

MEMANFAATKAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PADA SISWA DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *WORDWALL* DI SEKOLAH DASAR

Delson Y. Nenotek¹, Elsadai Fa'o², Ira A. Tugu³, Yanerio Tmanek⁴, Jimylton Dethan⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusa Cendana

Kupang

tuguira911@gmail.com¹, elsadaifao@gmail.com²

ABSTRACT; *In the 21st century, children are expected to be able to learn and innovate along with the development of information technology, especially smartphones. However, many children misuse it to play digital games excessively. Thus, the need for introducing types of games to children, especially to support child development, is often called educational games. This study aims to evaluate the effectiveness of using the Wordwall application in improving elementary school students' understanding of educational games. The role of technology today has a very big influence on education. Technology can be used by teachers and students in the learning process. One of the technologies that can be used is learning media such as the Wordwall game. This study aims to provide a description and study related to the use of the Wordwall game application in each subject to increase interest in learning in elementary school students. In qualitative research and using descriptive analysis techniques with literature studies. This study uses data taken from the Google scholar database. The results of the study show that by utilizing the Wordwall game application in each subject, it can increase interest in learning in students in class so that students do not feel bored and are enthusiastic about learning. Teachers can utilize the Wordwall game application so that they can create innovations from the features in the Wordwall game, but this education still needs supervision from teachers and parents in terms of content and playing time so that it can support success in learning.*

Keywords: *Educational Games, Wordwall, Elementary School.*

ABSTRAK; Pada abad ke-21, anak-anak diharapkan dapat belajar dan berinovasi seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya smartphone.. Namun, banyak anak-anak yang salah memanfaatkannya untuk bermain game digital secara berlebihan. Dengan demikian, per-rukan pengenalan jenis-jenis game ke anak terutama untuk mendukung perkembangan anak yang sering disebut game edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan aplikasi Wordwall dalam meningkatkan pemahaman pada siswa sekolah dasar terhadap game edukasi. Peran teknologi pada saat ini sangat berpengaruh besar bagi Pen-didkan. Teknologi dapat digunakan oleh Guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan adalah media pembelajaran seperti permainan Wordwall. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu

memberikan deskripsi serta kajian terkait pemanfaatan aplikasi game Wordwall dalam setiap mata pelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada siswa di sekolah dasar. Pada penelitian kualitatif serta menggunakan teknik analisis deskriptif dengan studi literatur. Penelitian ini menggunakan data yang diambil dari database Google scholar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan aplikasi game Wordwall pada setiap mata pelajaran dapat meningkatkan minat belajar pada siswa di kelas sehingga membuat siswa tidak merasa bosan dan bersemangat dalam belajar. Guru dapat memanfaatkan aplikasi game Wordwall sehingga dapat menciptakan inovasi-inovasi dari fitur-fitur yang ada di dalam permainan Wordwall, tetapi edukasi ini tetap perlu pengawasan dari guru maupun orangtua dalam hal konten dan waktu bermain sehingga dapat menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Game Edukasi, Wordwall, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Anak-anak sangat senang bermain game. Terlalu banyak anak yang menghabiskan waktunya bermain game tanpa konten pendidikan, seperti tembak-menembak. Tentunya hal ini tidak lepas dari banyaknya game yang ditawarkan oleh pihak developer. Anak-anak dapat dengan mudah mengakses permainan dan bermain sesuai keinginannya. Tentu saja konten game tersebut tidak memuat konten edukasi apapun, sehingga ada kemungkinan game tersebut akan berdampak negatif pada otak anak atau melakukan hal-hal yang dapat menambah wawasan anak. Semakin canggihnya teknologi ini, minat anak untuk belajar menggunakan kertas dan alat tulis semakin berkurang. Apalagi anak-anak semakin malas dalam belajar membaca dan menulis. Apalagi anak-anak sudah mencapai usia bermain dan secara alami lebih memilih bermain game dari pada belajar menulis, membaca, dan berhitung. Selain itu, ada juga yang mengatakan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang cukup sulit. (Kalaka et al., 2023).

Di era pendidikan abad 21 ini, guru menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Guru yang profesional harus mampu mencermati segala sesuatu yang dapat menarik perhatian siswa (Anggraeni et al., 2021). Oleh karena itu, karakteristik dan minat siswa juga harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah game edukasi Wordwall. Dinding kata memiliki potensi untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik bagi siswa. Dalam hal ini, WordWall, sebuah media permainan edukasi berbasis kata, masih

bisa menjadi alternatif yang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar, tergantung pada karakteristik orang yang menyukai permainan tersebut. (Zulfah, 2023)

Penggunaan teknologi yang baik dalam pendidikan dapat meningkatkan potensi minat belajar siswa. Menurut (Maritsa et al., 2021), teknologi merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk memudahkan guru dalam mengajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aplikasi game edukasi merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang banyak mendapat perhatian di bidang pendidikan adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar bagi siswa yang bisa digunakan secara daring (Herta et al., 2023).

Namun dalam pelaksanaannya masih banyak guru yang membuat media pembelajaran berbasis IT akan kesulitan melakukannya. Kami akan melaksanakan pembelajaran tematik. Kesulitan yang dihadapi para pendidik bermula dari kurangnya pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis IT, proses pembelajaran online saat ini seringkali hanya menggunakan buku teks sebagai satu-satunya bahan ajar utama. Hal ini sejalan dengan (Pranata et al., 2021) yang menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa disebabkan oleh ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dapat mempengaruhi proses belajar anak sehingga anak menjadi malas dan kehilangan semangat dalam mengikuti pembelajaran daring. Media pembelajaran yang tidak memakan banyak waktu dalam pembuatannya serta mudah dibuat dan digunakan tentunya menjadi hal yang sangat penting bagi para guru masa kini. Artinya guru tidak hanya mengajarkan materi namun juga dapat memanfaatkan teknologi sebagai penggunaan dalam media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi inovatif dan kreatif (Nissa & Renoningtyas, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif untuk penelitian metode kepustakaan. Penelitian sastra melibatkan penelitian dan penyiapan berbagai materi akademis yang diterbitkan. Peneliti menggunakan data dari database Google Scholar yang berkaitan dengan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap berdasarkan tinjauan pustaka. Fase-fase tersebut adalah fase identifikasi, fase seleksi, fase validasi, dan fase kombinasi dan finalisasi. Pada tahap identifikasi, peneliti mencari referensi

dengan menggunakan kata kunci yang sesuai dengan topik/masalah yang diselidiki peneliti. Khususnya penggunaan permainan edukatif dan penggunaan aplikasi word wall dalam pembelajaran agar fokus pada minat belajar siswa. Langkah kedua adalah seleksi. Peneliti akan memilih dan memimpin kelompok sesuai dengan tujuan penelitian ini. Tahap review dimulai dengan memeriksa makalah/referensi yang telah dianalisis dan dievaluasi berdasarkan kriteria yang ditentukan. Pada tahap akhir, tahap literatur memasuki sintesis, yaitu tahap dimana hasil dipadukan atau dibenturkan dengan teori (Herta et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Manfaat Aplikasi Game Edukasi Wordwall.

Media pembelajaran interaktif berbasis IT yang dapat digunakan guru untuk merangsang minat dan semangat siswa adalah penggunaan media berbasis word wall. Menurut Lestari (2021: 2), permainan dinding kata online merupakan sumber yang berguna untuk media pendidikan dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Permainan ini dapat dimainkan di laptop atau gadget. Aplikasi Wordwall mencakup gambar, musik, animasi, dan permainan interaktif yang dapat menarik perhatian siswa. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak. Sebab, kegiatan ini didasari oleh motivasi internal. Dengan kata lain kegiatan tersebut dilakukan atas kemauan sendiri, bukan atas perintah atau keinginan orang lain (Hayati & Putro, 2017). Permainan ini tidak hanya digunakan pada saat hiburan tetapi juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini karena permainan itu menyenangkan dan dapat merangsang serta mendorong pertumbuhan pemain, karena pemain secara otomatis memproses banyak informasi dan mempelajari keterampilan secara acak (Muratet et al., 2009) (Muratet dkk., 2009).

Permainan tidak boleh diabaikan oleh guru dalam proses pembelajaran, karena mempunyai pengaruh yang sama pentingnya dalam memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan menggunakan fungsi bermain dan permainan, yaitu sebagai kegiatan rekreasi dan edukatif. Permainan dapat menjadi salah satu strategi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar kepada siswa agar proses pembelajaran tidak terasa monoton. Permainan yang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran disebut permainan edukatif atau permainan belajar. Peranan permainan dalam pembelajaran adalah untuk (a) meningkatkan kesadaran dan motivasi siswa, (b) melatih keterampilan, (c) memperoleh dan mengembangkan pengetahuan, dan (d) sebagai sarana atau

alat komunikasi permainan sebagai (alat). berkolaborasi dan (e) mengintegrasikan pengalaman belajar (Vullings et al., 2002). Permainan edukasi digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran agar pembelajaran lebih mudah dimengerti oleh siswa (Pedersen, 2003). (Pedersen, 2003).

Game edukasi dapat dibuat dan dikembangkan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Namun, tidak semua guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan game edukasi yang interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik yang menyenangkan serta tidak membosankan. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini di internet banyak tersedia game edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Tentunya dalam memilih game edukasi yang tepat harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, jenjang pendidikan atau umur, serta kemudahan akses dan kebutuhan perangkat untuk menjalankannya. (Kustari, 2021). Game Wordwall dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membuat peserta didik tetap konsentrasi dalam belajar serta menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan. Penggunaan game edukasi wordwall adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru.

B. Pengaruh Penggunaan Game Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dan menggunakannya dalam pendidikan menawarkan kemungkinan-kemungkinan yang menarik. Menurut (Maritsa et al., 2021), teknologi merupakan suatu alat yang dapat digunakan dalam pendidikan untuk memudahkan guru dalam mengajar siswa untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Aplikasi game edukasi merupakan salah satu alat yang sangat penting untuk menerapkan pendekatan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi game yang banyak mendapat perhatian di bidang pendidikan adalah Wordwall. Wordwall merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, alat penilaian berbasis online, dan sumber belajar bagi siswa (Herta et al., 2023).

Minat belajar siswa hanya dapat bertambah atau berkurang tergantung dari siswa itu sendiri kepentingan. Nursyam (2019: 813) mendeskripsikan minat belajar sebagai kemauan untuk melakukan sesuatu yang menunjukkan minat dan kenikmatan dalam pekerjaan yang mencakup belajar. Minat belajar mempunyai peranan tersendiri dalam mengembangkan

perasaan gembira yang memungkinkan seseorang melakukan aktivitas sesuai keinginannya (Savira, 2018: 46). Dalam proses pendidikan, minat belajar tidak meningkat secara alami, namun banyak faktor yang dapat mempengaruhi peningkatan minat tersebut (Sakti & Parhan, 2020: 227). Salah satu faktor yang menggugah dan meningkatkan minat adalah penggunaan media pembelajaran. Akbar & Hadi (2023: –1654) berpendapat bahwa siswa dianggap memiliki minat belajar yang kuat jika memenuhi beberapa indikator: kepuasan siswa, keterlibatan, perhatian, dan minat melakukannya.

Hasil penelitian mengenai pengaruh media word wall games online terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 4 SDN 1 dilakukan terhadap 40 responden sebagai pre-test perlakuan dengan word wall games online di SDN, dan telah diselesaikan 20 angket pertanyaan diukur. 1 Sukorame meraih total skor 1195 dengan rata-rata poin 59,75, dengan skor tertinggi 68 dan skor terendah 49. Hasil Kuesioner post-test penggunaan permainan dinding kata online berjumlah 1.322 poin, dengan rata-rata 66,1 poin, skor tertinggi 79 poin, dan skor terendah 59 poin, menunjukkan tingginya tingkat minat para siswa. Materi Pembelajaran Energi Alternatif telah dibahas secara online di Wordwall Media Game yang diupdate pada tanggal 6. 35. Hasil Survei Pretest Penggunaan Media PowerPoint di SDN 3 Sukorame memperoleh total poin sebesar 918, dengan rata-rata skor sebesar 45,9 poin, skor maksimum sebesar 54 poin, dan skor minimum sebesar 41 poin. Hasil survey sebagai post-test penggunaan media PowerPoint menunjukkan total skor 1102, mean 55,1, skor tinggi 62, dan skor rendah 62. Kami menemukan bahwa siswa sangat tertarik untuk belajar. Ini meningkat sekitar 9,2 kali lipat.

Langkah selanjutnya adalah menguji asumsi analisis data dan menguji hipotesis penelitian ini melalui uji normalitas dan homogenitas data. Uji Shapiro-Wilk menggunakan program SPSS 25 level Sig 0 digunakan untuk hasil uji normalitas data. Hasil angket yang diperoleh dengan menggunakan distribusi normal sebesar 0,05, nilai signifikansi sebelum menggunakan media game online Wordwall pada kelas eksperimen sebesar 0,143, dan nilai signifikansi sebelum menggunakan media PowerPoint pada kelas kontrol sebesar 0,131. Nilai signifikansi setelah menggunakan game online Wordwall pada kelas eksperimen sebesar 0,145, dan nilai signifikansi setelah menggunakan media Powerpoint pada kelas kontrol sebesar 0,144. Berdasarkan hasil tersebut terlihat bahwa data mengenai minat siswa berdistribusi normal jika nilai signifikansi data lebih besar dari $> 0,05$. Oleh karena itu, langkah selanjutnya adalah melakukan uji keseragaman.

C. Kendala Dalam Penggunaan Aplikasi Wordwall

Penelitian menunjukkan bahwa kendala utama pembelajaran daring adalah kualitas sinyal dan sulitnya menemukan jaringan internet (Anugrahana, 2020). Lebih lanjut, pelatihan seperti ini sebaiknya lebih sering dilaksanakan sesuai saran peserta, sehingga guru dapat lebih mengembangkan pengetahuan yang ada. Peserta juga menginginkan kegiatan serupa, seperti pelatihan pembuatan video edukasi, media pembelajaran online, dan lain-lain. Saran dan perbaikan dari peserta dapat dijadikan bahan evaluasi kegiatan pengabdian selanjutnya oleh pelaksana. Batasan fungsionalitas versi gratis Versi gratis Wordwall memiliki batasan jumlah aktivitas yang dapat Anda buat. Pengguna hanya dapat membuat 5 aktivitas dalam satu akun. Beberapa fitur, seperti kemampuan untuk melacak kemajuan siswa dan memberikan masukan, hanya tersedia dalam versi berbayar.

Keterbatasan ini dapat menjadi kendala bagi pengguna yang ingin melakukan banyak aktivitas atau membutuhkan fungsionalitas tambahan. Meskipun Wordwall memiliki panduan pengguna, beberapa pengguna mungkin merasa kesulitan untuk memahami cara menggunakan platform ini, dan beberapa pengguna mungkin mengalami masalah teknis atau memerlukan bantuan dalam menggunakan platform ini. Kesulitan dalam menyesuaikan templat Meskipun Wordwall menyediakan beragam templat, beberapa pengguna mungkin mengalami kesulitan untuk menyesuaikan templat tersebut agar sesuai dengan kebutuhan mereka. Masalah ini dapat terjadi saat Anda melakukan perubahan desain, menambahkan konten, atau menyesuaikan format aktivitas Anda. Keterbatasan integrasi dengan platform lain Wordwall tidak memiliki integrasi komprehensif dengan platform pembelajaran lain. Hal ini dapat menjadi kendala bagi pengguna yang ingin menggunakan Wordwall dalam konteks pembelajaran yang lebih terintegrasi. Pembatasan Akses Konten Wordwall memiliki banyak konten, namun beberapa pengguna mungkin kesulitan menemukan konten yang memenuhi kebutuhan mereka. Keterbatasan ini mungkin terkait dengan bahasa, topik, atau kesulitan koneksi saat menggunakan Wordwall, terutama jika koneksi internet tidak stabil.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Game edukasi perlu dikenalkan sejak dini ke anak-anak. Hal ini digunakan untuk mendorong anak agar memanfaatkan game untuk hal yang positif. Penerapan game edukasi ini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai upaya meningkatkan minat

belajar siswa. Namun, perlu diperhatikan berkaitan kebutuhan penerapan game edukasi terutama koneksi internet mengingat belum semua sekolah wilayah di Indonesia memiliki jaringan internet yang stabil. Dan yang lebih penting, penerapan game edukasi ini tetap perlu pengawasan dari guru dan orang tua dalam hal konten dan waktu bermain. Game yang bertujuan untuk kegiatan pembelajaran disebut sebagai educational game atau game edukasi. Peran game dalam pembelajaran dapat dilihat dari definisi game sebagai sarana atau alat (tool) untuk (a) meningkatkan kesadaran dan menambah motivasi siswa, (b) melatih keterampilan, (c) mengembangkan pengetahuan, (d) komunikasi dan kolaborasi, serta (e) mengintegrasikan pengalaman belajar. Biasanya game edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran. Game edukasi dapat dibuat dan dikembangkan oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Namun, tidak semua guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan game edukasi yang interaktif sehingga dapat menarik minat peserta didik yang menyenangkan serta tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289>
- Bela Vista, E. R., Chasanatun, F., & Kustini, K. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Melalui Media Game Online Wordwall Pada Mata Pelajaran Ppkn. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 7(2), 271–279. <https://doi.org/10.36379/autentik.v7i2.357>
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Seminat Nasional Paedagoria*, 3, 527–532. <https://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/16858/pdf>
- Kalaka, Y., Mustofa, Y. A., & Dalai, H. (2023). Game Edukasi Pembelajaran Matematika Untuk Anak-Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer Banthayo Lo Komputer*, 2(1), 78–82. <https://doi.org/10.37195/balok.v2i1.542>
- 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>
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.880>
- One, O. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Madrasah Aliyah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Untan*, 6(3), 210239.
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, 4(1), 122–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/Article/View/31555>
- 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.
- Zulfah, N. (2023). Pemanfaatan Media Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i1.5>