

Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)

Dian Oktary*¹, Khairiyah Khairiya¹, Kiki Mariah¹, Siska Mardes¹, Elni Yakub¹, Mahdum¹

¹Universitas Riau

*dianoktary@lectuter.unri.ac.id

No. Hp: 082264446199

Abstrak:

Di era perkembangan teknologi yang cepat, pendidikan berbasis game telah menjadi alat yang inovatif dan efektif untuk pembelajaran. Game edukasi, yang menggabungkan unsur-unsur permainan dalam proses belajar, menawarkan metode yang menarik bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Menggunakan game edukasi sebagai pendekatan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, game edukasi tidak hanya mendukung interaksi sosial, tetapi juga membantu menciptakan komunikasi pendidikan yang efisien dan efektif. Game ini mengandung unsur pendidikan, menjadikannya alat yang menggabungkan kesenangan dan pembelajaran. Tujuan utama dari game edukasi adalah menumbuhkan minat belajar anak melalui permainan yang menyenangkan, sehingga mereka lebih mudah memahami materi. Diharapkan, dengan penggunaan game edukasi, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan siswa lebih menikmati kegiatan belajar. Selain itu, permainan dalam pendidikan mengubah metode pembelajaran tradisional menjadi lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya skor, level, dan penghargaan, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar, sementara game juga memberikan umpan balik langsung yang penting untuk pembelajaran. Kreativitas guru memainkan peran penting dalam mencegah kejenuhan siswa, terutama dalam pembelajaran jarak jauh. Metode pengajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Salah satu cara yang bisa diterapkan oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik adalah dengan memanfaatkan game edukasi sebagai media pembelajaran, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan menikmati proses belajarnya.

Kata kunci: Game Edukasi, Media Pembelajaran

Abstract:

In an era of rapid technological development, game-based education has become an innovative and effective tool for learning. Educational games, which combine game elements in the learning process, offer an engaging method for students to acquire knowledge and skills. Using educational games as an approach can increase student engagement and understanding in learning. As a learning medium, educational games not only support social interaction, but also help create efficient and effective educational communication. This game contains educational elements, making it a tool that combines fun and learning. The main goal of educational games is to foster children's interest in learning through fun games, so that they understand the material more easily. It is hoped that by using educational games, the learning process will become more enjoyable and students will enjoy learning activities more. In addition, games in education change traditional learning methods to be more interactive and interesting. With scores, levels and rewards, students become more motivated to learn, while games also provide immediate feedback that is important for learning. Teacher creativity plays an important role in preventing student boredom, especially in distance learning. The teaching methods and learning media used by teachers greatly influence students' interest in learning. One way that

teachers can apply to make learning more interesting is to use educational games as a learning medium, so that students feel more involved and enjoy the learning process.

Keyword: Educational Games, Instructional Media

DOI: <https://doi.org/https://doi.org/10.52188/psnpm.v4i-.921>
©2024 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Pendidikan dan teknologi memiliki hubungan yang erat dan saling melengkapi. Seiring berkembangnya teknologi, cara pengajaran, pembelajaran, serta pengelolaan pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Metode pembelajaran berbasis teknologi di sekolah semakin banyak digunakan karena dapat meningkatkan efektivitas dan interaktivitas dalam proses belajar-mengajar. Beberapa metode tersebut memanfaatkan berbagai perangkat, aplikasi, dan platform digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan personal. Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran salah satunya yakni dengan menggunakan game edukasi berbasis aplikasi yang memudahkan siswa dalam pembelajaran serta membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh sebab itu guru selaku pendidik harus mampu mengaplikasikan teknologi khususnya game edukasi di dalam pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan dan minat belajar siswa.

Permainan edukasi adalah game yang sudah dipersiapkan khusus untuk mengarahkan siswa pada pembelajaran tertentu, peningkatan konsep uraian serta memberi pelajaran bagi mereka dalam mengasah keahlian serta mendorong untuk memainkannya. Game untuk pembelajaran menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Bermain dan permainan merupakan hal yang sangat dekat dengan dunia anak. Anak lebih suka suasana bebas tanpa ada tekanan, berinteraksi dengan teman, dan bermain. Permainan dalam pembelajaran merupakan suatu pemanasan atau penyegaran guna membangun suasana belajar yang dinamis, penuh semangat, dan penuh dengan antusias. Bermain memungkinkan adanya hubungan yang aktif dengan materi pelajaran. Permainan dalam pembelajaran juga mempelajari tentang perasaan dan hal-hal abstrak seperti kemenangan dan menerima kekalahan. Selain itu, permainan juga menguji dan meningkatkan kemampuan dan prestasi.

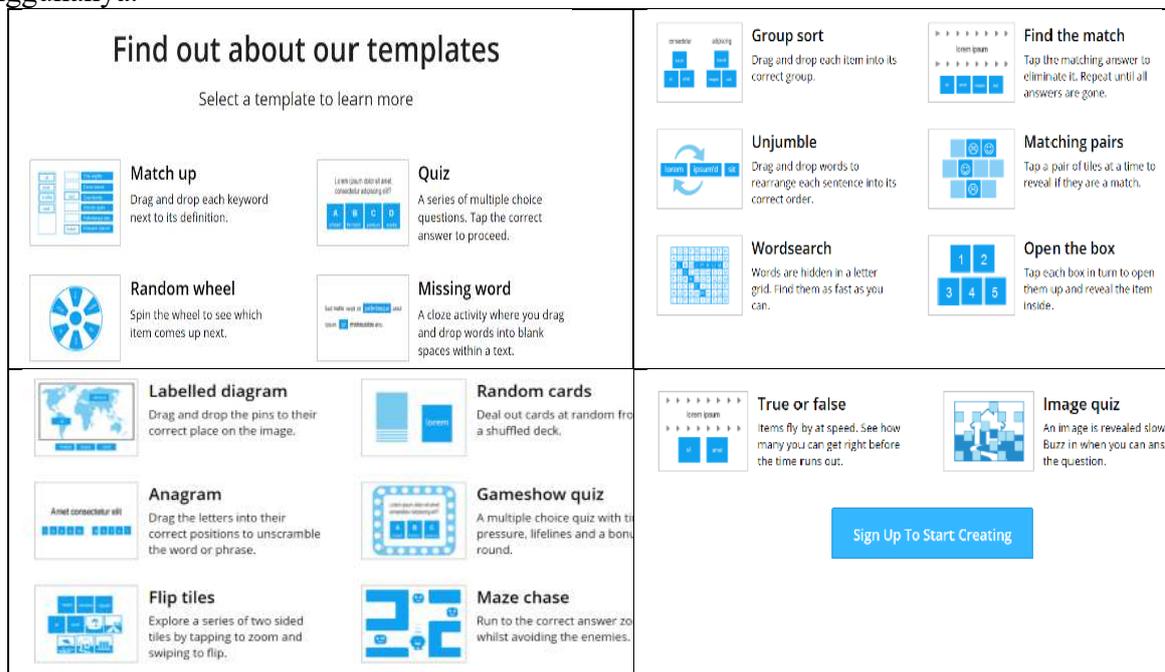
Game edukasi memiliki banyak manfaat dalam proses pembelajaran. diantaranya meningkatkan motivasi belajar siswa karena disajikan dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Game edukasi membantu memperkuat pemahaman materi dengan memberikan pengalaman praktis melalui simulasi atau tantangan yang relevan dengan pelajaran. Selain itu, game edukasi juga mendorong keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, karena siswa harus mengambil keputusan berdasarkan informasi yang mereka pelajari. Penggunaan game edukasi juga dapat meningkatkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi saat dimainkan secara berkelompok, sehingga siswa belajar bekerja sama dan berbagi ide. Dengan demikian, game edukasi tidak hanya menghibur, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami dan menerapkan konsep-konsep yang diajarkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Pane et al., (2017) yang menyatakan bahwa manfaat game edukasi yakni sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.
- 2) Mempertahankan konsentrasi siswa untuk waktu yang lama.

Bermain *game* edukasi merupakan proses pembelajaran bagi siswa. Tidak hanya sumber kesenangan, bermain juga memiliki banyak manfaat diantaranya mempermudah siswa dalam memahami materi, pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan minat belajar. Reigeluth dan Merillm (2016) menyatakan penggunaan game untuk pembelajaran dapat menghubungkan antara perbuatan dan pemikiran. Ini bermakna

bahwa permainan dapat memberikan latihan tidak hanya berpikir namun dapat mempraktekkan langsung keterampilan dan pemahaman mereka dalam situasi yang mendekati kehidupan nyata, sehingga meningkatkan pembelajaran yang lebih mendalam dan relevan. Ariesto Hadi Soetopo (2012) menerangkan bahwa penggunaan *game* dalam pembelajaran dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih santai dan dapat merangsang siswa untuk belajar lebih aktif dalam memecahkan masalah. Ini menunjukkan bahwa *game* edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Dengan *game*, siswa dapat berinteraksi secara aktif dengan materi pembelajaran, yang pada gilirannya membuat konsep-konsep tersebut lebih mudah dipahami dan diingat. Selain itu, suasana yang menyenangkan dari *game* edukasi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, di mana siswa lebih termotivasi untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka.

Dari beberapa pendapat ahli di atas menjadi acuan bagi penulis untuk melaksanakan pengabdian kepada masyarakat untuk memberikan pelatihan pemanfaatan *game* edukasi khususnya kepada guru sekolah dasar, dengan tujuan agar guru menjadi terampil dalam menggunakan *game* edukasi dan menerapkannya dalam pembelajaran di sekolah, yang mana diharapkan ketika guru menggunakan *game* edukasi tersebut maka manfaat *game* edukasi dapat dirasakan oleh siswa sehingga dapat menunjang proses belajar. Adapun *game* edukasi yang digunakan dalam pengabdian untuk diberikan pelatihan kepada guru yakni *game* edukasi WordWall. Wordwall adalah sebuah platform online yang dirancang untuk membantu pendidik dalam membuat aktivitas pembelajaran interaktif dan menarik. Platform ini memungkinkan guru, dosen, dan pendidik lainnya untuk menciptakan berbagai jenis permainan edukatif yang dapat digunakan di dalam kelas atau sebagai tugas mandiri bagi siswa. Berikut contoh templete wordwall yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.



Gambar 1. Macam-macam templete wordwall yang bisa digunakan

METODE

Adapun identifikasi awal yang dilakukan dalam pengabdian pemanfaatan *game* edukasi bagi guru sekolah dasar di SDN 010 Pantai Raja Kampar dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi masalah yang ingin diselesaikan, yaitu guru-guru masih awam untuk

- penggunaan game edukasi dalam pembelajaran, sehingga metode pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
- b. Mengumpulkan data dan informasi yang relevan dari guru sekolah, kepala sekolah. Seperti jenis sarana prasarana yang ada di sekolah yang dapat dimanfaatkan untuk penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran, serta hambatan yang mungkin terjadi dalam penggunaan metode pembelajaran berbasis game.
 - c. Menganalisis data dan informasi yang telah dikumpulkan, dengan menggunakan metode deskriptif, komparatif, dan evaluatif, untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada, serta alternatif solusi yang dapat ditawarkan.
 - d. Merumuskan tujuan dan sasaran kegiatan, yaitu memberikan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi kepada guru sekolah dasar dalam menggunakan game edukasi untuk pengembangan kreativitas, memberikan contoh dan inspirasi kepada guru sekolah dasar tentang pemanfaatan game edukasi, dan meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab guru sekolah dasar terhadap pembelajaran.
 - e. Merencanakan pelaksanaan kegiatan, dengan menentukan metode, dan materi.

Untuk metode yang digunakan dalam pengabdian ini menerapkan beberapa langkah sebagai berikut:

- a. Demonstrasi, yaitu metode penyampaian materi secara praktik oleh narasumber kepada peserta pelatihan. Narasumber menunjukkan langkah-langkah pemanfaatan game edukasi wordwall dengan mempraktekkan langsung dari awal login membuka situs wordwall, memaparkan fungsi masing-masing template pada game tersebut hingga cara menggunakannya.
- b. Latihan, yaitu metode penyampaian materi secara aktif oleh peserta pelatihan. Peserta melakukan praktik membuat sebuah game edukasi menggunakan wordwall dengan menggunakan template sesuai dengan keinginan peserta seperti yang telah dijelaskan sebelumnya pada tahap demonstrasi. Peserta pelatihan dibimbing dan didampingi oleh narasumber dan asisten.
- c. Diskusi, yaitu metode penyampaian materi secara interaktif oleh peserta pelatihan. Peserta berbagi pengalaman, pendapat, saran, dan masukan tentang pemanfaatan game edukasi wordwall. Peserta pelatihan juga dapat mengajukan pertanyaan, kritik, dan saran kepada narasumber dan asisten.

HASIL

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah para guru sekolah dasar 010 di Desa Pantai Raja, Kecamatan Perhentian Raja, Kabupaten Kampar. Guru sekolah dasar memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, agar mampu menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menarik adalah dengan meningkatkan kompetensi mereka melalui partisipasi dalam pertemuan, pelatihan, dan workshop. Adapun hasil yang didapatkan dari pengabdian ini yakni meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan game edukasi, yang mana hal ini dapat dilihat dari hasil sebesar 96,8% peserta yang menyatakan bahwa game edukasi dapat menunjang proses pembelajaran setelah diberikan pelatihan. Selain itu pengabdian ini meningkatkan pemanfaatan game edukasi bagi guru, ini dapat dilihat dari peserta yang sebelumnya belum mengetahui pemanfaatan game edukasi menjadi mampu dalam menggunakan game edukasi, seperti yang terlihat pada tabel pretest dan posttest pada Tabel 1.

Tabel 1. Pemahaman dan keterampilan SDN 010 Pantai Raja tentang game edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD)

No	Pertanyaan	Pretest		Postest	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1	Saya Memahami Bahwa Guru Harus Inovatif Dan Kreatif Dalam Membuat Media Pembelajaran	80%	20%	100%	0%
2	Saya Mengetahui Cara Membuat Game Edukatif Dengan Menggunakan Teknologi	20%	80%	98,8%	1,2%
3	Saya Mengetahui Berbagai Jenis Game Edukatif	40%	60%	100%	0%
4	Saya Memahami Manfaat Game Edukatif Bagi Siswa Dalam Menunjang Proses Pembelajaran	40%	60%	96,8%	3,2%
5	Saya Menggunakan Game Edukatif Dalam Pembelajaran Di Kelas	10%	90%	96,8%	3,2%
6	Saya Telah Terampil Dalam Menggunakan Game Edukatif	10%	90%	77,4%	22,6%
7	Saya Merasa Kegiatan Pengabdian Ini Sangat Bermanfaat Untuk Meningkatkan Keterampilan Dalam Pembuatan Game Edukatif	100%	0%	100%	0%
8	Saya Merasa Kegiatan Pengabdian Seperti Ini Harus Lebih Sering Dilakukan	100%	0%	100%	0%

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan terdapat peningkatan pemahaman, keterampilan, kepercayaan diri serta berkeinginan untuk menggunakan game edukasi dalam pembelajaran yang diperoleh peserta pengabdian *Pemanfaatan game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Sekolah Dasar (SD)*. Hal ini dapat terlihat dari perubahan skor pretest dan postest yang telah dilakukan, terdapat kenaikan yang sangat signifikan yang berarti bahwa pengabdian ini memberikan manfaat dan perubahan kepada masyarakat khususnya guru dalam pemanfaatan game edukasi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pengabdian ini mencapai tujuan yang diinginkan baik itu dilihat dari indikator ketercapaian yang diukur melalui pretest dan postes maupun dilihat dari antusiasme peserta dalam mengikuti pelatihan pengabdian ini.

Dilihat dari aspek penyelenggaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat baik dari sisi pribadi dosen maupun dari perspektif institusi pendidikan dan Masyarakat, diantaranya: 1) Bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yakni Pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu dari tiga pilar Tri Dharma Perguruan Tinggi, bersama dengan pendidikan dan penelitian. Sebagai dosen, pengabdian adalah tanggung jawab profesional yang harus dilakukan untuk memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat. 2) Menerapkan Ilmu Pengetahuan yang berarti Melalui kegiatan pengabdian, dosen dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang telah mereka peroleh dan kembangkan dalam penelitian. Pengabdian memungkinkan dosen untuk memanfaatkan keahlian mereka dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, baik dalam bidang teknologi, kesehatan, ekonomi, pendidikan, maupun bidang lainnya. 3) Pengembangan Profesional, hal ini berarti Pengabdian membantu dosen dalam memperluas wawasan dan memperdalam pemahaman mereka tentang isu-isu sosial dan kebutuhan masyarakat. Ini juga menjadi sarana untuk memperkuat kompetensi profesional dan meningkatkan relevansi pengetahuan yang dimiliki dalam konteks praktis. 4) Meningkatkan Reputasi Perguruan Tinggi, melalui Kegiatan pengabdian yang sukses dan berdampak positif akan meningkatkan reputasi perguruan tinggi tempat dosen bekerja. Ini menunjukkan bahwa perguruan tinggi tidak hanya berfungsi sebagai lembaga akademik, tetapi juga berperan aktif dalam menyelesaikan masalah-masalah di masyarakat. 5) Membangun Hubungan dengan Masyarakat, melalui Pengabdian membantu dosen dan institusi pendidikan membangun hubungan yang lebih dekat dan saling menguntungkan dengan masyarakat. Kegiatan ini dapat memperkuat kerja sama antara dunia akademik dan praktisi, serta menjembatani kesenjangan

antara teori dan praktik. 6) Menumbuhkan Empati dan Kepedulian Sosial, hal ini dimaknai Melalui kegiatan pengabdian, dosen dapat lebih memahami tantangan yang dihadapi oleh berbagai lapisan masyarakat. Ini membantu menumbuhkan empati, kepedulian sosial, dan kesadaran akan pentingnya memberikan kontribusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. 7) Sumber Inspirasi untuk Penelitian dan Pengajaran, melalui Kegiatan pengabdian sering kali membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut, karena masalah-masalah yang dihadapi masyarakat bisa menjadi inspirasi untuk topik-topik baru. Selain itu, pengalaman dari pengabdian dapat digunakan sebagai bahan ajar yang relevan bagi mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan demikian, pengabdian bukan hanya sekadar kewajiban, tetapi juga merupakan kesempatan bagi dosen untuk memperkaya pengalaman, meningkatkan kualitas pendidikan, dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan masyarakat. Oleh sebab itu Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini hendaknya tidak hanya dilaksanakan untuk guru-guru sekolah dasar di Desa Pantai Raja Kabupaten Kampar saja, diharapkan untuk selanjutnya dapat mendorong dosen-dosen bisa disinergikan dengan sekolah-sekolah di daerah lainnya. Harapannya, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh para dosen nantinya dapat bermanfaat bagi guru-guru sekolah dasar di Desa Pantai Raja Kabupaten Kampar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dilakukan, terjadi peningkatan dari peserta pelatihan game edukasi baik dari segi pengetahuan, dan keterampilan. Hal ini terlihat dari tabel 1 pemahaman dan keterampilan peserta yang diukur dari pretest dan posttest seperti yang telah dijabarkan pada bagian hasil dan pembahasan. Peserta yang belum mengetahui sama sekali tentang game edukasi setelah diberikan pelatihan menjadi mengetahui game edukasi, mengetahui pentingnya game edukasi, dan terampil dalam menggunakannya. Ini dapat diartikan bahwa pelatihan game edukasi meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan, hal ini sejalan dengan penelitian Irsyadi dkk (2019) dalam penelitiannya mendapatkan angka sebesar 69% yang menyatakan “sangat setuju” untuk tingkatan *acceptance* yang cukup tinggi dari pengguna aplikasi permainan pembelajaran Bahasa Inggris tentang pengenalan benda atau barang. Selanjutnya Very Hendra Saputra, dkk (2020) dari hasil penelitiannya didapatkan bahwa game layak digunakan untuk anak tunagrahita pada materi ajar matematika. Hal ini menggambarkan bahwa game sangat efektif digunakan dalam pembelajaran yang dibuktikan dari hasil penelitian oleh para ahli. Penelitian yang sama juga dilakukan Fachri Ridho, dkk (2019) yaitu memiliki respon yang sangat baik pada media atau perangkat pembelajaran Matematika yang diciptakan dalam bentuk *e-learning* ialah permainan edukasi. Titon Agung Saputro, dkk (2018) mendapatkan hasil sebanyak 84,21% yang dikategorikan sangat layak dalam penggunaan game edukasi pada hasil belajar siswa. Berdasarkan beberapa data yang diteliti diatas disimpulkan bahwasanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *game* edukasi dapat memberikan kenaikan hasil belajar dapat diamati dari hasil persentase percobaan dalam skala besar serta skala kecil.

KESIMPULAN

Bertambahnya pengetahuan dan pengetahuan guru Desa Pantai Raja, Kecamatan Perhentian Raja Kabupaten Kampar dalam menggunakan game edukasi dalam pembelajaran. Guru sekolah dasar di desa Pantai raja menjadi lebih percaya diri dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan game edukasi. Guru sekolah dasar di desa Pantai Raja berkomitmen akan melaksanakan pembelajaran dengan game edukasi dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariesto H. Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*.
- Irsyadi, F. Y., Annas, R., & Kurniawan, Y. I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Pengenalan Benda-Benda di Rumah bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Informasi (JATI)*, 9(2), 78-92.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106-118.
- Prasetyo, H., Widaningrum, I., & Astuti, I. P. (2020). Game Edukasi Math & Trash Berbasis Android dengan Menggunakan Scirra Construct 2 dan Adobe Phonegap. *RESTI(Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 4(1), 37-49.
- Reigeluth, C. M., Beatty, B. J., & D., R. (2016). *Instructional-design theories and models, Volume IV: The learner-centered paradigm of education*. Routledge. New York: Routledge
- Ridho, F., Anggoro, B. S., & Andriani, S. (2019). Aplikasi Android Construct 2 untuk Media E- Learning pada Materi Peluang. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(2), 165-171.
- Saputro, T. A., Kriswandani, & Ratu, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Materi Aljabar Kelas VII. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 01-08.
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)*, 1(1), 422-426.
- Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *E-Journal Teknik Informatika*, 12(1)