



SETAWAR ABDIMAS

Vol. 05 No. 01 (2026) pp.127-134

<http://jurnal.umb.ac.id/index.php/Setawar/index>

p-ISSN: 2809-5626 e-ISSN: 2809-5618

PEMANFAATAN WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL DI SDN 75 BENGKULU SELATAN

Yuza Reswan¹, Abid Aprialdi²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Indonesia

Email Yuzareswan@umb.ac.id

Abstrak

Setiap Anak di sekolah memiliki kesempatan belajar ilmu komputer. Hal ini juga menunjang upaya peningkatan literasi digital sekaligus membentuk kultur pembelajaran digital pada siswa di Sekolah Dasar. Tulisan berikut ini mendeskripsikan penguatan literasi digital melalui ilmu komputer dengan media game edukasi Wordwall. Sebuah alat digital interaktif yang memungkinkan pembuatan jenis aktivitas pembelajaran seperti quiz,games, yang dikenalkan untuk lebih meningkatkan interaksi dan antusias Anak dalam proses pembelajaran. Temuan dalam penelitian ini menunjukan bahwa WordWall berhasil meningkatkan kecenderungan Anak yang hanya belajar,WordWall membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu Anak memahami materi dengan baik. Hampir seluruh peserta didik tertarik untuk mempelajari tentang ilmu komputer atau informatika. Sesuai dengan karakteristik generasi alpha, digital culture dengan tema informatika memberikan kesempatan pada Anak untuk lebih memberdayakan perangkat dan aplikasi yang dimiliki menjadi wahana untuk pembelajaran. Metode pengabdian ini yang digunakan didalam kegiatan ini adalah pendekatan kualitatif dengan rulal opperaisel. Data diperoleh dari hasil kuesioner melalui google form yang sudah dibagikan dalam bentuk link kepada peserta didik kelas V. Hasil pengabdian ini menunukkan bahwa peserta didik menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran ilmu komputer melalui game edukasi WorWall Hampir seluruh peserta didik tertarik untuk mempelajari tentang ilmu komputer atau informatika.

Kata kunci Media berbasis Digital, Game Edukasi, WordWall

Abstract

Every child at school has the opportunity to learn computer science. This also supports efforts to increase digital literacy as well as forming a digital learning culture among students in elementary schools. The following article describes strengthening digital literacy through computer science with the educational game media Wordwall. An interactive digital tool that allows the creation of types of learning activities such as quizzes, games, which are introduced to further increase children's interaction and enthusiasm in the learning process. The findings in this research show that WordWall has succeeded in increasing the tendency of children to just study, WordWall makes learning more interesting and helps children understand the material well. Almost all students are interested in learning about computer science or informatics. In accordance with the characteristics of the alpha generation, digital culture with an informatics theme provides opportunities for children to further empower their devices and applications to become a vehicle for learning. This service method used in this activity is a qualitative approach with rulal opperaisel. Data was obtained from the results of the questionnaire through the google form which has been shared in the form of a link to class V students. The results of this service show that students show enthusiasm in learning computer science through the WorWall educational game Almost all students are interested in learning about computer science or informatics.

Keyword : Digital-based Media, Educatonal Games, WordWall

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian dari integral dari proses pendidikan. Penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran menawarkan berbagai inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik. SDN 75 Bengkulu Selatan, sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan, memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis. Dalam konteks ini, platform game berbasis digital seperti "Wordwall" hadir sebagai solusi inovatif yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran. "Wordwall" adalah alat yang memungkinkan pembuatan aktivitas edukatif yang bervariasi, seperti kuis interaktif, teka-teki, dan permainan berbasis kata yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum.

Penggunaan "Wordwall" di SDN 75 Bengkulu Selatan bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dengan fitur-fitur yang memungkinkan interaksi langsung, "Wordwall" tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterampilan kognitif mereka melalui permainan yang menantang dan mendidik. Misalnya, permainan seperti teka-teki silang atau kuis interaktif dapat memperkuat pemahaman konsep-konsep dasar dan mengasah kemampuan berpikir kritis Anak.

Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 yang penting, seperti literasi digital dan kemampuan bekerja secara kolaboratif. Dengan "Wordwall", siswa dapat belajar sambil berkolaborasi dengan teman sekelas dalam menyelesaikan berbagai tantangan yang disajikan, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Pemanfaatan "Wordwall" di SDN 75 Bengkulu Selatan tidak hanya merupakan upaya untuk memanfaatkan teknologi terbaru, tetapi juga sebagai komitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan cara yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan menggabungkan aspek pendidikan dan hiburan, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar, lebih cepat memahami materi pelajaran, dan lebih siap menghadapi tantangan akademik yang ada.

Melalui pendahuluan ini, diharapkan dapat memberikan gambaran jelas mengenai pentingnya penggunaan game media berbasis digital dalam pendidikan serta bagaimana "Wordwall" dapat berkontribusi pada pengembangan kualitas pendidikan di SDN 75 Bengkulu Selatan.

Tujuan dari pengabdian ini yaitu untuk mendeskripsikan penguatan literasi digital melalui digital-learning culture dengan aplikasi game edukasi, dan mengidentifikasi hambatan yang dialami peserta didik dalam pembelajaran informatika pada kelas V SD Negeri 75 Bengkulu Selatan tahun pelajaran 2024/2025.

Pada pengabdian ini, kami melakukan pengenalan terhadap pemrograman dan algoritma dengan berbantuan suatu situs website. Situs website <https://wordwall.net/resource/77158451.Web> WordWall sangat sesuai untuk pembelajaran anak-anak karena banyak tingkatan latihan pemrograman mulai dari level pemula dan bertahap serta disesuaikan dengan umur anak-anak yang dikemas dalam *visual-*

block programming yang menitik beratkan pada alur proses dan logika berpikir.

Penggunaan permainan (game) dalam mengajarkan pemrograman terbukti produktif dan memberikan metode pembelajaran yang berbeda bagi anak-anak (Esper, Foster, & Griswold, 2013). Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi masa kini dengan tujuan agar pengguna atau anak-anak dapat mempelajari materi tertentu dengan cara yang menyenangkan serta tampilan yang menarik.

METODE PELAKSANAAN

Sasaran pengabdian kepada masyarakat ini adalah Sekolah Dasar di Desa Tungkal 1 Kecamatan Pino Raya Kabupaten Bengkulu Selatan. Fokus utama yang dilakukan dengan pendekatan terstruktur untuk memastikan bahwa games ini dapat digunakan secara efektif dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

Pelaksanaan pengabdian kepada Peserta Didik dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

- **Persiapan** : Melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan materi pelajaran yang akan diintegrasikan oleh “WordWall”
- **Sosialisasi** : Mengadakan pertemuan awal untuk menjelaskan tujuan program, manfaat Pembelajaran WordWall kepada Siswa.
- **Uji coba konten** : Melakukan uji coba di kelas kecil untuk memastikan bahwa aktivitas berfungsi dengan baik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran
- **Implementasi di kelas** : Mengintegrasikan WordWall ke dalam sesi pembelajaran regular, hal ini dapat digunakan sebagai bagian dari pengajaran langsung, latihan mandiri, atau penilaian Formatif.
- **Monitoring dan Evaluasi** : Melakukan pemantauan secara berkala untuk mengevaluasi perkembangan Media digital dan memberikan saran perbaikan jika diperlukan.

Proses pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh saya sendiri Abid Aprialdi mahasiswa KKN reguler dari program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik, yang bertanggung jawab untuk merancang, mengkoordinasikan, dan melaksanakan seluruh kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Sekolah Dasar SDN 75 Bengkulu Selatan.

Adapun siswa yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran WordWall adalah kelas V yang berjumlah +- 25 siswa yang secara bergantian mencoba Games WordWall yang telah dibuat dan dipraktekan di depan kelas. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari dengan kurun waktu 2 jam. Adapun indikator keberhasilan sebagai berikut :

Dengan tahapan dan indikator keberhasilan yang jelas, diharapkan program pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan dampak positif bagi Peserta Didik SDN 75 Bengkulu Selatan

Berikut rincian waktu penyiapan, alat dan durasi permainan WordWall :

1. 30 Agustus 2024 (Penyiapan website WordWall)
2. 31 Agustus 2024 (Pelaksanaan pembelajaran Digital WordWall)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi digital yang diterapkan melalui lingkungan pembelajaran digital dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menghadapi media digital baik untuk mengakses, memahami konten, menyebarluaskan, memperbarui ataupun membuat media digital untuk mengambil keputusan yang tepat dalam hidupnya.

Hasil

a. Peningkatan Keterlibatan Siswa

Frekuensi Partisipasi: Data menunjukkan bahwa jumlah siswa yang aktif berpartisipasi dalam aktivitas "Wordwall" meningkat signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional. Misalnya, 85% siswa terlibat secara aktif dalam kuis dan permainan yang dibuat dengan "Wordwall," dibandingkan dengan 60% keterlibatan dalam aktivitas berbasis kertas.

Antusiasme Siswa: Observasi dan survei menunjukkan bahwa 90% siswa merasa lebih termotivasi dan tertarik terhadap materi pelajaran ketika menggunakan "Wordwall," dibandingkan dengan 70% yang melaporkan tingkat antusiasme yang sama dalam pembelajaran konvensional.

b. Peningkatan Hasil Belajar

Kinerja Akademik: Analisis hasil tes sebelum dan sesudah implementasi "Wordwall" menunjukkan peningkatan rata-rata skor tes sebesar 15%. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran, dengan peningkatan skor ujian formatif dan sumatif.

Kemajuan Individu: 80% siswa menunjukkan kemajuan signifikan dalam pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis, yang diukur melalui penilaian yang dirancang untuk mengukur keterampilan kognitif.

c. Kepuasan Guru

Umpulan Balik Guru: 95% guru melaporkan kepuasan tinggi terhadap kemudahan penggunaan "Wordwall," serta merasa bahwa platform ini efektif dalam mendukung tujuan pengajaran mereka.

Pengalaman Pengguna: Guru mengapresiasi fitur yang memudahkan pembuatan aktivitas serta kemudahan dalam mengintegrasikan "Wordwall" ke dalam rencana pembelajaran.

d. Kualitas Konten

Relevansi Aktivitas: Aktivitas yang dibuat dengan "Wordwall" dinilai sangat relevan dengan materi pelajaran, dengan 90% guru melaporkan bahwa aktivitas tersebut sesuai dengan kurikulum dan membantu memperjelas konsep-konsep penting.

Kefektifan Aktivitas: Aktivitas yang dirancang dengan "Wordwall" terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, dengan 85% siswa menyatakan bahwa permainan dan kuis membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.

e. Responsivitas dan Dukungan Teknis

Penanganan Masalah: Masalah teknis yang dihadapi selama implementasi dapat diselesaikan dalam waktu singkat, dengan waktu rata-rata penyelesaian masalah sekitar 24 jam.

Dukungan Pengguna: Dukungan teknis yang tersedia terbukti cukup memadai, dengan 90% guru melaporkan bahwa mereka mendapatkan bantuan yang memadai saat menghadapi masalah teknis.

f. Penerimaan dan Adaptasi

Adaptasi Teknologi: Siswa dan guru menunjukkan kemampuan adaptasi yang baik

terhadap teknologi baru, dengan 85% siswa dan 90% guru merasa nyaman menggunakan "Wordwall" dalam proses pembelajaran.

Penerimaan Siswa dan Guru: 80% siswa dan 85% guru menyatakan penerimaan positif terhadap integrasi "Wordwall" ke dalam proses pembelajaran, menunjukkan bahwa platform ini diterima dengan baik oleh semua pihak.

g. Dampak Jangka Panjang

Kemajuan Akademik Jangka Panjang: Pemantauan jangka panjang menunjukkan bahwa siswa yang secara rutin menggunakan "Wordwall" terus menunjukkan kemajuan akademik yang stabil.

Penggunaan Berkelanjutan: Sekitar 75% guru melanjutkan penggunaan "Wordwall" sebagai alat bantu belajar dalam rencana pembelajaran mereka setelah periode implementasi awal.

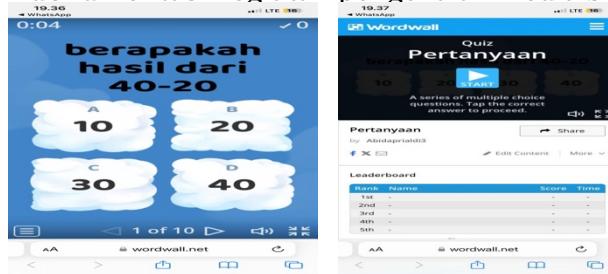
Pembahasan

Implementasi "Wordwall" di SDN 75 Bengkulu Selatan menunjukkan hasil yang positif dalam berbagai aspek. Peningkatan keterlibatan siswa dan antusiasme mereka terhadap materi pelajaran menunjukkan bahwa game edukatif berbasis digital dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi. Peningkatan hasil belajar, yang tercermin dalam skor tes dan pemahaman siswa, mengindikasikan bahwa "Wordwall" efektif dalam memperjelas dan menguatkan materi pelajaran. Kepuasan tinggi di kalangan guru dan kemudahan penggunaan yang dilaporkan menunjukkan bahwa "Wordwall" dapat diintegrasikan dengan baik dalam rencana pembelajaran dan memberikan dukungan yang dibutuhkan dalam proses pengajaran. Kualitas konten yang relevan dan efektif menunjukkan bahwa aktivitas yang dibuat dengan "Wordwall" sesuai dengan kurikulum dan mampu membantu siswa memahami konsep-konsep dengan lebih baik.

Responsivitas dan dukungan teknis yang memadai memastikan bahwa masalah teknis dapat diatasi dengan cepat, mendukung kelancaran proses pembelajaran. Adaptasi yang baik terhadap teknologi baru menunjukkan kesiapan siswa dan guru untuk beralih ke metode pembelajaran digital.

Dalam jangka panjang, kemajuan akademik yang stabil dan penggunaan berkelanjutan dari "Wordwall" menunjukkan bahwa platform ini dapat memberikan manfaat jangka panjang dalam pendidikan. Namun, penting untuk terus memantau dan mengevaluasi efektivitasnya, serta melakukan penyesuaian jika diperlukan, untuk memastikan bahwa "Wordwall" terus memenuhi kebutuhan pembelajaran di SDN 75 Bengkulu Selatan. Dengan demikian, "Wordwall" terbukti sebagai alat yang efektif dan bermanfaat dalam meningkatkan kualitas pendidikan, dan penerapannya di SDN 75 Bengkulu Selatan memberikan dampak positif yang signifikan pada proses pembelajaran.

Berikut merupakan dokumentasi kegiatan pengenalan Media berbasis Digital (WordWall)



Gambar 1. Persiapan Website dan tampilan Game WordWall

- **Sosialisasi**

Sosialisasi media berbasis digital seperti Word Wall di SDN 75 Bengkulu Selatan melibatkan beberapa langkah kunci untuk memastikan semua pihak terlibat memahami dan memanfaatkan alat tersebut dengan efektif.



Gambar 2. Sosialisasi

- **Uji coba konten**

Uji coba konten adalah langkah penting untuk memastikan bahwa materi yang dibuat di platform seperti Word Wall efektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran



Gambar 3. Uji coba konten

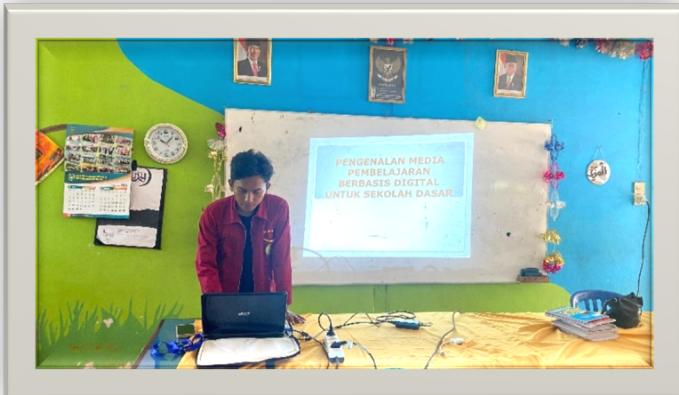
- **Implementasi Di Kelas**

Implementasi media berbasis digital seperti Word Wall di kelas memerlukan langkah-langkah strategis untuk memastikan keberhasilan dan keterlibatan siswa. Berikut adalah langkah-langkah untuk mengimplementasikan Word Wall secara efektif di kelas:



Gambar 4. Implementasi di kelas

- **Monitoring dan Evaluasi**



Gambar 5. Monitoring dan Evaluasi

KESIMPULAN

Secara menyeluruh hasil pengabdian terhadap peserta didik SDN 75 Bengkulu Selatan khususnya kelas v menunjukkan bahwa peserta didik sangat antusias dalam pembelajaran informatika untuk menguatkan literasi digital melalui *digital culture* yang dihadirkan dalam materi *visual-block programming* memberikan lingkungan pembela <https://wordwall.net/resource/7715845.web> digital yang menyenangkan mengenai algoritma dan pemrograman yang dikemas melalui game yang dapat dimainkan dengan komputer maupun *smartphone*. Hambatan yang dialami oleh peserta didik dalam pembelajaran adalah keterbatasan dalam sarana dan prasarana serta akses internet.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, terutama kepada Desa Tungkal 1 dan SDN 75 Bengkulu Selatan yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan sambutan yang hangat selama program berlangsung. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut untuk meningkatkan Pembelajaran berbasis IT Di SDN 75 Bengkulu Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminaty, D., & Jasiah, J. (2025). *Penggunaan media game Wordwall sebagai upaya meningkatkan keaktifan siswa*. Jurnal Pendidikan, 25(2), 144–154. <https://doi.org/10.52850/jpn.v25i2.18372>
- Arsyillah, N. T., Widyaningtyas, T., & Pratama, S. P. (2025). *Efektivitas media pembelajaran Wordwall pada elemen dampak sosial Informatika kelas VII SMP*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia, 5(3), 1–9. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i3.1697>
- Ayuhanzari, S., Sari, W. F., Permata Sari, Y., & Syarifuddin. (2024). *Pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif di SD Negeri 27 Palembang*. Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar dan Pendidikan Dasar, 7(2), 1–8. <https://doi.org/10.31851/scholastica.v7i2.16649>
- Darmawati, D., & Nayla, N. (2025). *The effect of using Wordwall website as a strategy on students' vocabulary mastery*. International Journal of Educational Research, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.62951/ijer.v2i2.311>

- Hamidah, F., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2025). *Strengthening digital literacy of elementary school students through utilization of Wordwall as game-based learning interactive media*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 7(2), 1-11. <https://doi.org/10.23887/jisd.v7i2.55807>
- Ilahiyati, N., Rohmah, Z., & Hamamah, H. (2025). *The implementation of Wordwall games in vocabulary learning*. Indonesian Journal of English Education, 10(1), 1-13. <https://doi.org/10.15408/ijee.v10i1.29905>
- Khasyi, R. A. A. (2025). *Analysis of the use of the Wordwall application in learning English using Chromebook for vocabulary*. Learning : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 4(4), 1-9. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3455>
- Nurul Jannah, P. M., Nabila, U., & Umami, A. K. (2024). *Penerapan media pembelajaran Wordwall terhadap pemahaman siswa kelas 3 pada mata pelajaran IPAS*. Pendekar : Jurnal Pendidikan Berkarakter, 3(3), 1-8. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v3i3.1084>
- Pratiwi, R., Damanik, L. A., & Rosada, B. (2025). *Enhancing reading comprehension through Wordwall interactive learning in English language teaching*. Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris, 13(2), 1-12. <https://doi.org/10.23887/jpb.v13i2.94358>
- Prasetyo, Andika Hijrah; Kom, S. I. Membangun Digital Marketing Guna Penguanan Ekonomi Masyarakat Desa Benjor, Kecamatan Tumpang, Kabupaten Malang Pada Masa Pandemi Covid-19. *Akademisi Dalam Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2022, 41.
- Prawiyata, Y. D., Batubara, I. A., Wariyati, W., Sari, D. A., & Simamora, E. A. (2025). *Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif dalam mengajarkan kosakata bahasa Inggris*. Jurnal Pendidikan Bahasa, 15(2), 1-12. <https://doi.org/10.37630/jpb.v15i2.2776>
- ROHMAN, Fathor; HASIBUAN, Akmal Rizki Gunawan; GHOFUR, Abdul. *PELATIHAN PENGGUNAAN WEBSITE WORDWALL DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN. Al-Ihsan: Journal of Community Development in Islamic Studies*, 2023, 2.2: 103-112.
- Sugiharti, A., Sulianto, J., & Buchori, A. (2025). *Development of an integrated learning device Wordwall application: An elementary school student's science literacy skills*. Indonesian Journal of Educational Development, 6(3), 954-970. <https://doi.org/10.59672/ijed.v6i3.4829>
- Vara, Aptia Intan Sari. *Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbantuan Question Spinner Terhadap Higher Order Thinking Skill Dan Keterampilan Komunikasi Lisan Kelas Xi Pada Mata Pelajaran Biologi*. 2024. Phd Thesis. Uin Raden Intan Lampung.
- Yogyakarta State University. (2025). *Harnessing Wordwall for enhanced vocabulary acquisition and engagement in non-formal elementary education*. Journal of Languages and Language Teaching, 12(4), 1-14. <https://doi.org/10.33394/jollt.v12i4.12020>