



PEMANFAATAN GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PROSES BELAJAR ONLINE

Asmadi

Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Purwodadi, Grobogan, Jawa Tengah, Indonesia

Contributor Email: Asmadipwd@gmail.com

Received: Oct 16, 2022

Accepted: Nov 5, 2022

Published: Nov 30, 2022

Article Url: <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1048>

Abstract

Learning mentoring by parents or guardians of students at home is considered difficult, such as mathematics, science, and English subjects. If the material is difficult and delivered with media that is difficult to understand, the students of the State Junior High School 1 Purwodadi are less enthusiastic when learning distance online. This can be caused by a lack of attention and a lack of interest from students to take part in ongoing learning. Junior high school students who are still young children prefer to play games rather than study even though they both use Android. The author uses educational games with Wordwall applications for a fun online learning process and has the aim of improving the ability and understanding of students easily. The results of this activity are very useful because they can provide additional insight and knowledge about easy and fun learning, foster enthusiasm and learning motivation for students at the State Junior High School 1 Purwodadi, Grobogan Regency, Central Java, Indonesia, helping teachers to provide media that students like, fun and accidental learning occurs in understanding the learning material taught by the teacher.

Keywords: Educational Games; Wordwall; Learn Online

Abstrak

Pendampingan belajar oleh orang tua atau wali peserta didik di rumah dirasa sulit seperti mata pelajaran matematika, IPA, dan bahasa Inggris. Apabila materi yang sulit dan disampaikan dengan media yang susah dipahami membuat peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Purwodadi kurang antusias ketika belajar jarak jauh secara online. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya perhatian dan kurangnya rasa ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Peserta didik Sekolah Menengah Pertama yang masih uisa anak-anak lebih suka bermain game daripada belajar meskipun sama-sama menggunakan android. Penulis memanfaatkan game edukasi dengan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan proses belajar online yang menyenangkan dan memiliki tujuan meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik dengan mudah. Hasil dari kegiatan ini bermanfaat sekali karena dapat memberikan tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai belajar mudah dan menyenangkan, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Purwodadi, Kabupaten Grobogan, Jawa tengah, Indonesia membantu guru untuk memberikan media yang disukai peserta didik, menyenangkan dan terjadi pembelajaran tidak sengaja dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru.

Kata Kunci: *Game Edukasi; Wordwall; Belajar Online*

A. Pendahuluan

Pada tanggal 24 Maret 2020, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Covid. Dalam Surat Edaran tersebut dijelaskan bahwa proses belajar dilaksanakan di rumah melalui pembelajaran daring/ jarak jauh. Kita bisa melihat bagaimana perubahan-perubahan di bidang ekonomi, teknologi, dan politik hingga pendidikan di tengah krisis akibat Covid-19 (Suharwoto & Kemendikbud, n.d.).

Seluruh jenjang pendidikan diharapkan dapat melakukan transformasi pendidikan diantaranya dengan melaksanakan pembelajaran jarak jauh dari rumah melalui media online atau daring. Hal ini bukanlah hal yang sulit untuk dilaksanakan bagi peserta didik SMPN 1 Purwodadi karena secara umum mereka sudah difasilitasi android dan jaringan wifi

yang kuat di rumah masing-masing. Pada awal kegiatan hampir semua peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran secara daring dan alhasil sebagian besar materi yang disampaikan oleh guru dapat diserap dengan baik oleh peserta didik.

Seiring dengan berjalannya waktu, kejenuhan untuk mengikuti pembelajaran online mulai dirasakan oleh peserta didik, hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya perhatian dan kurangnya rasa ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu, materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik atau bersifat monoton (Mahmudah, 2016). Jika hal ini dibiarkan secara terus menerus, peserta didik akan mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran berikutnya.

Hasil survei yang dilakukan oleh UNICEF terhadap sekitar 4000 peserta didik di 34 provinsi pada tanggal 18 hingga 29 Mei 2020 dan 5 hingga 8 Juni 2020 melalui kanal U-Report memperlihatkan bahwa ketika ditanya tentang perasaan mereka saat belajar dari rumah, khusus responden dari Provinsi Jawa Tengah 71% responden menjawab bosan, 15% menjawab biasa aja, 7% menjawab senang dan 6% menjawab khawatir/takut. Ketika ditanyakan tentang tantangan yang dihadapi saat belajar dari rumah, khusus responden yang berasal dari Provinsi Jawa Tengah 3% responden menjawab kurang dampingan dari orang tua, 3% tidak bisa mengakses aplikasi belajar online, 6% tidak punya gawai yang memadai, 33% akses internet tidak lancar, sedangkan yang paling banyak sekitar 41% kurang bimbingan dari guru, dan 15% menjawab lainnya (UNICEF, 2020).

Berdasarkan hasil survei tersebut, masalah utama yang muncul dalam pembelajaran jarak jauh dengan sistem online selama masa pandemik Covid-19 yang harus segera dicarikan pemecahan masalah adalah bagaimana mengatasi kebosanan peserta didik selama mengikuti pembelajaran jarak jauh. Lebih dari 70 persen peserta didik yang menjadi responden dari Provinsi Jawa Tengah merasa bosan dengan sistem

pembelajaran jarak jauh. Lebih dari 40 persen peserta didik mengalami kesulitan belajar karena kurang bimbingan dari guru.

Hal tersebut dimungkinkan karena kurangnya kompetensi guru dalam mengelola pembelajaran jarak jauh dengan sistem online agar menjadi menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, guru dituntut kreatif dan inovatif dalam menyikapi kebijakan work from home (BPSDMP Kominfo Manado, 2020).

Di tengah pandemi Covid-19 ini, sistem pendidikan kita harus siap melakukan lompatan untuk melakukan transformasi pembelajaran daring bagi semua peserta didik dan oleh semua guru. Kita memasuki era baru untuk membangun kreativitas, mengasah skill peserta didik, dan peningkatan kualitas diri dengan perubahan sistem, cara pandang dan pola interaksi kita dengan teknologi. (Suharwoto & Kemendikbud, n.d.)

Selama pandemi, strategi pembelajaran bermakna sangat dibutuhkan, utamanya guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran agar peserta didik tetap semangat belajar dari rumah, sehingga memberikan hasil belajar yang optimal pada peserta didik. Inovasi pembelajaran IPA sangat diperlukan agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang menyenangkan serta mempermudah orang tua dalam mendampingi putra putrinya selama kegiatan belajar dari rumah. Dengan pembelajaran daring, peserta didik memiliki keleluasaan waktu belajar serta dapat belajar kapanpun dan dimanapun (Dewi, 2020).

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku secara menyeluruh sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2012). Hal senada disampaikan oleh Yuberti (2014) bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Secara umum belajar dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman.

Belajar dapat juga diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru maupun pengalaman terdahulu secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2012).

Berlangsungnya proses belajar tidak terlepas dari komponen yang ada di dalamnya. Komponen proses pembelajaran diantaranya peserta didik, guru, tujuan pembelajaran, materi, metode, media dan evaluasi (Dimiyati, 2017). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain peserta didik itu sendiri, materi pelajaran, guru, orang tua, dan strategi belajar mengajar yang disiapkan guru. Paling tidak guru harus menguasai materi yang diajarkan dan terampil dalam mengajarkan (Hasnidar & Elihami, 2020).

Keberhasilan belajar seorang anak tidak terlepas dari tanggung jawab orang tua karena orang tua adalah orang yang bertanggung jawab utama dalam pendidikan anak-anak. Peran dan tanggung jawab untuk keberhasilan putra-putri mereka dapat diwujudkan dengan membimbing kelangsungan anak belajar di rumah ketika belajar jarak jauh secara online sesuai dengan program yang telah dipelajari oleh anak-anak di sekolah. Membimbing anak-anak belajar di rumah dapat dilakukan dengan mengawasi dan membantu pengaturan tugas sekolah serta menyelesaikan instrumen dan infrastruktur belajar anak (Afni & Jumahir, 2020).

Peserta didik merupakan sosok anak yang memerlukan bimbingan dari orang yang lebih dewasa (Rohman, 2009). Secara umum anak masih memiliki kondisi lemah, kurang berdaya, dan belum bisa mandiri sehingga masih membutuhkan orang lain yang dewasa. Tugas pendidik pada lembaga formal adalah mendeskripsikan, menerangkan, memberi pertanyaan dan mengevaluasi. Tugas tersebut dapat menyebabkan perubahan pada masyarakat meskipun tidak terlihat dalam waktu yang relatif singkat.

Tujuan belajar bagi peserta didik adalah mengembangkan potensi dalam diri meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik (Dimyati, 2017). Metode adalah cara yang digunakan pendidik dalam mengadakan interaksi atau hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya proses belajar peserta didik (Sudjana, 2011).

Media belajar merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kompetensi dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar (Sadiman, 2018).

Evaluasi merupakan proses memberikan umpan balik atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Evaluasi belajar juga merupakan penilaian kegiatan dan kemajuan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkala berbentuk ujian, hasil praktik, tugas harian, atau pengamatan oleh pendidik. Pembobotan setiap unsur penilaian ditetapkan berdasarkan KKM sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (Sudjana, 2011).

Pembelajaran akan berlangsung efektif jika peserta didik memiliki motivasi belajar (Emda, 2018). Motivasi tidak hanya muncul pada diri peserta didik, tetapi juga ditentukan oleh faktor eksternal lainnya. Emda (2018) juga menjelaskan bahwa motivasi diklasifikasikan menjadi dua yaitu motivasi internal dan eksternal. Motivasi intrinsik merupakan keadaan-keadaan yang berasal dari dalam diri peserta didik yang dapat mendorongnya melakukan tindakan belajar, sedangkan motivasi ekstrinsik dipengaruhi oleh faktor dari luar peserta didik. Dengan demikian, keberhasilan belajar akan tercapai apabila pada diri peserta didik terdapat kemauan dan dorongan untuk belajar (Astutik, 2021). Selain itu, guru harus mendorong peserta didik untuk terbiasa menghadapi tantangan seperti melalui tugas guna memberi pengalaman agar kemampuan mereka berkembang (Astutik, 2021).

Oleh karena itu, untuk mengurangi kejenuhan peserta didik selama belajar jarak jauh guru selaku penulis merancang pembelajaran jarak jauh menggunakan media yang tepat sehingga dapat membantu

peserta didik memahami konsep IPA sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Salah satu media yang tepat untuk mengurangi kejenuhan peserta didik selama belajar jarak jauh adalah menggunakan media game edukasi *Wordwall*.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat mengasyikkan bagi anak-anak karena kegiatan ini dilakukan atas dasar motivasi internal artinya kegiatan tersebut dilakukan bukan atas dasar perintah maupun kehendak dari orang lain, melainkan karena keinginannya sendiri (Hayati & Putro, 2017). Permainan atau game, selain digunakan sebagai hiburan, juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini disebabkan oleh game yang bersifat menyenangkan dan dapat menstimulasi serta mendorong pemain untuk terus maju sehingga secara otomatis pemain akan mencerna banyak informasi dan belajar suatu keterampilan secara tidak sengaja (Muratet dkk., 2009).

Dalam proses pembelajaran guru sebaiknya tidak mengesampingkan permainan, karena permainan memiliki pengaruh yang tak kalah pentingnya dalam meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, bermain atau melakukan permainan dapat dilaksanakan dengan memanfaatkan fungsinya yaitu sebagai kegiatan yang rekreatif dan juga edukatif. Permainan dapat menjadi salah satu strategi dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada peserta didik agar proses pembelajaran tidak terkesan monoton.

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 (Vullings dkk., 2002). Biasanya *game* edukasi dirancang untuk menyampaikan materi pembelajaran atau memperkuat pemahaman siswa tentang konsep pembelajaran (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)

Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti acak kata, pencarian kata, pesawat terbang, kuis, roda acak, balon pecah, anagram, dan lain-lain. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dalam satu materi pelajaran dengan mudah dan cepat. Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas (Ariwibowo, 2021).

Game wordwall diharapkan dapat membantu peserta didik dalam pemahaman kata dalam materi IPA yang menggunakan bahasa ilmiah tanpa harus bergantung pada penggunaan kamus atau arti kata yang diberikan oleh guru. Hal tersebut sesuai dengan keterangan yang terdapat dalam aplikasi *Wordwall* bahwa *Wordwall* salah satu cara agar peserta didik melakukan praktek dan tidak hanya membaca buku rujukan dari seorang guru.

Aktivitas *Wordwall* dapat digunakan sebagai tugas yang akan diselesaikan peserta didik. Pengajar menetapkan tugas, peserta didik diarahkan ke satu aktivitas tersebut tanpa harus mengunjungi halaman aktivitas utama. Hal menarik dari *Wordwall* adalah kita dapat melihat dan memainkan game yang telah dibuat oleh anggota lain. Karena sifatnya berbasis komunitas, kita bisa belajar secara kreatif dan kolaboratif dengan para anggota lainnya (Madjid, 2020). *Game Wordwall* dapat digunakan untuk menarik perhatian dan membuat peserta didik tetap konsentrasi dalam belajar serta menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan.

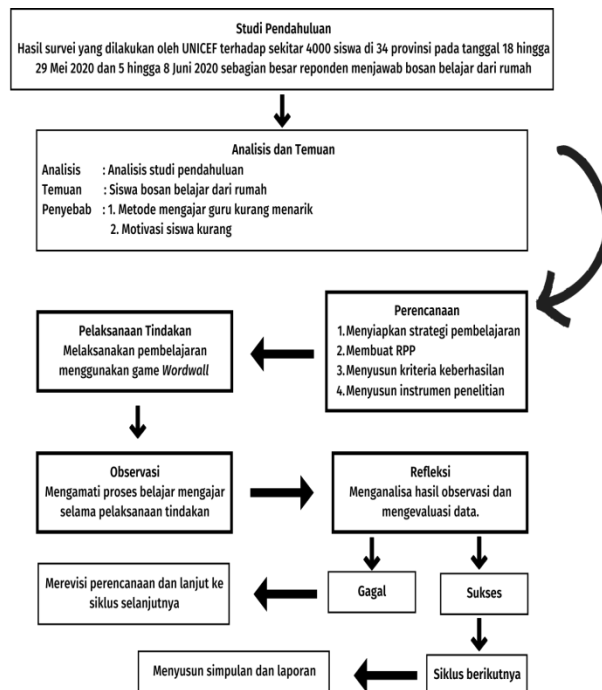
Tujuan penggunaan *game* edukasi *wordwall* adalah untuk meningkatkan akses dan interaksi peserta didik terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru.

Wordwall terbukti sebagai media yang sangat efektif dalam pembelajaran bahasa. Khususnya bahasa Inggris seperti yang dilakukan Idrus (2021) di SMP Negeri 34 Bandar Lampung (Idrus et al., 2021). Penggunaan *game wordwall* dapat mengembangkan perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) peserta didik di masa pandemi dibandingkan dengan menggunakan media bacaan/teks biasa. Selain pembelajaran bahasa Inggris, *game wordwall* juga efektif digunakan dalam pembelajaran matematika seperti penelitian yang dilakukan Maghfiroh di MI Roudlotul Huda Semarang (2018). Penggunaan *game wordwall* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

B. Metode

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu dengan melaksanakan pembelajaran online menggunakan *game wordwall* pada peserta didik kelas 9E SMP Negeri 1 Purwodadi Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah pada semester gasal Tahun Pelajaran 2021/2022, sebanyak 31 orang peserta didik yang terdiri atas 18 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan. Materi yang menjadi penelitian adalah materi sistem reproduksi pada manusia. Pelaksanaan tindakan dalam PTK ini dari 2 siklus, masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap siklus direncanakan sebanyak 2 kali pertemuan.

Penelitian ini menerapkan model penelitian tindakan kelas yang diusulkan oleh Kemmis & Mc Taggart (Kemmis, 1988). Metode tersebut dapat diilustrasikan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan
(Diadaptasi dari Kemmis & Mc Taggart, 1988)

C. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

Pada penelitian pembelajaran IPA di kelas 9E SMP Negeri 1 Purwodadi dengan menggunakan *game wordwall*, rata-rata nilai hasil belajar peserta didik pada siklus I mendapatkan 84,3 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 92 . Dari 31 peserta didik terdapat 29 peserta didik yang tuntas belajar (dengan KKM 75) dan terdapat 3 peserta didik yang belum tuntas. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus I mencapai 90,32%. Penelitian siklus I sudah berhasil karena telah melampaui indikator ketuntasan yang telah ditetapkan yaitu 80%. Namun penelitian ini dilanjutkan ke siklus II karena peneliti ingin membuktikan konsistensi keberhasilan *game wordwall*, selain itu peneliti juga ingin memperoleh ketuntasan hasil belajar yang lebih signifikan. Setelah penelitian tindakan dilanjutkan pada

siklus II terjadi peningkatan, yaitu rata-rata nilai hasil belajar peserta didik mendapatkan 89,66, nilai terendah 74 dan nilai tertinggi 100. Dari 31 peserta didik terdapat 30 peserta didik yang tuntas belajar (dengan KKM 75), sedangkan hanya ada 1 peserta didik yang belum tuntas belajar. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik secara klasikal pada siklus II sebesar 96,77%. Oleh karena itu, penelitian dihentikan. Hasil perbandingan dari kegiatan pembelajaran pada pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar IPA pada Semua Siklus

No.	Variabel	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	89	92	100
2	Nilai Terendah	60	70	74
3	Rata-rata nilai	78,44	84,30	89,66
4	Ketuntasan	83,87%	90,32%	96,77%

Hasil tindakan penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan hasil belajar peserta didik kelas 9E SMP Negeri 1 Purwodadi melalui pemanfaatan *game wordwall*. Selain peningkatan hasil belajar peserta didik, pemanfaatan *game wordwall* juga dapat Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal ini ditunjukkan dengan jumlah peserta didik yang belajar dan menyelesaikan tugas secara tepat waktu semakin meningkat. Hasil wawancara peserta didik juga menunjukkan bahwa penggunaan *game wordwall* membuat mereka lebih bersemangat dalam mengerjakan tugas sekolah karena mereka dapat belajar sambil bermain kapan saja dan dimana saja dengan penuh tantangan namun menyenangkan. Namun, pelaksanaan pembelajaran secara daring dengan menggunakan *game wordwall* juga memiliki keterbatasan yaitu terkait lupa waktu ketika peserta didik sedang asyik bermain *game* edukasi tersebut. Walaupun demikian, orang tua/wali peserta didik juga merasa senang karena putra-putrinya lebih semangat untuk belajar.

Sebagai tindak lanjut, guru akan melakukan variasi dalam pembelajaran jarak jauh, materi pelajaran tertentu ada yang diterapkan melalui aplikasi *game wordwall*, dan materi pelajaran tertentu lainnya disampaikan melalui aplikasi yang lain seperti LKPD interaktif atau melalui video serta gambar. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan kompleksitas, tingkat kerumitan dan keabstrakan materi pelajaran. Selain itu, guru juga akan melaksanakan pengimbasan kepada teman-teman sesama guru di lingkungan kerja atau pada organisasi keprofesian seperti Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) IPA tingkat rayon kabupaten setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran jarak jauh menggunakan aplikasi *game wordwall*. Dengan melaksanakan tindak lanjut berupa pengimbasan diharapkan dapat menjadikan inspirasi dan memberikan motivasi terhadap teman sejawat agar lebih bersemangat dalam berkreasi serta berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik atau menyenangkan meskipun di masa pandemi seperti ini. Tindak lanjut kegiatan ini sangat penting karena dapat dijadikan bahan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.

2. Pembahasan

IPA termasuk mata pelajaran yang sulit bagi peserta didik. Namun demikian, hasil penelitian tindakan ini menunjukkan adanya peningkatan keberhasilan belajar peserta didik yang signifikan. Peningkatan hasil belajar IPA dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) secara individu maupun ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal pada pembelajaran IPA yang dilakukan menggunakan *game wordwall* dikarenakan sifat game ini yang dapat menciptakan lingkungan belajar mandiri yang efektif jika dimanfaatkan secara optimal oleh guru.

Keberhasilan hasil belajar IPA pada penelitian ini juga terletak pada fungsi ganda *game wordwall*. Selain berfungsi sebagai media utama pada saat proses pembelajaran berlangsung, *game wordwall* ini juga tetap berfungsi sebagai media bantu dalam belajar secara mandiri peserta didik di luar jam belajar. Kelebihan lain dari *game wordwall* adalah bahwa *game*

tersebut dapat menyediakan referensi untuk peserta didik dalam belajar yang bisa diatur secara terencana oleh guru dengan menambah kosa kata dan wawasan peserta didik.

Pada saat peserta didik mencari referensi materi, *game wordwall* membantu mereka mengingat kembali serta memahami materi yang sedang dipelajari. Dengan demikian *game wordwall* dapat menampilkan materi pembelajaran yang dapat menampilkan materi pembelajaran yang dapat dilihat peserta didik setiap setiap saat dapat menciptakan proses belajar secara tidak sengaja (*underconscious learning*). Dengan demikian, proses belajar akan tetap terjadi meskipun bukan pada saat jam belajar. Akibat dari *game wordwall* ini adalah hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Faktor lain yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *game wordwall* adalah sifat interaktif yang dimilikinya. *Wordwall* adalah salah satu *game* yang sangat baik dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif, dan pengingat visual yang melekat pada *game wordwall*. Keuntungan dari *game wordwall* adalah *game* tersebut menyediakan lebih dari sekedar pengingat visual dan informasi yang sedang dipelajari karena *game* tersebut dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan peserta didik.

Analisis Idrus dkk. (2021) dalam menggunakan *wordwall* untuk pembelajaran dapat menambah perbendaharaan kosa kata. Keberhasilan belajar IPA pada penelitian ini juga terletak pada fungsi ganda *game wordwall*. Selain berfungsi sebagai media utama pada saat pembelajaran, *game wordwall* juga dapat berfungsi sebagai media bantu belajar peserta didik secara mandiri di luar jam belajar. Manfaat lain dari *wordwall* adalah bahwa mereka menyediakan referensi untuk peserta didik dalam belajar (Pradani, 2022).

Kegiatan pembelajaran menggunakan *game wordwall* juga dapat meningkatkan literasi digital peserta didik. Di era perkembangan teknologi seperti sekarang ini peserta didik harus dikenalkan berbagai macam teknologi agar tidak gagap dalam mengoperasikan teknologi.

Seperti yang diungkapkan oleh Astutik (2021), penggunaan *handphone* android dan berbagai macam teknologi yang digunakan, menandakan bahwa pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi *Covid-19* mempercepat arus revolusi industri 4.0. Bahkan, pembelajaran jarak jauh yang diterapkan pun mendukung keterlaksanaan pembelajaran abad ke-21. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Martini bahwa pembelajaran abad ke-21 mengintegrasikan antara kemampuan literasi, keterampilan, dan sikap serta penguasaan terhadap teknologi (Martini, 2018).

Pembelajaran jarak jauh secara daring yang dilaksanakan selama pandemi *Covid-19* juga memiliki banyak tantangan seperti lokasi peserta didik dan guru yang terpisah jauh menyebabkan guru tidak dapat mengawasi peserta didik secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, peranan orang tua/wali peserta didik dalam pendampingan dan pengawasan putra-putrinya selama belajar jarak jauh sangatlah penting.

Dalam pembelajaran jarak jauh secara daring selama pandemi *Covid-19*, hakikat belajar tidak harus tatap muka guru dan peserta didik di dalam kelas, tetapi interaksi peserta didik tidak dibatasi oleh kehadiran guru secara fisik (Yuberti, 2014). Peserta didik dapat belajar melalui bahan ajar interaktif seperti *game wordwall*. Namun demikian, guru tetap memainkan peranan yang sangat penting dalam merancang setiap pembelajaran. Ciri dari belajar menurut Yuberti (2014) adalah belajar harus memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada diri individu yang merupakan buah dari pengalaman dan bersifat relatif tetap. Oleh karena itu, motivasi dan keaktifan peserta didik yang tinggi pada saat menggunakan aplikasi *game wordwall* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain hasil belajar yang meningkat, penelitian ini juga mendapatkan temuan lain terkait aktivitas peserta didik ketika pembelajaran IPA di kelas 9E SMP Negeri 1 Purwodadi dengan menggunakan *game wordwall* dari hasil pengamatan proses pembelajaran oleh kolaborator.

Dari pembahasan dua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *wordwall* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh secara daring menggunakan aplikasi *game wordwall* dapat menjadikan peserta didik belajar lebih mandiri dengan kata lain tidak tergantung pada orang lain, serta dapat membiasakan diri untuk belajar kapanpun, dimanapun, dan dengan siapapun.

D. Penutup

Game edukasi *wordwall* dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik kelas IX SMP Negeri 1 Purwodadi dengan mudah dan menyenangkan. Peningkatan ini mencakup aktivitas dalam pembelajaran materi sistem reproduksi pada manusia dan hasil tes yang melibatkan penambahan perbendaharaan kosa kata bagi peserta didik kelas IX SMP dinilai lebih efektif. Penggunaan *game wordwall* dapat diterapkan langsung melalui *facebook*, *google classroom*, *blog*, atau dikirim link melalui *whatsapp* grup. Pembelajaran menggunakan *game wordwall* tersebut dapat dilakukan baik secara tatap muka (*offline*) maupun jarak jauh dalam jaringan internet secara online.

Kelayakan *game wordwall* untuk meningkatkan kemampuan perbendaharaan kosa kata bagi peserta didik SMP kelas IX pada setiap siklusnya. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 83,87% pada pra siklus meningkat menjadi 90,32% pada siklus I sehingga terdapat peningkatan sebanyak 6,45% setelah menerapkan *game wordwall*. Peningkatan juga terjadi pada rata-rata nilai, nilai tertinggi, dan nilai terendah yang sangat signifikan. Peningkatan hasil belajar juga terjadi pada siklus II, yakni ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik naik menjadi 96,77%. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik konsisten pada pelaksanaan tindakan di kedua siklus.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada (a) Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan yang telah memfasilitasi workshop teknis penulisan artikel ilmiah dalam peningkatan kompetensi dan karir guru

dikdas; (b) Kepala SMP Negeri 1 Purwodadi yang selalu memberikan motivasi kepada peneliti untuk selalu mengembangkan diri; (c) Para guru dan kolaborator penelitian SMP Negeri 1 Purwodadi; dan (d) Rekan-rekan guru Mata Pelajaran IPA di Kabupaten Grobogan yang selalu terbuka dan bersedia memberi saran-saran penulisan artikel ilmiah ini.

Daftar Referensi

- Afni, N., & Jumahir, J. (2020). Peranan Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak. Musawa: *Journal for Gender Studies*, 12(1), 108–139. <https://doi.org/10.24239/msw.v12i1.591>.
- Ariwibowo, E. (2021). *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. Erikunto.Com, 1. <https://www.erikunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>.
- Astutik, Sri I. (2021). Penggunaan Media Google Meet dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 801–820. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.368>.
- BPSDMP Kominfo Manado. (2020). *Guru Dituntut untuk Adaptif, Kreatif dan Inovatif di Masa Kebiasaan Baru*. 674. <https://balitbangsdm.kominfo.go.id/berita-guru-dituntut-untuk-adaptif-kreatif-dan-inovatif-di-masa-kebiasaan-baru-19-674>.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak Covid-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.31>
- Dimyati, A. (2017). Pengembangan Model Permainan Atletik Anak dalam Pembelajaran Gerak Dasar Lari Bagi Siswa. *Journal Sport Area Penjaskesrek FKIP Universitas Islam Riau*, 2(2), 19–26.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hasnidar, H., & Elihami, E. (2020). “Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar Pkn Murid Sekolah Dasar,” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 42–47. <https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.327>.

- Hayati, S. N., & Putro, K. Z. (2017). Bermain dan Permainan Anak Usia Dini. *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7(1), 1–187. <https://journal.uir.ac.id/index.php/generasiemas/article/view/6985>.
- Idrus, N. W., Yulianti, D., Suparman, U., & Abidin, Z. (2021). Pemanfaatan media wordwall dalam peningkatan perbendaharaan kosakata (*vocabulary*) pada pembelajaran bahasa Inggris. 2, 376–387.
- Kemmis, Stephen, R. M. T. (1988). *The Action Research Planner Action research and the critical analysis of pedagogy (3rd ed.)*. Deakin University.
- Kustari, D. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Dalam. 2020. <https://lpmpjateng.go.id/pemanfaatan-game-edukasi-dalam-pembelajaran-jarak-jauh>.
- Madjid, A. (2020). 5 Contoh Game Based Learning yang Bisa Dicoba oleh Guru. <https://blog.kejarcita.id/5-contoh-game-based-learning-yang-bisa-dicoba-oleh-guru/amp>.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK: Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>.
- Mahmudah, M. (2016). Urgensi Diantara Dualisme Metode Pembelajaran Ceramah Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Untuk Siswa MI/SD. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 116–129. <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.107>.
- Martini, E. (2018). Membangun Karakter Generasi Muda Melalui Model Pembelajaran Berbasis Kecakapan Abad 21. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(2), 21–27. <https://doi.org/10.24269/jpk.v3.n2.2018.pp21-27>.
- Muratet, M., Torquet, P., Jessel, J. P., & Viallet, F. (2009). Towards a Serious Game to Help Students Learn Computer Programming. *International Journal of Computer Games Technology*, 1. <https://doi.org/10.1155/2009/470590>.
- Pedersen, R. E. (2003). Game Design Foundations. In Igarss 2014 (2nd ed., Issue 1, p. 469). https://books.google.co.id/books?id=s13Cjz_bGkgC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_book_other_versions#v=onepage&q&f=false.
- Rohman, A. (2009). *Memahami Pendidikan & Ilmu Pengetahuan*. (Mohamad Lamsuri (ed.)). LaksBang Mediatama.

- Sadiman, Arief S. (2018). *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya (Cetakan ke)*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Sudjana, Nana. (2011). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar (2022nd ed.)*. Sinar Baru Algensindo. https://caridokumen.com/queue/dasar-dasar-proses-belajar-mengajar-oleh-nana-sudjana-penyunting-harry-suryana-_5a44b9bdb7d7bc7b7a800988_pdf?queue_id=5a953c9bb7d7bcd15becf32.
- Slameto. (2012). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta. Journal of Chemical Information and, 53(9), 1689-1699. <https://adoc.pub/queue/slameto-belajar-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhinya-jakar.html>.
- UNICEF. (2020). Indonesia: Survei terbaru menunjukkan bagaimana siswa belajar dari rumah. <https://www.unicef.org/indonesia/id/press-releases/indonesia-survei-terbaru-menunjukkan-bagaimana-siswa-belajar-dari-rumah>.
- Yuberti. (2014). Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan. *Psikologi Pendidikan* (Vol. 1).