 31-05-2024

Accepted: 15-06-2024

Published: 30-06-2024

## Abstrak

*Dengan berkembangnya teknologi dan informasi maka media pembelajaran berperan penting untuk membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga seorang pendidik bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan. Media pembelajaran sangat beragam sehingga seorang pendidik harus pandai dalam memilih media pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam sekolah atau di dalam kelas agar suatu tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan. Adanya media pembelajaran ditengah-tengah perkembangannya zaman maka proses belajar mengajar semakin mudah untuk dilaksanakan dan sangat berperan penting bagi seorang siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran yang sangat membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar maka siswa tidak mudah bosan dalam mengikuti proses belajar mengajar, Digital game based learning wordwall menjadi salah satu opsi media pembelajaran yang dapat digunakan guru agar pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik perhatian murid. Media tersebut dapat digunakan dalam mata pelajaran apapun, namun pada kesempatan kali ini menggunakan materi jenis-jenis pekerjaan pada ilmu pengetahuan sosial sebagai contoh awal. Peserta sangat aktif mengikut pelatihan dan memberi respon yang baik terhadap kegiatan.*

**Keywords:** Media Pembelajaran, Wordwall, Sekolah Dasar

## Abstract

*With the development of technology and information, learning media plays an important role in assisting the teaching and learning process, so that an educator can take advantage of learning media which is starting to develop to be used as a tool in conveying material so that the teaching and learning process is easier. Learning media are very diverse so an educator must be clever in choosing appropriate learning media to be applied in school or in the classroom so that learning objectives can be achieved as expected. The existence of learning media amidst the development of the times makes the teaching and learning process easier to carry out and plays a very important role for a student in participating in the teaching and learning process. With learning media that really helps students and teachers in the teaching and learning process, students do not get bored easily when following the teaching and learning process. Digital game based learning wordwall is one of the learning media options that teachers can use to make learning more fun and attract students' attention. This media can be used in any subject, but on this occasion we use material on types of work in social sciences as an initial example. Participants were very active in participating in the training and responded well to the activities.*

**Keywords:** Learning Media, Wordwall, Elementary School

## PENDAHULUAN

Menurut Agus Mustofa, (2007: 16-19) di dalam (Sapriyah, 2019) Pendidikan sangat berperan penting dalam sebuah proses belajar mengajar agar peserta didik menjadi peserta didik yang terdidik, baik dalam keagamaannya maupun dalam keilmuannya, Pendidikan itu sendiri merupakan sarana untuk membantu manusia agar mampu hidup dalam kehidupan sehari-hari di tengah Masyarakat. Menurut (Supriyono, 2019: 44) Berbicara soal kualitas pendidikan, tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas. Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa. Guru mempunyai tugas mengajar dan siswa belajar (Junaidi, 2019). Menurut Supriyono, (2019: 45) Karena pembelajaran merupakan suatu system maka keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh sejauh mana efektifitas tiap-tiap komponen tersebut berinteraksi. Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran (Supriyono, 2018).

Menurut Smaldino (2008: 7) di dalam (Muhibuddin Fadhli, 2015: 25) mengatakan; *A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver* (Sebuah media adalah sebuah sarana komunikasi dan sumber informasi. Berasal dari bahasa latin yang berarti "antara", istilah tersebut merujuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima). Dikatakan media pembelajaran, karena segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu pembelajaran (Fadhli, 2015).

Menurut Rusman, (2014: 134) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Melisa, 2019). Media pembelajaran adalah

alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Sedangkan Menurut Smaldino (2008: 7) di dalam (Muhibuddin Fadhli, 2015: 25) Media belajar diakui sebagai salah satu faktor keberhasilan belajar. dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna (Fadhli, 2015). Menurut Siti Faizatun Nissa, dkk (2021) Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan yaitu wordwall, seperti yang diungkapkan Maghfiroh (2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa (Siti Faizatun Nissa1, 2022).

Menurut Anisa Candra Fajarianti, dkk (2023:114) Game edukatif wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan banyak fitur yang dapat dipilih sehingga memberikan banyak kemungkinan variasi dalam penyampaian materi ajar. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis. Permainan yang telah dibuat dapat dimainkan dalam handphone atau laptop dengan bentuk PDF, sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya meskipun dalam keadaan offline (Fajarianti & Zuhdi, 2023).

Menurut Lestari (2018) dalam (Lovandri Dwanda Putra, dkk 2023: 735) Teknologi pada dunia pendidikan ialah suatu sistem yang mendukung pembelajaran untuk mencapai sesuatu yang diharapkan. Penggunaan teknologi pada Pendidikan di Indonesia merupakan teknologi yang dapat digunakan menjadi alat pembelajaran, alat usaha dan materi pembelajaran. (Lovandri Dwanda Putra, Mutu Madya Hutami, Nadia Rochmah Tonaminngsih, 2023)

Menurut Ananda (2017) dalam (Lovandri Dwanda Putra, dkk 2023: 735) Perkembangan teknologi, terutama yang digunakan dalam

pembelajaran dan pendidikan adalah suatu kebutuhan, yang tak terelakkan dalam kehidupan ini karena kemajuan teknologi akan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. (Lovandri Dwanda Putra<sup>1</sup>, Mutu Madya Hutami<sup>2</sup>, Nadia Rochmah Tonaminingsih<sup>3</sup>, 2023).

Menurut (Pura aghtiar Rakhman, dkk 2023: Pendidikan pada abad 21 ini menekankan pada penguasaan beberapa keterampilan oleh peserta didik, keterampilan tersebut yaitu disebut dengan 4C yakni Colaboration, communication, critical thinking, and creativity. Tujuan utama dari pendidikan pada abad ini yaitu ingin menciptakan peserta didik yang mampu berpikir kritis, inovatif, berkomunikasi dengan baik sehingga dapat berkontribusi aktif dalam lingkungan masyarakat (Ummah, 2023).

Abad 21 membawa banyak perubahan yaitu perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang sangat pesat sehingga mengakibatkan suatu perubahan dalam pembelajaran yang ditandai dengan adanya perubahan kurikulum, media, dan teknologi. Media pembelajaran yang baik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang abstrak. Menurut Lovandri Dwanda Putra, dkk (2023: 735) Pembelajaran pada abad 21 ini seharusnya ialah berpusat kepada peserta didik atau student center. Peserta didik diajarkan untuk aktif, kreatif, mampu mencari informasi dengan mandiri dan berpikir kritis. Menurut Rahayu, dkk (2022) mengatakan bahwa terdapat beberapa prinsip pembelajaran abad 21 salah satunya yaitu Instruction should be student-centered. Dimana pengembangan pembelajaran abad 21 ini sebaiknya menggunakan pendekatan yang menjadikan peserta didik sebagai fokus utama atau student center (Lovandri Dwanda Putra<sup>1</sup>, Mutu Madya Hutami<sup>2</sup>, Nadia Rochmah Tonaminingsih<sup>3</sup>, 2023).

## **METODE**

Pelatihan dilakukan secara offline pada hari Senin, 10 agustus 2024, bertempat di Gedung Sekolah Dasar SD Negeri Sangkanmulya Kec. Cigandamekar Kab. Kuningan. Peserta

pelatihan sebanyak 5 guru sekolah dasar, siswa-siswi kelas 4-6, dan mahasiswa KKN Universitas Muhammadiyah Kuningan. Peserta pelatihan dibatasi dengan harapan pelatihan ini dapat memberi hasil maksimal. Para guru diberikan contoh dan melakukan simulasi menggunakan media game edukasi berbasis wordwall yang sudah disiapkan. Semua peserta siswa-siswi dibagi ke dalam 4 kelompok dan setiap kelompok untuk mensimulasikan games edukasi wordwall sambil dipandu oleh pemateri mengenai aturan dan tata cara penggunaan games tersebut.

## **HASIL DAN DISKUSI**

Anak usia sekolah dasar pada umumnya berada pada tahap operasional konkret. Oleh karena itu berkreasi dan berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan motivasi pada diri siswa. Ketika siswa mulai terlihat kehilangan semangat dan motivasinya dalam belajar, tugas pendidik harus mampu mengembalikan minat dan motivasi anak didik. Salah satu yang bisa kita lakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran pada abad 21 ini seharusnya ialah berpusat kepada peserta didik atau student center. Peserta didik diajarkan untuk aktif, kreatif, mampu mencari informasi dengan mandiri dan berpikir kritis. Menurut Syahputra dalam Rahayu, dkk (2022) mengatakan bahwa terdapat beberapa prinsip pembelajaran abad 21 salah satunya yaitu Instruction should be student-centered. Dimana pengembangan pembelajaran abad 21 ini sebaiknya menggunakan pendekatan yang menjadikan peserta didik sebagai fokus utama atau student center. Dalam konteks ini, siswa berperan sebagai subjek aktif yang menggali minat dan potensinya sendiri. Peserta didik tidak lagi pasif mendengarkan dan mengingat informasi dari guru, melainkan aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tingkat pemikiran individu masing-masing. Selain itu, peserta didik diajak untuk berkontribusi dan belajar mengatasi permasalahan yang nyata agar peserta didik dapat berpikir kritis dan mampu

mengimplementasikan ilmu pengetahuan atau informasi yang didapat ke dalam lingkungan sekitar.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada kelas 4-6 SD Negeri Sangkanmulya yang berlokasi di Kecamatan Cigandamekar, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa Barat. Pada tahap pelaksanaan dilakukan sebagai berikut. Seluruh siswa KKN menyiapkan peralatan yang dibutuhkan serta mengkondisikan peserta didik yang akan mengikuti pelatihan. Sebelum pelatihan dimulai diisi dengan games sebagai pembukaan oleh anggota KKN.

Setelah itu anggota KKN menjelaskan prosedur pembuatan Games edukasi berbasis wordwall serta memberikan penjelasan mengenai kelebihan Ketika pembelajaran menggunakan game edukasi wordwall guna mendukung berjalannya proses pembelajaran. Selanjutnya.



Gambar 1. Penjelasan Mengenai Media Pembelajaran Wordwall

Tim KKN memberikan contoh kreativitas pembelajaran berbentuk games yang telah dibuat di website wordwall. Pada Taham ini kami menjelaskan efektivitas pembelajaran Ketika menggunakan game edukasi berbasis wordwall. Siswa akan merasa lebih tertarik terhadap pembelajaran dan suasana pembelajaran lebih bervariasi.



Gambar 2. Pemberian Materi Kepada siswa mengenai Pembelajaran Umum



Gambar 3. Pembagian Kelompok Untuk Penyelesaian Quiz

Setelah itu seluruh peserta didik yang mengikuti pelatihan dibagi menjadi 4 kelompok untuk menyelesaikan quiz yang telah diberikan secara kelompok dengan mengerjakan soal rebutan dan teka teki silang yang dipandu oleh Tim KKN dengan aturan yang telah ditentukan.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Wordwall di SD Negeri Sangkanmulya bertujuan untuk memberikan inovasi pembelajaran kepada guru-guru dalam menggunakan aplikasi wordwall untuk mendukung kegiatan evaluasi pembelajaran di SD Negeri Sangkanmulya dan Memberikan pemahaman kepada siswa-siswa apakah dengan menggunakan game edukasi berbasis wordwall dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif. Wordwall merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa

Media pembelajatan berbasis game edukasi wordwall sangat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki beberapa keunggulan. Pertama, terdapat animasi sehingga daya ingat siswa meningkat dan dapat menyimpan ingatan lebih lama. Ke dua, melalui games edukasi logika dan pemahaman siswa dapat berkembang. Yang ke tiga, suasana pembelajaran tidak terasa jenuh karena informasi atau materi yang disampaikan oleh guru disampaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Games edukasi wordwall sebagai media pembelajaran dapat memberikan dampak

terhadap siswa untuk berperan aktif selama proses kegiatan pembelajaran. Manfaat lain dari wordwall adalah terdapat aturan permainan yang mengikat. Hal ini tentunya berdampak pada siswa yang mau tidak mau harus mentaati setiap peraturan dalam setiap permainan sehingga siswa dapat berlatih kedisiplinan. Selain itu, dalam games edukasi wordwall terjadi interaksi sosial antar pemain, dengan begitu anak akan belajar bagaimana belajar secara kelompok dan bekerjasama dalam menyelesaikan masalah.

Media pembelajaran dapat memberikan manfaat baik bagi peserta didik maupun bagi guru. Media pembelajaran dapat memberikan motivasi belajar kepada peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selain itu manfaat media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan interaktivitas, memudahkan pencapaian tujuan belajar, meningkatkan kualitas hasil belajar, memungkinkan pembelajaran di berbagai tempat dan waktu, menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, serta mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis tujukan kepada bapak ibu dosen yang telah membimbing dalam penyelesaian jurnal ini. Ucapan terimakasih kami tujukan kepada Kepala Desa Sangkanmulya yang telah memfasilitasi penulis dalam melaksanakan workshop pengabdian masyarakat ini.

### DAFTAR PUSTAKA

Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>

Fajarianti, A. C., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Wordwall Mata Pelajaran Ipa Materi Spdm Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11, 113–123.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.ph>

p/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/52553/42449

Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.  
<https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>

Lovandri Dwanda Putral, Mutu Madya Hutami2, Nadia Rochmah Tonaminingsih3, O. (2023). ANALISIS TEKNOLOGI PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR NEGERI GIWANGAN YOGYAKARTA. *Program Studi PGMI*, 10(September 2023), 734–741.

Melisa, I. (2019). ARTIKEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN PESERTA PROGRAM STUDI SI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA MATA KULIAH PERKEMBANGAN PESERTA.

Nurfadhilah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.  
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

Siti Faizatun Nissal□, N. R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik 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.

Ummah, K. R. (2023). Analisis Penggunaan

Media Pembelajaran di Sekolah Dasar.  
*Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah  
Pendidikan Dasar*, 9(2), 306–315.  
<https://doi.org/10.29408/didika.v9i2.24084>