

# INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21 MEDIA APLIKASI BERBASIS WEBSITE "WORDWALL" DAN PENERAPANNYA DI SEKOLAH DASAR

Marzuki Alwi\*, Citra Kurniawan

PPG, Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: [pembimbing123@gmail.com](mailto:pembimbing123@gmail.com)

doi: 10.17977/um065.v4.i8.2024.4

## Kata kunci

inovasi pembelajaran  
media wordwall  
pembelajaran interaktif

## Abstrak

Salah satu pendekatan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yang efektif adalah mengenal peserta didik dengan lebih dekat. Pada abad 21 saat ini, peserta didik cenderung lebih dekat dengan dunia digital, seperti media sosial dan media game aplikasi. Oleh karena itu guru dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan aplikasi game edukasi sebagai alat untuk mendekati peserta didik. Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif studi kasus (case study). Penelitian ini dilaksanakan waktu kegiatan PPL mahasiswa di SDN Model Kota Malang dengan sasaran penelitian adalah peserta didik kelas 4A. Pengambilan data dilakukan peneliti dengan observasi dan dokumentasi yang dibantu oleh rekan PPL ketika pelaksanaan praktek pembelajaran terbimbing. Pelaksanaan inovasi pembelajaran abad 21 media aplikasi berbasis website "wordwall" pada pelaksanaan PPL di SDN Model Kota Malang yang dilakukan mahasiswa ketika melaksanakan praktek pembelajaran terbimbing di kelas 4A mendapat sambutan yang menyenangkan dari peserta didik, mereka sangat menyukai pembelajaran yang interaktif. Pelaksanaan inovasi pembelajaran abad 21 media aplikasi berbasis website "wordwall" dan penerapannya di sekolah pada pembelajaran pancasila yang dilaksanakan mahasiswa PPL merupakan salah satu bentuk solusi dalam mengikuti arus teknologi yang sudah berkembang, di sisi lain penerapan ini dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki karakteristik sangat suka dunia digital.

## 1. Pendahuluan

Belajar dalam konteks pembelajaran abad 21 terutama pada kurikulum merdeka belajar yaitu peserta didik merdeka dalam kebutuhannya dengan tujuan, media, pendekatan, materi dan evaluasi pembelajaran baik untuk guru maupun peserta didik. Dengan hal ini dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada kurikulum merdeka belajar lebih mengarah kepada kebutuhan siswa (student-center) yang dimana sebelumnya konsep pembelajaran masih berpusat kepada guru. Agar kebutuhan tersebut dapat terpenuhi sebagai bagian dari implementasi kurikulum merdeka belajar, maka perlu melibatkan inovasi penggunaan TIK atau media digital secara tepat, berkelanjutan, dan terjangkau. Media pembelajaran TIK atau digital sebagai sarana yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran memiliki peran yang penting apalagi pada abad 21. Pada pembelajaran abad 21 diterapkan beberapa kecakapan seperti kepandaian dalam belajar dan berinovasi dan juga kecakapan menguasai teknologi, informasi dan media (melek digital) (Maylitha, Hikmah, & Hanifa, 2022).

Salah satu pendekatan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yang efektif adalah mengenal peserta didik dengan lebih dekat. Pada abad 21 saat ini, peserta didik cenderung lebih dekat dengan TIK atau yang digital, seperti media sosial dan media game aplikasi. Oleh karena itu guru dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan aplikasi game edukasi sebagai alat untuk mendekati peserta didik. Akan tetapi tidak semua guru memiliki kompetensi dalam membuat dan mengembangkan media digital seperti aplikasi game edukasi dalam pembelajaran yang interaktif. Menurut (Asmadi, 2022) dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, saat ini di internet banyak tersedia game edukasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru sebagai media pembelajaran. Salah satu aplikasi game edukasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan oleh guru dan dapat diakses di internet adalah "Wordwall". Wordwall merupakan suatu aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini bertujuan khusus sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa (Puspitasari, Haryanto, & Sofyan, 2022).

Pembelajaran abad 21 sebenarnya adalah implikasi dari perkembangan masyarakat dari masa ke masa. Sebagaimana diketahui bahwa masyarakat berkembang dari masyarakat primitif ke masyarakat agraris, selanjutnya ke masyarakat industri, dan sekarang bergeser ke arah masyarakat informatif (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022). Sejalan dengan pendapat di atas yang dimaksudkan masyarakat informatif ditandai dengan banyaknya penggunaan media digital yang semakin berkembang pesat yang dapat mempengaruhi berbagai bidang khususnya bidang pendidikan. Oleh karena itu sekolah sebagai sarana pendidikan untuk melaksanakan pembelajaran diharuskan mengikuti perkembangan masyarakat saat ini seperti melaksanakan pembelajaran interaktif dengan pendekatan dan media pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi berbasis website "Wordwall" untuk mengimbangi perkembangan digitalisasi serta memenuhi kebutuhan peserta didik sebagai sarana mengenal peserta didik. Dari banyaknya media pembelajaran interaktif seperti game edukasi, peneliti memilih aplikasi berbasis website "Wordwall" untuk diterapkan di sekolah. Sejalan dengan pendapat mengenai wordwall yang memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif (Rizki, Muslimahayati, & Ramli, 2023). Adapun tujuan penulisan artikel ini untuk mengetahui penerapan inovasi pembelajaran pada abad 21 aplikasi berbasis website dan penerapannya di sekolah dasar.

## 2. Metode

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif studi kasus (*case study*). Mengikuti pendapat John W. Creswell, 1998 yang dituangkan dalam jurnal (Assyakurrohim, Ikhrum, Sirodj, & Afgani, 2023) Studi kasus merupakan penelitian dimana peneliti menggali suatu fenomena tertentu (kasus) dalam suatu waktu dan kegiatan (program, even, proses, institusi atau kelompok sosial) serta mengumpulkan informasi secara terinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode tertentu. Penelitian ini dilaksanakan waktu kegiatan PPL mahasiswa di SDN Model Kota Malang dengan sasaran penelitian adalah peserta didik kelas 4A. Prosedur penelitian ini ketika mahasiswa melaksanakan praktek pembelajaran terbimbing di kelas 4A dengan menyiapkan rancangan modul ajar yang didalamnya sudah termasuk sarana-prasana yang dibutuhkan untuk menerapkan inovasi pembelajaran abad 21 ditandai dengan adanya media digital aplikasi berbasis website "Wordwall". Pengambilan data dilakukan peneliti dengan observasi dan dokumentasi yang dibantu oleh rekan PPL ketika pelaksanaan praktek pembelajaran terbimbing.

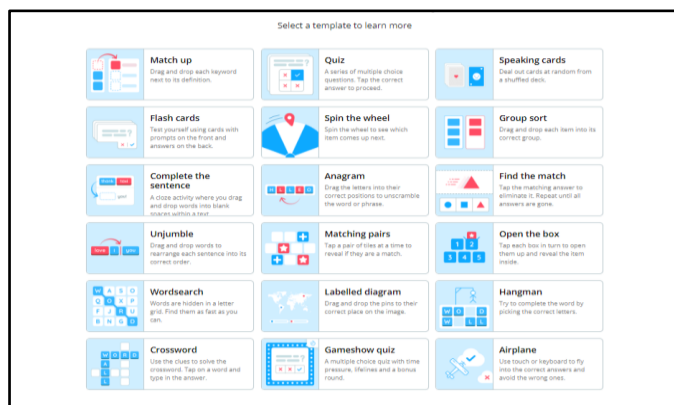
## 3. Hasil dan Pembahasan

Pada Abad 21 ini bidang pendidikan dihadapkan dengan TIK yang semakin berkembang, guru yang termasuk di era ini dituntut memiliki kemampuan literasi digital yang mumpuni. Mengikuti pendapat Starkey, 2020 yang dituangkan dalam jurnal (Aryana, Subyantoro, & Pristiwati, 2022) Pada abad 21, guru dituntut lebih kritis, aktif, kreatif, inovatif dan kolaboratif terhadap perkembangan zaman, teknologi maupun trend mengajar. Peserta didik yang lahir di era ini penggunaan internet sudah menjadi makanan sehari-hari, mereka bahkan bisa mengoperasikan penggunaan internet kapanpun dan dimanapun. Artinya peserta didik saat ini melek akan media teknologi, akan tetapi tidak demikian dengan beberapa guru yang tidak mengikuti arus perkembangan TIK. Sampai saat ini masih ditemukan beberapa guru yang tidak melek akan teknologi yang mengakibatkan tidak adanya inovasi pembelajaran yang mengikuti era abad 21 yang serba digital. Pendekatan dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik adalah mengenal peserta didik yang pada saat ini sudah mengenal apa itu dunia digital, sehingga sebagai guru perlu mengikuti agar lebih dekat dengan peserta didik dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik. Melalui pengintegrasian teknologi

dalam pembelajaran dengan media aplikasi berbasis website “Wordwall” disamping menciptakan inovasi pembelajaran yang interaktif, peserta didik juga merasa kebutuhannya sangat dimengerti oleh gurunya.

### 3.1. Aplikasi Berbasis Website “Wordwall”

Wordwall merupakan aplikasi berbasis website yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti kuis interaktif, memasang pasangan, acak kata, dan anagram (Chidlir, 2022). 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 (Asmadi, Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online, 2022). Guru dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah dan cepat karena tersedia template yang banyak pilihan sesuai kebutuhan guru nantinya untuk diterapkan pada proses pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Template Wordwall

Kelebihan aplikasi Wordwall adalah bagi pemula aplikasi ini sangat mudah dipahami karena memiliki desain yang sederhana dan simple yang tentunya dapat memudahkan pengguna baru dalam mengaplikasikan seluruh fitur dan template yang di dalamnya sangat bervariasi (Khoriyah & Muhid, 2022). Kerugian dari aplikasi ini menurut (Farhaniah, Jailani, & Fatmawati, 2021) adalah dimensi teks di Wordwall tidak dapat diubah sehingga mengikuti format saat ini dan wallpaper kurang cerah. Kegunaan aplikasi Wordwall menurut (Khoiriyah & Muhid, 2022) adalah (a) pembelajaran menjadi menyenangkan dan menghibur serta menarik peserta didik untuk terus belajar, serta dapat menambah semangat dan menjauhkan dari rasa bosan, karena media yang digunakan sangat edukatif. (b) Membuat guru lebih kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan aplikasi ini. (c) Mudah diaplikasikan, baik di laptop maupun gadget.

Berikut ini langkah-langkah memanfaatkan aplikasi berbasis website Wordwall yang nantinya dapat diterapkan guru di sekolah dasar yaitu (1) Guru membuat akun terlebih dahulu melalui laman <https://wordwall.net/id> dengan memasukkan nama, email, kata sandi, dan informasi lainnya (2) Setelah selesai membuat akun, guru masuk ke dalam menu “buat aktivitas atau create activity” lalu pilih salah satu template aktivitas yang disediakan sesuai kebutuhan guru untuk proses pembelajaran (3) Guru dapat menuliskan judul dan deskripsi permainan pada bagian yang disediakan (4) Kemudian guru dapat memasukkan konten materi ajar yang sesuai dengan tipe permainan yang guru inginkan (5) Langkah terakhir klik “Done” apabila sudah selesai. Aplikasi berbasis website siap digunakan dan dibagikan kepada peserta didik.

### 3.2. Penerapan Aplikasi Berbasis Website “Wordwall” di Sekolah Dasar

Kegiatan PPL di SDN Model Kota Malang memberikan kesempatan bagi mahasiswa calon guru profesional untuk menerapkan beberapa inovasi pembelajaran yang sudah memasuki abad 21 dengan karakteristik peserta didik yang sudah mengenal teknologi digital, sehingga membuat guru dituntut untuk memiliki kemampuan literasi digital dalam rangka mengimbangi peserta didik dan juga untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti ada beberapa guru yang belum memiliki inovasi dalam menerapkan media pembelajaran digital seperti aplikasi pembelajaran berbasis website “Wordwall” salah satu kelasnya yakni kelas 4A. Berkenaan dengan hal tersebut padahal karakteristik peserta didiknya sangat menyukai permainan-permainan

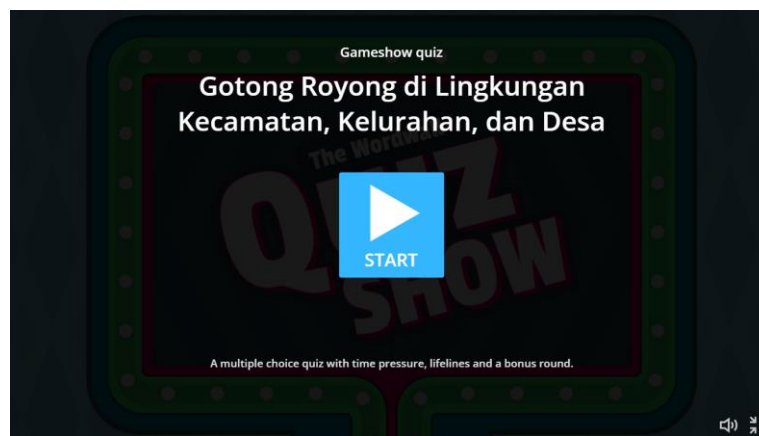
interaktif berbasis digital, mereka banyak terlibat dalam pembelajaran apabila pembelajaran dikemas secara interaktif. Oleh karenanya, setelah peneliti mengetahui karakteristik peserta didik melalui kegiatan observasi, peneliti merancang inovasi pembelajaran Abad 21 berupa media aplikasi berbasis website "Wordwall" untuk diterapkan pada praktek pembelajaran terbimbing di Kelas 4A SDN Model Kota Malang. Berikut ini akan dipaparkan hasil pelaksanaan kegiatan yang dimaksud oleh peneliti.

Pertama, peneliti melakukan observasi karakteristik peserta didik di kelas 4A sebelum menerapkan inovasi pembelajaran

Kedua, peneliti merancang modul ajar yang didalamnya memuat konten materi, tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Untuk konten materi pembelajaran yang akan dilaksanakan peneliti adalah pembelajaran pancasila.

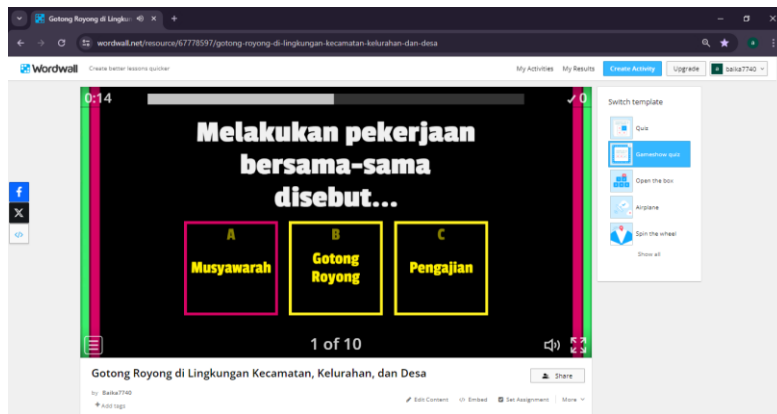
Ketiga, peneliti membuat sebuah aktivitas permainan untuk menciptakan pembelajaran interaktif dengan aplikasi berbasis website "wordwall" , dalam hal ini peneliti membuat sebuah kuis yang berhubungan dengan materi pembelajaran.

Keempat, pada pelaksanaan pembelajaran praktek pembelajaran terbimbing hari selasa tanggal 6 Februari 2024, peneliti melaksanakan proses pembelajaran pendidikan pancasila dengan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, penutup. Penerapan inovasi pembelajaran Abad 21 dilakukan pada kegiatan pendahuluan setelah peneliti menyampaikan topik apa yang akan dipelajari dan tujuan pembelajarannya. Peneliti sebelumnya sudah menginstruksikan kepada peserta didik dalam pembelajaran pancasila ini peserta didik membawa HP masing-masing, karena untuk sekolah sendiri sangat mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran, sehingga ini menjadi peluang pengintegrasian teknologi untuk pembelajaran. Peneliti meminta peserta didik masuk ke web wordwall dan memasukkan link/kode yang sudah disiapkan untuk pengerjaan kuis. Sebelum memulai mengerjakan kuis tersebut, peserta didik menuliskan nama, lalu klik start.



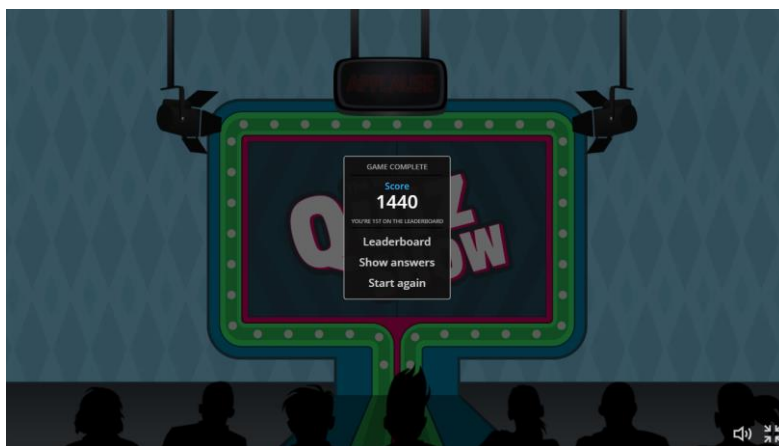
**Gambar 2. Tampilan awal wordwall**

Peserta didik mengerjakan kuis seperti bermain game. Sesuai apa yang telah diinstruksikan.



Gambar 3. Tampilan Pengerjaan Kuis *Wordwall*

Setelah selesai mengerjakan, peserta didik dapat melihat score yang telah diperoleh. Jika ingin mencoba untuk mengerjakan ulang peserta didik dapat klik start again.



Gambar 4. Tampilan *score* yang diperoleh

Pelaksanaan inovasi pembelajaran abad 21 media aplikasi berbasis website "*wordwall*" pada pelaksanaan PPL di SDN Model Kota Malang yang dilakukan mahasiswa ketika melaksanakan praktek pembelajaran terbimbing di kelas 4A mendapat sambutan yang menyenangkan dari peserta didik, mereka sangat menyukai pembelajaran yang interaktif.



Gambar 5. Kegiatan pembelajaran menggunakan Media "*Wordwall*"



**Gambar 6. Peserta didik mengerjakan kuis “Wordwall”**

#### **4. Simpulan**

Pembelajaran Abad 21 terutama pada kurikulum merdeka belajar, peserta didik merdeka dalam kebutuhannya. Sebagai guru sangat penting perannya untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dengan melakukan pendekatan, salah satu pendekatan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yang efektif adalah mengenal peserta didik dengan lebih dekat yang dalam hal ini peserta didik sudah mengenal dunia digital, maka guru perlu juga menguasai media-media pembelajaran digital, akan tetapi tidak semua guru memiliki kompetensi dalam membuat dan mengembangkan media digital.

Pelaksanaan inovasi pembelajaran abad 21 media aplikasi berbasis website “wordwall” dan penerapannya di sekolah pada pembelajaran pancasila yang dilaksanakan mahasiswa PPL merupakan salah satu bentuk solusi dalam mengikuti arus teknologi yang sudah berkembang, di sisi lain penerapan ini dalam rangka memenuhi kebutuhan peserta didik yang memiliki karakteristik sangat suka dunia digital dan sebagai guru perlu memfasilitasi dan menuntun peserta didik untuk memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar peserta didik. Guru juga perlu meningkatkan inovasi dan penguasaan literasi digital untuk mengimbangi era yang serba digital untuk meningkatkan mutu pendidikan sesuai tujuan kurikulum yang sudah dijalankan pada bidang pendidikan.

#### **Daftar Rujukan**

- Aryana, S., Subyantoro, & Pristiwati, R. (2022). Tuntutan Kompetensi Guru Profesional Bahasa Indonesia dalam Menghadapi Abad 21. *Semantik*, 11(1), 71-86. doi:10.22460/semantik.v11i1.p71-86
- Asmadi. (2022, November). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 945-962. Retrieved from <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/1048>
- Asmadi. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatkan Proses Belajar Online. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 945-962.
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023, Februari). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1-9. doi:<https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Chidliir, Y. (2022, Desember 16). redaksiguruinovatif. (Putra, Editor) Retrieved from [guruinovatif.id:](https://guruinovatif.id/) <https://guruinovatif.id/@redaksiguruinovatif/game-edukasi-wordwall-solusi-mengatasi-kejenuhan-dalam-pembelajaran>
- Farhaniah, S., Jailani, S., & Fatmawati, K. (2021, Agustus 16). Penerapan Media Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 127 Kota Jambi.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022, November). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 192-205. doi:<https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 192-205.
- Maylitha, E., Hikmah, S. N., & Hanifa, S. (2022). Pentingnya Information and Communication Technology bagi Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 8051-8062. Retrieved from <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3667>

- Puspitasari, D. Y., Haryanto, & Sofyan. (2022, Juni). Efektivitas Pembelajaran Simulasi Berbentukan Game Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Atletik. *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1103-1109. doi:<https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099 - 2104. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rizki, H., Muslimahayati, & Ramli, M. N. (2023, Juni). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Pembelajaran bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 18-23. Retrieved from <https://e-journal.lp2m.uinjambi.ac.id>