



# JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 3 Tahun 2022 Halaman 4133 - 4143

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan *Game* Interaktif *Wordwall* untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar

Olisna<sup>1✉</sup>, Milhatun Zannah<sup>2</sup>, Auliani Sukma<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3,4</sup>

E-mail: [olisna@upi.edu](mailto:olisna@upi.edu)<sup>1</sup>, [milha@upi.edu](mailto:milha@upi.edu)<sup>2</sup>, [aulianisukma@upi.edu](mailto:aulianisukma@upi.edu)<sup>3</sup>, [aninuraeni@upi.edu](mailto:aninuraeni@upi.edu)<sup>4</sup>

---

### Abstrak

Pembelajaran anak mengenai moral dan akhlak kepada orang tua saat ini belum bisa diterapkan dengan begitu baik. Salah satu kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran yaitu kurangnya penyampaian yang menarik. Dalam pengabdian sebagai seorang tenaga pendidik, maka dalam proses pembelajaran kepada anak tentu harus mengedepankan melalui penyampaian belajar sambil bermain. Hal tersebut dapat dilakukan karena seorang tenaga pendidik harus dapat memahami bahwasanya pada anak seusia sekolah dasar lebih cenderung terhadap bermain. Maka dari itu, para pendidik dituntut agar bisa menyesuaikan dengan perkembangan anak yaitu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan melalui metode bermain sambil belajar agar anak dapat lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran karena bermain sambil belajar memiliki keutamaan untuk mengasah kemampuan perkembangan dan keterampilan anak sebagaimana langkah awal dalam mendidik akhlak untuk lebih menanamkan pendidikan agama islam kepada peserta didik. Penelitian yang digunakan dalam metode penelitian ini yaitu, *Design and Development* (D&D) menggunakan model *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Seusia anak sekolah dasar cenderung bermain sambil belajar sehingga penggunaan *game* interaktif *wordwall* dipilih sebagai salah satu media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Akhlak, Media Pembelajaran, Pengembangan.

### Abstract

*Children's learning about morals and morals to parents at this time can not be applied properly. One of the obstacles faced in the learning process is the lack of interesting delivery. In his service as an educator, in learning to children, of course, must go through the delivery of learning while playing. This can be done because an educator must be able to understand that elementary school age children are more inclined to play. Therefore, educators learn to be able to adapt to children's development, namely to create fun learning methods through learning while learning so that children can be more enthusiastic about participating in the learning process because playing while learning has the priority of nurturing children's developmental abilities and skills as the first step in moral education. to further instill Islamic religious education to students. The research used in this research method is in the form of Design and Development (D&D) using an Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation (ADDIE) model. Elementary school children play while learning so that the use of interactive wordwall games was chosen as one of the learning media.*

**Keywords:** Moral, Instructional Media, Developments.

---

Copyright (c) 2022 Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, Ani Nur Aeni

---

✉ Corresponding author :

Email : [olisna@upi.edu](mailto:olisna@upi.edu)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 3 Tahun 2022  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Pembelajaran anak mengenai moral dan akhlak kepada orang tua saat ini belum bisa diterapkan dengan begitu baik. Salah satu kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran yaitu penyampaian yang kurang menarik. Dalam pengabdian sebagai seorang tenaga pendidik, maka dalam proses pembelajaran kepada anak tentu harus mengedepankan melalui penyampaian belajar sambil bermain. Hal tersebut dapat dilakukan karena seorang tenaga pendidik harus dapat memahami bahwasanya pada anak usia sekolah dasar lebih cenderung terhadap bermain. Maka dari itu, para pendidik dituntut agar bisa menyesuaikan dengan perkembangan anak yaitu membuat metode pembelajaran yang menyenangkan melalui metode bermain sambil belajar agar anak dapat lebih semangat untuk mengikuti proses pembelajaran karena bermain sambil belajar memiliki keuntungan untuk mengasah kemampuan perkembangan dan keterampilan anak.

Pendidik sebagai pelaksana dalam kegiatan pembelajaran di lapangan dapat memajukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif serta dapat bermanfaat dengan menyusul adanya perkembangan zaman supaya siswa dapat lebih tertarik dan terpacu untuk ikut serta dalam latihan-latihan mendidik dan pembelajaran dan dapat dengan mudah menguasai materi yang disampaikan oleh pendidik (Z & Saputra, 2022). Disamping itu, abad ke-21 ini dipisahkan oleh perubahan yang cepat, terutama dalam inovasi. Kemajuan-kemajuan yang terjadi mengarah pada kemajuan-kemajuan yang inovatif. Dari berbagai bagian kehidupan, sangat mungkin perspektif yang paling persuasif adalah sekolah (Sinaga & Soesanto, 2022).

Dalam permasalahan tersebut dibuat metode pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi *game* interaktif *wordwall* yang dapat memiliki tujuan berupa ; sebagai inovasi dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan keefektifan kualitas belajar peserta didik, melalui media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan akhlak terpuji peserta didik, dan dapat dijadikan sebagai sarana belajar peserta didik untuk mengatasi rasa kebosanan jika belajar di dalam kelas secara terus-menerus.

Pendidikan sangat penting, karena merupakan suatu kebutuhan dasar manusia untuk mendapatkan sebuah ilmu yang harus dipenuhi selama hidup. Pendidikan ialah suatu pekerjaan yang secara sadar dilakukan untuk mempersiapkan siswa agar meraih keberhasilan cita-cita dan suatu pekerjaan masa depan yang mereka dapatkan melalui arahan, mendidik dan mempersiapkan latihan. Proses dari pendidikan ini tidak hanya membentuk wawasan serta memberikan kemampuan tertentu tetapi juga membina dan menciptakan sikap baik sehingga anak-anak bertindak sesuai norma-norma yang terdapat pada masyarakat (Dwiana et al., 2021). Siswa harus mencapai prinsip-prinsip yang dipisahkan menjadi unsur-unsur sikap, pengetahuan, dan juga penelitian di pendidikan dasar dan menengah (Amrizal M et al., 2022).

Media pembelajaran adalah suatu unsur dalam kegiatan belajar mengajar yang berperan penting dalam tercapainya proses kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai tentu nya berpengaruh dalam perkembangan hasil belajar peserta didik. Ketepatan dalam mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik yang telah dicapai (Dr. Nurdyansyah et al., 2019). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran untuk dapat menyalurkan sebuah pesan (bahan ajar pembelajaran). Dengan demikian, hal tersebut menarik simpati, menarik fokus terhadap keinginan dan motivasi serta perasaan peserta siswa di dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai suatu tujuan pembelajaran (Dr. Nurdyansyah et al., 2019). Adanya media pembelajaran menjadi salah satu bagian dalam keberhasilan pembelajaran yang utama dikarenakan sebagai perantara dalam menyampaikan pokok materi. Pemanfaatan adanya media dalam pembelajaran memberikan dampak positif dan manfaat yang luar biasa dalam bekerja dengan proses pembelajaran siswa (Harsiwi & Arini, 2020). Media pembelajaran dengan bantuan telepon seluler menikmati manfaat seperti akomodasi saat pergi ke mana saja dan kapan saja. Sehingga memudahkan anggapan bahwa digunakan sebagai instrumen untuk membantu siswa dalam belajar (Oktariyanti et al., 2021).

Saat ini, hal penting yang harus dipelajari oleh siswa adalah tentang akhlak sehingga tercantum dalam mata pelajaran pendidikan agama islam. Pembelajaran berbasis Islam ialah penemuan yang terkoordinasi menjadi dua bagian, khususnya di bidang informasi dan penataan karakter anak-anak yang disesuaikan dengan ajaran Islam dan selanjutnya sesuai dengan manfaat dari pelajaran Islam (Ramadhani et al., 2021). Akhlak menjadikan salah satu pembelajaran dalam pendidikan agama islam yang paling utama untuk dapat di pelajari oleh peserta didik, terlebih lagi saat ini akhlak pada peserta didik semakin banyak yang dipengaruhi oleh budaya di luar lingkungan mereka tinggal.

Pendidikan mengenai akhlak ini harus dilakukan sejak dini. Hal tersebut dilakukan karena pada masa anak-anak merupakan masa pertumbuhan yang cemerlang, dan dari hal tersebut akan menentukan akhlak orang dewasa (Mahmudah & Hidayat, 2022). Akhlak merupakan penilaian terhadap diri seseorang, untuk dapat membedakan perilaku seseorang terhadap sesuatu. Kepribadian yang ada pada diri manusia dapat diibaratkan sebagai sebuah kayu yang dapat diukir berdasar pada keinginan pengukir. Ketika pengukir menginginkan ukiran yang baik, maka kayu tersebut akan menjadi ukiran kayu yang bermakna, namun sebaliknya, jika kayu tersebut tidak dapat di ukir dengan begitu baik, maka ukiran tersebut tidak akan menjadi sesuatu yang dapat bernilai sehingga ketertarikan orang terhadap kayu tersebut berkurang (Dr. H. Saprani, 2015).

Isu-isu yang dihadapi terkait dengan akhlak, khususnya isu-isu yang meresahkan masyarakat di mana-mana, baik yang menciptakan tatanan sosial maupun masyarakat yang tertinggal. Ini dengan alasan bahwa kurangnya pendidikan moral dalam diri seseorang dapat mengganggu ketenangan orang lain. Jika dalam sebuah individu banyak yang memiliki kekurangan moral, maka akan terjadi kerusakan yang terjadi pada masyarakat itu sendiri (Angga et al., 2022).

Penelitian tentang perkembangan sikap anak telah banyak ditemukan, serta penelitian dalam keluarga, khususnya orangtua yang sangat menentukan sikap dan moral anak, perlu dikaji mengenai hubungan antara pengasuhan keluarga dengan penataan kepribadian anak (Ananda et al., 2022). Selain peran dari orangtua, ada peran penting dari seorang pendidik pula. Pendidik harus menjadi contoh yang baik dan memiliki pribadi yang bermoral sesuai Al-Qur'an (Akhlak Qurani), dan juga seorang pendidik diharuskan memiliki penguasaan atau harus memiliki keterampilan yang religius (A. N. Aeni, 2015).

Untuk dapat menciptakan sebuah bentuk proses metode pembelajaran yang dapat menarik perhatian terutama pada peserta didik, maka untuk mengatasi sebuah permasalahan tersebut, didapatkan beberapa contoh media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai proses pembelajaran yang dapat dilakukan, salah satunya melalui *game* interaktif *wordwall*. Harapan dibuatnya media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*, dapat menarik dan dapat dinikmati oleh peserta didik terhadap proses pembelajaran yang lebih terbuka dan dapat dilakukan dengan percaya diri sehingga pemahaman serta keterampilan peserta didik akan menjadi lebih baik. Hal tersebut menjadikan pemilihan *game wordwall* sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai pembelajaran di kelas (Purnamasari et al., 2022).

Aplikasi *game wordwall* merupakan sebuah *game* aplikasi gamifikasi digital yang berbentuk dalam basis web yang telah menyediakan berbagai pilihan fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik untuk dapat memberikan peringkat materi. Aplikasi *game* tersebut telah dikembangkan dan diluncurkan oleh Visual Education Ltd, sebuah perusahaan yang berasal dari Inggris. Namun, dalam aplikasi ini terdapat fitur berbayar dan gratis dimana fitur tersebut akan lebih menarik jika berbayar. Dengan demikian, aplikasi tersebut dapat digunakan untuk tenaga pendidik yang ingin membuat metode pembelajaran sebagai penilaian dalam pembelajaran (Aryani et al., 2021).

Dengan dibuatnya *game* edukasi mengenai moral dan akhlak kepada orang tua ini diharapkan dapat menjadikan sebuah peningkatan dalam sebuah pengetahuan pada anak dalam mengenali moral dan akhlak yang wajib di terapkan di dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Dalam penelitian ini memilih anak-anak sebagai target pemain karena biasanya anak-anak akan lebih sulit dan sering merasa bosan jika pembelajaran

hanya diberikan melalui teori saja, anak-anak tentu nya cenderung akan lebih cepat merasakan rasa bosan dan rasa malas untuk menyimak pembelajaran. Sedangkan pada seusia anak-anak mereka lebih tertarik terhadap apa yang menarik perhatian mereka dengan cara bermain. Sehingga, saat ini lebih mengedepankan penggunaan *game* terhadap pembelajaran untuk mengenalkan moral dan akhlak kepada orang tua pada anak, dengan harapan anak akan lebih bersemangat ketika dalam pelaksanaan pembelajaran di ruangan kelas sehingga anak akan lebih mudah untuk menyerap, mengingat dan menguasai materi pembelajaran dan pengetahuan serta keterampilan mengenai moral dan akhlak kepada orang tua dengan baik. Dari 20 jumlah artikel yang telah dilakukan analisis oleh peneliti bahwasanya semua menekankan pada proses pembelajaran mengenai akhlak. Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terdapat dalam sebuah cara mengembangkan mengenai aspek perilaku akhlak terpuji siswa melalui pembelajaran pengembangan *game* interaktif dan juga cara menangani pokok permasalahan dalam kurangnya minat belajar dalam pendidikan agama dimana pada penelitian yang dilakukan sebelumnya lebih menunjuk kepada proses kegiatan pembelajaran sementara itu, dalam penelitian ini peneliti lebih menunjuk kepada media pembelajaran siswa mengenai akhlak terpuji. Secara teori pengenalan pendidikan agama dalam bentuk pembelajaran biasa tidak begitu efektif maka dari itu, peneliti melakukan inovasi kegiatan belajar dalam bentuk pembuatan media pembelajaran *game* interaktif supaya siswa tidak bosan ketika belajar hanya di ruangan kelas saja. Dari pemikiran di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *game* interaktif bagi siswa mengenai akhlak terpuji bagi siswa kelas 1 diharapkan dapat di ingat dan di pahami oleh siswa. Berdasarkan adanya suatu permasalahan di atas, maka penulis terdorong untuk membuat judul mengenai pengembangan *game* interaktif wordwall untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa kelas 1 SD. Pada hipotesis ini “Terdapat Pengaruh Positif Pada Pengembangan *Game* Interaktif Wordwall untuk meningkatkan Akhlak Terpuji Kelas 1 SD”. Adanya penelitian tersebut menjadikan adanya sebuah keinginan dari peneliti agar dapat meningkatkan ilmu serta menambah pengetahuan mengenai Pengembangan *Game* Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Kelas 1 SD.

## METODE

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development* (D&D) dan model yang digunakan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE). Dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *game* interaktif wordwall ini, peneliti menggunakan prosedur penelitian yang disesuaikan dengan tahapan-tahapan yang sesuai dengan model pengembangan ADDIE.

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti terhadap para siswa dari kelas I SDN Babakan Hurip yang beralamatkan di Jalan Pacuan Kuda, Kelurahan Kotakaler, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, dengan siswa yang berjumlah 8 orang. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui perkembangan dari media pembelajaran berupa *game* interaktif wordwall pada siswa kelas I SD mengenai akhlak terpuji siswa kepada orang tua, guru, dan teman.

Penelitian ini dilakukan dengan lima tahapan, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Kelima tahapan tersebut dilakukan oleh peneliti yaitu: 1) Tahap analisis (*Analyze*). Pada tahapan ini, terdapat beberapa aktivitas yang dilakukan seperti menganalisis KI dan KD pada mata pelajaran pendidikan agama Islam, menganalisis media pembelajaran yang akan dibuat sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, dan menganalisis buku guru dan siswa. Setelah semua itu dilakukan, peneliti menyimpulkan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut. 2) Tahap perancangan (*Design*). Pada tahap ini, peneliti merencanakan berbagai rancangan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa *game* interaktif wordwall. Rancangan yang dimaksud adalah materi, pertanyaan, serta desain yang akan digunakan untuk media pembelajaran. Pada desain media pembelajaran yang digunakan dalam *game* interaktif wordwall ini yaitu dalam bentuk *game quiz show, maze chase, dan airplane*. 3) Tahap pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti merealisasikan berbagai hal yang telah dirancang sebelumnya. Waktu yang dibutuhkan

dalam proses pembuatannya yaitu kurang lebih sekitar satu minggu. Mulai dari membuat layout, memasukkan seluruh pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya ke dalam bentuk *game* berupa *game quiz show*, *maze chase*, dan *airplane*. 4) Tahap implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, setelah media pembelajaran selesai dibuat, langkah selanjutnya peneliti mengimplementasikan media pembelajaran tersebut secara langsung terhadap siswa kelas I di sekolah dasar yang telah dituju sebelumnya. Pengimplementasian dilakukan oleh peneliti dengan melakukan pembelajaran secara langsung dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya, yang di dalamnya memuat materi sesuai dengan KI dan KD pendidikan agama Islam kelas I, berupa *game* interaktif *wordwall* yang telah di desain semenarik mungkin. 5) Tahap evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi dari tahap pengimplementasian media pembelajaran yang sebelumnya telah dilaksanakan terhadap siswa kelas I di SDN Babakan Hurip.

Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dibuat yaitu dengan observasi kepada siswa dan wawancara dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan penilaian kepada guru. Teknik analisis yang digunakan yaitu secara kualitatif. Data kualitatif ini diperoleh untuk mengetahui penilaian dari responden terhadap media pembelajaran interaktif *wordwall* dengan materi akhlak terpuji pada siswa kelas I SD yang sebelumnya telah digunakan pada proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menggambarkan salah satu langkah awal pada mendidik akhlak yang benar ialah menerapkan Pendidikan Agama Islam sejak usia anak sekecil mungkin, sebagai akibatnya anak bisa mampu memahami perihal nilai sikap yg baik dengan mudah, dan terbiasa menggunakan sikap yg baik pada saat usia dini untuk itu diperlukan seorang pengajar. Pendidikan Agama Islam yang akan lebih penekanan mudah dan cepat dalam mengajarkan pada siswa dalam pembentukan akhlak. Seorang pengajar akidah akhlak dalam pelaksanaannya harus dilaksanakan secara optimal, sebagai akibatnya anak-anak bisa bisa memahami dasar-dasar penting akidah akhlak dari kegiatan pembelajaran. Pendidikan agama Islam yang mereka terima, lalu dapat mengambil pelajaran, untuk tertanam serta akan memengaruhi pembentukan moral yang baik seseuai dengan apa yang diharapkan (Nugroho Warasto, 2018).

Pada jenjang pendidikan, terutama di SD sering terdapat sebagian peserta didik yang memiliki pendidkan karakter kurang baik, hal tersebut dapat kita ketahui pada kegiatan dilingkungan sehari-hari contohnya ketika di sekolah, siswa suka atau sering berkata kurang baik atau kurang sopan (berkata kotor) dengan temannya. Pada kegiatan Pendidikan Agama Islam peserta didik telah mengimplementasikannya di lingkungan sekolah. Hal tersebut dapat terlihat dengan peserta didik mengimplementasikannya pada saat memasuki kelas, peserta didik mengucapkan Assalamuailkum dan ketika kegiatan pembelajaran akan berlangsung peserta didik memulai dengan bacaan do'a terlebih dahulu (Lestari & Mustika, 2021).

Pada Pendidikan Agama Islam, etika atau moral pada konteks Indonesia telah diimplementasikan pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan itu sendiri adalah solusi yg sangat tepat dalam pembentukan karakter seorang peserta didik. Oleh karena itu Tabrani Rusyan mengungkapkan salah satu usaha kurangnya sikap beretika, maka pada kegiatan pendidikan akhlak atau karakter menjadi salah satu upaya kegiatan pencegahan murni yg sangat cepat&tepat pada pengimplementasiannya sebagai usaha untuk memberi pengetahuan untuk peserta didik (Siti Aminah, 2017). Imam Al-Ghazali mengaggap pendidikan karakter memiliki hubungan erat dengan akhlak, karena spontanitas seseorang untuk berperilaku dan dalam melalui suatu tindakan yg telah terintegrasi pada diri seseorang, oleh karena itu ketika timbul seseorang bisa untuk tidak memikirkannya lagi (Aeni, 2014).

Perilaku moral terpuji pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar (SD) sangat penting untuk dipelajari karena merupakan dasar atau langkah awal dalam bersosialisasi dengan lingkungan dengan tetap menjaga etika dan tata krama. Moral terpuji pada siswa kelas 1 tidak hanya diterapkan di lingkungan rumah atau orang tua tetapi

perilaku moral terpuji harus diterapkan di lingkungan sekolah, terutama untuk guru dan teman-teman sekolah. Akhlak terpuji juga termasuk suatu hal yang penting pada pendidikan karakter yang harus ditanamkan kepada siswa. Dengan dimasukkannya materi "perilaku akhlak terpuji" dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Kelas 1, materi tersebut harus dipelajari oleh siswa di Sekolah Dasar Kelas 1. Dalam menyampaikan materi akhlak terpuji dapat disampaikan kepada siswa secara langsung atau dapat menggunakan media pembelajaran. "Penggunaan media pembelajaran kini semakin canggih, seiring dengan perkembangan zaman maka semakin terasa dampaknya dalam bidang perkembangan IT, sehingga dampak yang dirasakan pada proses kegiatan pembelajaran, seperti membantu dalam penyampaian materi, memudahkan pemahaman peserta didik, dll." (Drs. Muhammad Ramli, 2012). Ketika siswa dapat mengubah arah pandangannya terkait pentingnya penanaman pendidikan karakter, setelah itu dalam diri siswa akan muncul rasa keinginannya untuk berperilaku baik kepada lingkungannya, hal tersebut dapat menjadikan siswa untuk terus menunjukkan pendidikan karakter yang baik sesuai dengan norma yg sudah ada, serta dapat dilaksanakan berulang kali kemudian menjadi terbiasa. Oleh karena itu, pembentukan karakter peserta didik menjadi lebih mudah dilakukan. (Tarmon et al., 2021).

Penelitian ini akan membahas bagaimana pengembangan *game* interaktif *wordwall* untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa Kelas 1 SD. *Wordwall* sendiri adalah salah satu alat atau sarana untuk media pembelajaran interaktif yang bisa dipergunakan oleh guru atau pengajar. Sebagaimana yang dibahas (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, yaitu media pembelajaran *wordwall* dapat memunculkan sebuah interaksi yang bermanfaat terhadap peserta didik. *Wordwall* (P. M. Sari & Yarza, 2021) adalah salah satu web aplikasi interaktif yng dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran dan media penilaian yang menarik bagi peserta didik pada saat pembelajaran offline maupun online. *Wordwall* memiliki banyak keunggulan, salah satunya yaitu *wordwall* dapat digunakan secara gratis tanpa membayar untuk lima opsi dasar game dengan pilihan lima template yang berbeda. Selain keunggulan tersebut, game yang telah selesai disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran/materi yg akan disampaikan kirim kepada peserta didik melalui berbagai media seperti melalui whatsapp, Google classroom, atau beberapa aplikasi lainnya yang mendukung. Perangkat lunak ini menawarkan banyak jenis permainan seperti teka-teki silang, kuis, kartu acak dan banyak lainnya. Keunggulan lain dari *game wordwall* yang telah selesai dirancang bisa disave dengan format file PDF, sehingga bisa memudahkan peserta didik yang terkendala dengan masalah pada jaringan. Putri (2020) mengutarakan bahwa *wordwall* bisa mempermudah peserta didik dalam proses memahami materi pembelajaran yang akan disampaikan melalui *game wordwall*, dan sangat mudah untuk digunakan sebagai alat ukur pembelajaran untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar peserta didik (Nissa & Renoningtyas, 2021). Adapun beberapa tujuan dalam penelitian ini dilakukan diantaranya untuk mengetahui bagaimana pengembangan *game* interaktif *wordwall* sebagai inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan keefektifan kualitas belajar peserta didik, untuk mengetahui *game* interaktif *wordwall* mampu menyampaikan materi akhlak terpuji dengan baik, dan untuk mengetahui apakah *game* interaktif *wordwall* dapat dijadikan sarana pembelajaran untuk mengatasi kebosanan dalam proses pembelajaran.

Peneliti sudah melakukan observasi atau uji coba produk *game* interaktif *wordwall* ke SD Negeru Babakan Hurip, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang dan peneliti melakukan validasi produk dan wawancara tentang bagaimana pengembangan *game* interaktif produk sebagai inovasi media pembelajaran. Hasil wawancara mengenai produk tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel yaitu sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Penilaian Tanggapan Guru

Indikator	Kategori	Ya	Tidak
Penyajian	Teks dan gambar pada media pembelajaran <i>game</i> interaktif <i>wordwall</i> terlihat dengan jelas	√	
	Suara pada media pembelajaran <i>game</i> interaktif <i>wordwall</i>	√	

	terdengar dengan jelas	
Keefektifan	Pembelajaran dengan media pembelajaran <i>game</i> interaktif <i>wordwall</i> ini membuat materi mudah dipahami	√
	Pembelajaran dengan media pembelajaran <i>game</i> interaktif <i>wordwall</i> ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai akhlak terpuji siswa	√
Keaktifan	Pembelajaran melalui media pembelajaran <i>game</i> interaktif <i>wordwall</i> dapat membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar	√

Setelah hasil wawancara mengenai produk *game* interaktif *wordwall* disajikan, maka peneliti akan membahas mengenai tujuan dan rumusan masalah dari penelitian tersebut.

1. Berdasarkan hasil wawancara dan uji coba produk *game* interaktif *wordwall* ke siswa kelas 1 SDN pengembangan *game* interaktif *wordwall* ini sangat efektif dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik, dilihat dari keantusiasan siswa dari pertama peneliti menyajikan video pembelajaran mengenai akhlak terpuji siswa sudah mulai tertarik, peneliti kemudian menunjukan *game* interaktif *wordwall* kepada siswa dan menguji cobakan produk *game* tersebut. Dari pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada *game* ini siswa sangat mampu meningkatkan kualitas belajar karena *game* interaktif ini mampu merangsang kognitif dan afektif siswa.
2. *Game* interaktif *wordwall* ini sangat mampu menyampaikan materi mengenai akhlak terpuji, siswa terlihat sangat nyaman dengan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* karena *game* interaktif *wordwall* ini mengandung audio yang dapat meningkatkan keantusiasan siswa, kemudian visual atau gambar yang disajikan sangat berwarna-warni terlebih lagi *game* yang disajikan dengan visual yang disukai siswa seperti pesawat (*airplane*) kemudian siswa menyebut *game* kedua ini sebagai rumah hantu (*maze chase*) dan *game* yang terakhir yaitu *game show quiz*. Siswa kelas 1 SDN Babakan Hurip ini ternyata merupakan sekolah inklusi, dan pada siswa kelas 1 terdapat anak inklusi, ketika *game* ini disajikan anak inklusi tersebut mampu berbaur dengan anak-anak lainnya dan terlihat sangat antusias. Jadi produk yang peneliti buat ini sangat mampu menyampaikan materi akhlak terpuji karena pertanyaan dan materi yang disajikan terlihat berbeda dengan biasanya.
3. *Game* interaktif *wordwall* dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk mengatasi kebosanan dalam pembelajaran karena terdapat tiga macam *game* yaitu yang pertama *maze chase*, yang kedua *airplane*, yang ketiga *game show quiz*. Ketika siswa telah memainkan *game* interaktif *wordwall* maka akan terlihat skor yang didapatkan oleh siswa dan itu dapat meningkatkan rasa kompetitif siswa dan hal tersebut dapat mengatasi kebosanan dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan, tujuan dan rumusan masalah yang telah disampaikan oleh peneliti dapat diketahui bahwa saat ini media pembelajaran dengan menggunakan teori perkembangan teknologi informasi dapat menghasilkan aplikasi baru yang berkaitan dengan pendidikan. Kegiatan pembelajaran memanfaatkan teknologi yaitu multimedia dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta materi yang disampaikanpun ikut terlihat makin hebat, beragam dan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat dengan mudah tercapai. Penggunaan sarana pembelajaran yaitu komputer, laptop, tablet, atau HP dapat mendukung peserta didik untuk menguasai materi secara individu serta peserta didik juga bisa menggali materi secara lebih dalam dengan memanfaatkan berbagai referensi dari internet. Penggunaan teknologi seperti komputer/laptop/HP yang terhubung dengan internet pada bidang pendidikan khususnya pada kegiatan proses pembelajaran dapat dikaitkan dengan sejarah teknologi pembelajaran yang ingin menekankan pada proses pembelajaran yaitu kegiatan pembelajaran yang lebih fokus pada perbedaan individu. Hal ini berkaitan dengan beberapa ide-ide yang diungkapkan oleh beberapa psikolog. Seiring berkembangnya konsep belajar

perilaku (kaidah belajar dari kaidah behaviorisme) dan teori kognitif dengan menggunakan model pengolahan informasi (*information procesing model*). Beberapa asas/prinsip yang dipergunakan sejalan dengan asas pembelajaran yang dibabarkan diantaranya kondisi operan, adalah peserta didik belajar melalui serangkaian dorongan-tanggapan dan dalam program tanggapan dari suatu dorongan (pertanyaan) yang ditemukan bagi siiswa itu sendiri (Dr. Nurdyansyah et al., 2019).

Peneliti juga menemukan beberapa teori atau suatu hal yang baru setelah melakukan observasi dan uji coba produk terkait dengan pengembangan *game* interaktif *wordwall* untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa kelas 1 SD di SDN Babakan Hurip, yang dimana pengembangan *game* interaktif *wordwall* sebagai inovasi media pembelajaran dapat membantu meningkatkan kualitas belajar peserta didik sangat membantu dalam proses pembelajaran. *Game* Interaktif *wordwall* ini sangat cocok untuk dikembangkan secara lebih lanjut lagi tetapi beberapa siswa masih gagap atau memerlukan bimbingan lagi dalam penggunaan komputer, laptop atau hp sebagai sarana *game* ini diapilkasikan. Jika *game* ini diterapkan dikelas yang lebih tinggi lagi, *game* interaktif *wordwall* ini sangat cocok untuk dijadikan media pembelajaran. Dengan berkembangannya teknologi dan zaman seharusnya *game* ini bisa diterapkan baik dikelas bawah maupun kelas tinggi. Peneliti juga menemukan bahwa *game* interaktif *wordwall* ini sangat cocok diterapkan pada anak inklusi atau anak berkebutuhan khusus, ketika peneliti melakukan uji coba produk terdapat anak inklusi dikelas tersebut dan anak inklusi tersebut sangat tertarik untuk berlatih membaca, mengerti/memahami materi yang disampaikan dengan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* ini. Dengan adanya temuan pada penelitian ini diharapkan pengembangan *game* interaktif *wordwall* ini bisa membantu proses pembelajaran tidak hanya untuk sekolah dasar umum saja tetapi bisa juga dikembangkan dan diuji cobakan untuk anak-anak yang mengampu pendidikan di sekolah luar biasa (SLB).

Berikut beberapa gambar pengembangan produk *game* interaktif *wordwall* untuk meningkatkan akhlak terpuji siswa :



Gambar 1. *Maze chase*





Gambar 2. Game Show Quiz



Gambar 3. Airplane

Penggunaan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* sebagai media untuk menyampaikan materi tentang akhlak terpuji memiliki beberapa kesesuaian dengan peneliti-peneliti sebelumnya, yang dimana disampaikan bahwa media *game* interaktif *wordwall* ini mampu meningkatkan motivasi dan keinginan belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat secara langsung oleh peneliti, karena peneliti melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* ini secara luring atau *offline* dimana siswa memiliki antusiasme dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran dengan media *game* interaktif *wordwall* yang dapat dari beberapa indikator, diantaranya sebagai berikut : 1) Keantusiasan siswa saat membaca beberapa soal pertanyaan dan dapat menjawab pertanyaan dengan baik. 2) Keaktifan siswa saat memainkan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* dibuktikan dengan siswa yang saling membantu dalam menjawab pertanyaan guna mempercepat giliran untuk memainkan *game* interaktif *wordwall* tersebut. 3) Rasa ingin mendapatkan jawaban yang tepat guna mencapai skor tertinggi, hal ini dibuktikan ketika siswa

menyelsaikan game tersebut setelah melihat skor yang tidak sesuai keinginannya siswa ingin terus mencobanya sampai mendapatkan skor tertinggi.

Penelitian ini memiliki keterbatasan dimana sarana yang disediakan sekolah memiliki keterbatasan yaitu tidak memiliki proyektor dan tidak semua siswa kelas 1 SD membawa *handphone* saat bersekolah. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai salah satu referensi guru untuk membuat media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa saat proses pembelajaran. Penelitian dengan penggunaan media pembelajaran *game* interaktif *wordwall* tidak hanya dapat digunakan kepada peserta didik umum saja tetapi anak dengan berkebutuhan khusus juga memiliki ketertarikan terhadap media pembelajaran ini karena peneliti melakukan penelitian kepada sekolah inklusi yang dimana dalam kelas tersebut terdapat satu anak inklusi. Penelitian ini juga dapat dijadikan media pembelajaran untuk materi materi dalam mata pelajaran lainnya. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi untuk penelitian yang akan datang.

## KESIMPULAN

Perilaku akhlak terpuji untuk siswa kelas 1 SD sangat penting untuk diterapkan sejak dini dengan masuknya materi akhlak terpuji ke dalam kurikulum 2013 dapat dijadikan sebagai pembelajaran. Akhlak terpuji sebagai dasar penting siswa dalam besosisialisasi dengan lingkungannya untuk mengembangkan sikap atau rasa tolong menolong, menghargai, menghormati, dan berempati. Akhlak terpuji dapat dilakukan terhadap orang tua, guru bahkan dengan teman. Dengan adanya pengembangan *game* interaktif *wordwall* diharapkan mampu meningkatkan keefektifan kualitas belajar siswa, dan mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, serta sebagai sarana pembelajaran untuk mengatasi kebosanan.

Beberapa saran yang dapat disarankan peneliti untuk pengembangan penelitian selanjutnya diantaranya:

1. Lebih memperdalam materi yang akan disampaikan sebelum pengaplikasian produk karena siswa masih kurang memahami tentang akhlak terpuji meskipun dengan adanya *game* pembelajaran ini materi tersampaikan dengan baik.
2. Menyediakan proyektor agar bisa bermain *game* secara lebih leluasa dikarenakan tidak adanya fasilitas proyektor menjadi keterbatasan dalam penelitian.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2015). Menjadi Guru Sd Yang Memiliki Kompetensi Personal-Religius Melalui Program One Day O One Juz (Odoj). *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.17509/Mimbar-Sd.V2i2.1331>
- Aeni, A. N. (2014). Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sd Dalam Perspektif Islam. In *Mimbar Sekolah Dasar* (Vol. 1, Issue 1, Pp. 50–58).
- Amrizal M, Fuad N, & Karnati N. (2022). Manajemen Pembinaan Akhlak Di Pesantren. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3603–3612. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2706>
- Ananda, R., Wijaya, C., & Siagian, A. (2022). Pembinaan Sikap Disiplin Anak Raudhatul Athfal. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1277–1284. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2296>
- Angga, A., Abidin, Y., & Iskandar, S. (2022). Penerapan Pendidikan Karakter Dengan Model Pembelajaran Berbasis Keterampilan Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1046–1054. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2084>
- Aryani, D., Pati, S. P. S., & Putra, S. D. (2021). Pelatihan Aplikasi Game Edukasi Kahoot Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Pandemi Covid 19. *Terang*, 4(1), 116–124. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1449>

4143 *Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar – Olisna, Milhatun Zannah, Auliani Sukma, Ani Nur Aeni*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>

Dr. H. Saprone. (2015). *Panduan Praktis Akhlak Seorang Muslim*. Cv. Bina Karya Utama.

Dr. Nurdyansyah, S. Pd. , M. P., Pd, S., & Pd, M. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press.

Drs. Muhammad Ramli, M. Pd. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Iain Antasari Press.

Dwiana, A. A., Samosir, A., Sari, N. T., Awalia, N., Budiyo, A., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 499–505. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1669>

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>

Lestari, A., & Mustika, D. (2021). Analisis Program Pelaksanaan Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1577–1583. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.912>

Mahmudah, I., & Hidayat, N. (2022). Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Karakter Siswa Pada Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 859–868. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2014>

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>

Nugroho Warasto, H. (2018). Pembentukan Akhlak Siswa (Studi Kasus Sekolah Madrasah Aliyah Annida Al-Islamy, Cengkareng). *J. Mandiri*, 2(1), 65–86.

Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>

Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)

Ramadhani, S. P., Marini, A., & Sumantri, S. (2021). Bagaimana Pengelolaan Pendidikan Karakter Berbasis Islam Sekolah Dasar? *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1617–1624. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.916>

Sinaga, Y. M., & Soesanto, R. H. (2022). Upaya Membangun Kedisiplinan Melalui Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar. *Tahun*, 6(2), 1845–1857. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.1617>

Siti Aminah. (2017). Upaya Meningkatkan Akhlak Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Melalui Pembelajaran Tematik Berbantuan Media Audiovisual Di Paud Al-Kamal Laut Dendang. *Jurnal Ansiru*, 1(1), 142–161.

Tarmon, G., Ma'arif, M., & Suwenti, R. (2021). Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Di Stkip Syekh Manshur. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4374–4382. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1465>

Z, R. S., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Mata Pelajaran Agama Islam Materi Huruf Hijaiyah Dan Harakatnya. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 552–563. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1947>