

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS GAME WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI DAN MINAT BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
WORDWALL GAMES TO INCREASE MOTIVATION AND
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS' LEARNING INTERESTS**

Evandri

Program Studi, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Mandiri Gorontalo, Indonesia
Email : evandrinew99@gmail.com

ABSTRACT

WordWoll game-based interactive learning media combines elements of education and entertainment, creating a fun and effective learning environment. In this article, we will discuss in depth how the development of this learning media can be an innovative solution in increasing students' interest in learning and understanding. Interactive media based on the Wordwall (Word of the World) game is the latest innovation in the development of technology-based education. This approach combines game elements with an understanding of the world to create a deeper and more enjoyable learning experience. In this article, we will discuss the development of wordwall game-based interactive media using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model to ensure effectiveness and efficiency in the learning process. By using qualitative research methods. As a result, the use of technology in education can create a positive impact and bring learning to a more innovative level. Thus, the development of interactive media based on the WordWoll game using the ADDIE model is a step forward in producing a generation of learners who are ready to face the future.

Keywords: development, learning media, wordwall games, interactive.

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif berbasis game WordWoll menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Dalam artikel ini, kita akan membahas secara mendalam bagaimana pengembangan media pembelajaran ini dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa. Media interaktif berbasis game wordwoll (Word of the World) merupakan inovasi terkini dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi. Pendekatan ini menggabungkan unsur permainan (game) dengan pemahaman dunia (world) untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan. Dalam artikel ini, kita akan membahas pengembangan media interaktif berbasis game wordwoll menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif. Hasilnya penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menciptakan dampak positif dan membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih inovatif. Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis game WordWoll dengan model ADDIE menjadi langkah maju dalam mencetak generasi pembelajar yang siap menghadapi masa depan.

Kata kunci: pengembangan, media pembelajaran, game wordwoll, interaktif.

PENDAHULUAN

Dalam menghadapi dinamika pendidikan modern, peran teknologi sebagai katalisator perubahan tidak dapat diabaikan. Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital (Lestari, 2018). Penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif siswa dan keterampilan berpikir. Dalam era yang terus berkembang ini, pendidikan memainkan peran sentral dalam membentuk generasi muda untuk menghadapi tantangan global. Transformasi digital telah membawa dampak signifikan pada cara kita belajar dan mengajar. Munculnya teknologi, khususnya media pembelajaran interaktif berbasis game, menawarkan potensi besar untuk merangsang minat dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajara.

Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu faktor terpenting dalam dunia Pendidikan. Media Pembelajaran berbasis game media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Media game interaktif wordwall dapat memberikan dampak yang positif bagi dunia pendidikan ditengah pandemi seperti saat ini. Media pembelajaran interaktif berbasis game WordWoll menggabungkan unsur-unsur pendidikan dan hiburan, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan efektif. Penting untuk memahami bahwa minat belajar memainkan peran krusial dalam proses pendidikan. Dengan menggunakan pendekatan yang menarik dan interaktif, media pembelajaran WordWoll tidak hanya memberikan informasi, tetapi juga mengundang partisipasi aktif siswa. Dengan demikian, diharapkan dapat membangkitkan semangat belajar dan rasa ingin tahu pada setiap siswa.

Permainan WordWoll memegang peran yang krusial dalam pengembangan keterampilan kognitif siswa. Keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, berpikir kritis, dan kreativitas, menjadi semakin penting dalam menghadapi tuntutan kompleks masyarakat modern. Berikut merupakan beberapa peran utama yang dimainkan oleh game WordWoll dalam pengembangan keterampilan kognitif. permainan WordWoll tidak hanya menjadi sarana pembelajaran yang menarik, tetapi juga alat efektif untuk memajukan keterampilan kognitif siswa dalam berpikir, belajar, dan menghadapi berbagai tantangan akademis dan kehidupan.

Wordwall sebagai solusi inovatif dalam menghadapi tantangan globalisasi Dalam menghadapi tantangan globalisasi dan perkembangan teknologi, dunia pendidikan perlu terus beradaptasi agar tetap relevan dan efektif (Maryanti et al., 2022). Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game menjadi solusi inovatif yang menjanjikan, dan WordWoll menjadi bintang terang dalam ranah tersebut. Artikel ini akan menjelajahi secara rinci bagaimana WordWoll tidak hanya sekadar sebuah permainan, melainkan sebuah alat pembelajaran yang memadukan keseruan bermain dengan esensi konsep pembelajaran.

Dalam artikel ini, kita akan menjelajahi langkah-langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game WordWoll, serta manfaatnya dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Dengan demikian, diharapkan pembaca dapat memahami potensi besar dari penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan dan bagaimana hal ini dapat memberikan dampak positif pada proses pembelajaran di masa depan. media pembelajaran interaktif berbasis game WordWoll menjadi kunci dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa, membawa pendidikan ke tingkat yang lebih inovatif dan berdaya saing.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif menekankan pada eksplorasi mendalam terhadap konteks, nilai, norma, dan makna-makna yang mendasari suatu fenomena (Sugiono, 2015). Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui berbagai teknik, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen, yang memungkinkan peneliti untuk meresapi pengalaman dan pandangan subjek penelitian. Selain itu, analisis data kualitatif memfokuskan pada penafsiran, pengelompokan, dan pengembangan temuan yang bersifat deskriptif, mendalam, dan kontekstual. Metode penelitian kualitatif memberikan kontribusi penting dalam memahami kerumitan realitas sosial, memperoleh wawasan yang lebih mendalam, dan menyediakan dasar bagi pengembangan teori yang lebih kontekstual dan relevan. Dalam artikel ini dengan menggunakan metode kualitatif melakukan analisis terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game wordwoll untuk Meningkatkan motivasi dan Minat belajar siswa Sekolah Dasar dengan merujuk pada pengembangan model *ADDIE*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Analisis

a. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran menjadi langkah krusial dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Wordwall guna meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar (Utami et al., 2023). Tujuan utama dari penggunaan media ini adalah menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan secara aktif, tetapi juga merasakan kegembiraan dalam proses pembelajaran. Melalui Wordwall, diharapkan siswa dapat terlibat secara langsung dengan materi pembelajaran, sehingga memperkuat pemahaman konsep-konsep penting. Selain itu, penggunaan unsur permainan dalam media ini bertujuan untuk merangsang motivasi intrinsik siswa, seperti rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencapai prestasi. Analisis tujuan pembelajaran juga mencakup aspek peningkatan minat belajar, dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendukung. Dengan demikian, diharapkan artikel ini dapat memberikan pandangan mendalam tentang bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game Wordwall dapat secara positif memengaruhi motivasi dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Kinerja	Kesenjangan	Kebutuhan	Tujuan
Pengetahuan	Motivasi yang rendah dapat berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa mungkin tidak mencapai hasil yang diharapkan karena kurangnya usaha dan kesediaan untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan game untuk dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan minat belajar dan mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.	Game dibuat untuk memotivasi siswa sehingga meningkatkan minat belajar siswa dan dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan.	Dengan game yang menarik mampu meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran sehingga siswa termotivasi dan mencapai target hasil yang diharapkan.
Sikap	Siswa yang kurang	Memanfaatkan	Dengan

	termotivasi mungkin menunjukkan sikap negatif terhadap proses pembelajaran. Mereka bisa terlihat tidak antusias, malas, atau bahkan menunjukkan sikap ketidakpedulian terhadap materi yang diajarkan. Oleh karena itu game di butuhkan untuk menarik perhatian siswa agar fokus dalam pembelajaran.	game sebagai media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan berdaya tarik.	memanfaatkan game sebagai medi pembelajaran interaktif dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran sehingga siswa akan lebih aktif.
Ketrampilan	Siswa menunjukkan sikap negatif terhadap pembelajaran dan kurangnya inisiatif untuk terlibat dalam aktivitas pembelajaran.	Dibutuhkan pengembangan game Wordwall yang menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi untuk merubah sikap siswa terhadap proses belajar-mengajar.	Melalui penggunaan game, diharapkan siswa dapat mengembangkann sikap positif, antusiasme, dan rasa tanggung jawab terhadap pembelajaran.

b. Analisis Peserta Didik

Pengembangan game sebagai media pembelajaran interaktif memerlukan perhatian khusus terhadap karakteristik peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif (Ruhsoh Triyani, 2023). Berikut adalah beberapa indikator kriteria karakteristik peserta didik yang perlu dipertimbangkan dalam pengembangan game wordwall sebagai media pembelajaran interaktif :

1) Usia dan Tahap Perkembangan:

- Dalam platform wordwall ini, partisipan memiliki kisaran usia yang sangat luas, mencakup berbagai tahap perkembangan individu. Game ini didesain agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dari anak-anak usia dini hingga remaja. Bagi anak-anak usia dini, pengalaman belajar interaktif disajikan melalui unsur permainan, bertujuan untuk mengembangkan keterampilan bahasa dan aspek kognitif mereka. Sementara itu, untuk siswa di tingkat sekolah dasar, platform ini memberikan tantangan yang lebih kompleks, bertujuan untuk

memperluas kosa kata, meningkatkan pemahaman kata, dan mengasah keterampilan pemecahan masalah. Remaja juga dapat mengambil manfaat dari platform ini dengan memperdalam pemahaman mereka terhadap materi pelajaran spesifik dan mempertajam keterampilan bahasa melalui beragam permainan yang menarik. Oleh karena itu, keberagaman usia para pemain di dalam platform ini mencerminkan adanya keragaman pengguna, yang pada akhirnya dapat meraih manfaat pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan individu masing-masing.

- permainan Wordwall. Untuk anak-anak usia dini, permainan perlu menekankan pada pengalaman sensorimotor untuk membangun dasar kognitif mereka. Bagi anak-anak pra-sekolah, fokus pada pengembangan bahasa dan pemahaman konsep melalui pertanyaan atau aktivitas dapat meningkatkan pemahaman kata dan kosa kata. Di tingkat sekolah dasar, tantangan permainan dapat dirancang untuk memperluas kosa kata, memperdalam pemahaman kata, dan mengasah keterampilan pemecahan masalah sesuai dengan perkembangan kognitif yang semakin kompleks. Selain itu, pengakuan terhadap perkembangan kognitif individu membantu menciptakan tantangan yang sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan belajar masing-masing peserta didik. Selaras dengan itu, pemahaman mendalam tentang tahap-tahap kognitif ini memungkinkan Wordwall untuk menyajikan pengalaman pembelajaran yang sesuai dan menantang, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar.

2) Gaya Pembelajaran:

- Identifikasi gaya pembelajaran merupakan langkah kunci dalam merancang pengalaman pembelajaran yang efektif. Terdapat tiga gaya pembelajaran utama yang dapat diidentifikasi pada peserta didik: visual, auditori, dan kinestetik. Individu dengan gaya pembelajaran visual cenderung lebih responsif terhadap informasi yang disajikan melalui gambar, diagram, dan visualisasi. Sementara itu, pembelajar auditori lebih suka belajar melalui pendengaran, memanfaatkan ceramah, diskusi, atau rekaman suara. Di sisi lain, pembelajar kinestetik lebih memahami dan meresapi materi melalui pengalaman langsung dan aktivitas fisik. Mereka mendapat pemahaman yang lebih baik melalui gerakan, sentuhan, dan interaksi fisik dengan materi pelajaran. Memahami gaya pembelajaran individu membantu pendidik mengadaptasi metode pengajaran sehingga dapat lebih efektif memenuhi kebutuhan belajar masing-masing peserta didik. Integrasi elemen visual, suara, dan interaksi fisik dalam penggunaan game Wordwall dapat dioptimalkan untuk memenuhi preferensi pembelajaran peserta didik. Bagi mereka yang lebih responsif terhadap elemen visual, permainan ini dapat dirancang dengan memasukkan grafik, visualisasi, dan animasi yang mendukung pemahaman konsep secara visual.

Tersedianya opsi suara dalam game dapat mengakomodasi pembelajar auditori, menyediakan penjelasan lisan atau narasi yang memperkaya pengalaman pembelajaran mereka. Untuk peserta didik yang lebih memilih interaksi fisik dalam pembelajaran, elemen permainan Wordwall dapat disesuaikan dengan mengintegrasikan unsur gerakan atau tindakan fisik. Mungkin ada opsi untuk mengetuk, menggeser, atau merangkak pada layar sebagai bagian dari permainan. Ini memberikan pengalaman kinestetik yang dapat meningkatkan pemahaman konsep melalui interaksi fisik dengan materi pelajaran.

- Mengintegrasikan secara cermat elemen-elemen ini sesuai dengan preferensi pembelajaran masing-masing individu, Wordwall tidak hanya menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi unik peserta didik.
- 3) Motivasi dan Keterlibatan:
- Desain game Wordwall telah dikonsep untuk memotivasi peserta didik agar aktif terlibat dalam pembelajaran. Tingkat kesulitan permainan disusun secara progresif, memberikan tantangan yang sesuai dengan kemampuan peserta didik untuk menjaga tingkat motivasi. Penambahan elemen visual menarik, seperti grafik berwarna, karakter yang lucu, dan animasi, bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual permainan dan membuatnya lebih menarik. Sistem skor dan pemeringkatan diterapkan untuk membangun semangat kompetisi yang positif, memberikan dorongan ekstra bagi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan berprestasi tinggi dalam pembelajaran. Dengan desain yang mempertimbangkan aspek-aspek ini, diharapkan Wordwall dapat menjadi alat pembelajaran yang memotivasi dan menyenangkan bagi peserta didik.
 - Menyusun tantangan yang sesuai tingkat kesulitan dalam game Wordwall bertujuan agar peserta didik tetap tertantang dan bersemangat dalam pembelajaran. Pertama, penyesuaian tingkat kesulitan permainan secara progresif menjadi kunci utama. Mulai dari tingkat dasar yang mudah diikuti dengan peningkatan secara bertahap, peserta didik akan merasa terus menerus diuji dan meraih pencapaian baru. Tantangan dapat diperkuat dengan mengintegrasikan elemen-elemen kompleks, seperti penambahan fitur baru, level yang lebih sulit, atau jenis pertanyaan yang lebih menantang seiring dengan perkembangan peserta didik. Selain itu, adanya tantangan bonus atau tahap bonus dapat memberikan dorongan ekstra untuk mengatasi kesulitan dan meraih hadiah tambahan. Sistem poin dan penghargaan dapat diimplementasikan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian peserta didik. Ini tidak hanya menciptakan rasa prestasi, tetapi juga meningkatkan semangat kompetisi yang sehat. Dengan menyusun tantangan yang relevan dan menantang, peserta didik akan lebih

termotivasi untuk terus aktif berpartisipasi dalam permainan Wordwall, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan memotivasi.

4) Feedback dan Evaluasi:

- Mekanisme umpan balik yang jelas dan langsung merupakan aspek kunci dalam mendukung pemahaman peserta didik terhadap kemajuan mereka dalam permainan Wordwall. Pertama, implementasikan umpan balik segera setelah peserta didik menyelesaikan setiap tahap atau pertanyaan. Umpan balik langsung ini dapat berupa jawaban benar atau salah, disertai dengan penjelasan singkat untuk memberikan pemahaman lebih lanjut. Sistem poin atau skor yang diberikan secara instan juga dapat menjadi mekanisme umpan balik yang efektif. Peserta didik akan melihat seberapa baik mereka menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan, memberikan gambaran langsung tentang kemajuan mereka. Selain itu, pemberian penghargaan atau penguatan positif secara visual, seperti pemberian bintang atau emblem, dapat memberikan umpan balik positif dan meningkatkan motivasi peserta didik. Selain umpan balik individual, implementasikan juga umpan balik keseluruhan yang merangkum pencapaian peserta didik dalam periode waktu tertentu. Ini dapat membantu mereka melihat perkembangan jangka panjang dan memberikan insentif untuk terus meningkatkan kinerja mereka dalam permainan Wordwall. Dengan mekanisme umpan balik yang jelas dan langsung, peserta didik dapat dengan lebih baik memahami kemajuan mereka, memotivasi partisipasi aktif, dan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui permainan.
- Integrasi elemen evaluasi yang melibatkan pemantauan kemajuan serta identifikasi area yang perlu ditingkatkan menjadi aspek penting dalam desain permainan Wordwall. Dalam permainan ini, dapat diterapkan sistem evaluasi yang terus-menerus memantau kinerja peserta didik. Melalui penilaian real-time, platform dapat memberikan informasi sejelas mungkin mengenai pencapaian dan kelemahan peserta didik. Elemen evaluasi dapat mencakup analisis waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan tugas, akurasi jawaban, dan tingkat kesulitan yang berhasil diatasi. Informasi ini dapat disajikan dalam bentuk laporan kemajuan yang dapat diakses oleh peserta didik dan guru, memungkinkan mereka untuk melihat perkembangan seiring waktu. Identifikasi area yang perlu ditingkatkan dapat dilakukan dengan memberikan umpan balik khusus pada setiap jawaban yang kurang tepat atau melalui rangkuman evaluasi yang menyoroti kelemahan utama. Selanjutnya, permainan dapat menawarkan latihan atau materi tambahan untuk mendukung pemahaman di area tersebut. Dengan demikian, integrasi elemen evaluasi yang memantau kemajuan dan memberikan informasi spesifik tentang area yang perlu ditingkatkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan terarah bagi peserta didik.

5) Aksesibilitas dan Inklusivitas:

- Desain game Wordwall telah dipersiapkan dengan teliti agar dapat diakses oleh peserta didik dengan beragam kemampuan dan latar belakang. Penyesuaian tingkat kesulitan memastikan bahwa tantangan dalam permainan dapat disesuaikan dengan kemampuan individu, memungkinkan setiap peserta didik merasa terlibat dan berhasil. Opsi pilihan mode pembelajaran, seperti modus latihan atau kompetitif, memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk memilih pengalaman yang sesuai dengan gaya belajar mereka. Dukungan visual dan auditif yang disediakan dalam permainan memastikan aksesibilitas untuk peserta didik dengan berbagai preferensi sensorial atau kebutuhan khusus. Instruksi yang jelas dan sederhana serta opsi kustomisasi karakter atau pengaturan permainan semakin menambah tingkat inklusivitas, memastikan bahwa semua peserta didik dapat terlibat dengan nyaman dalam pembelajaran melalui game Wordwall.
- Desain game Wordwall telah mempertimbangkan keberagaman budaya dan bahasa sebagai fokus utama untuk menciptakan lingkungan inklusif. Strategi implementasi termasuk menyediakan opsi multibahasa, memungkinkan peserta didik memilih bahasa yang paling nyaman atau sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, konten kultural yang beragam diperkenalkan dalam permainan untuk menciptakan representasi yang adil terhadap budaya, tradisi, dan nilai-nilai yang beraneka ragam. Penggunaan simbol dan gambar yang bersifat universal diintegrasikan dalam desain untuk memastikan pemahaman yang konsisten tanpa disertai risiko interpretasi yang bervariasi di antara peserta didik dari berbagai latar belakang budaya. Dengan demikian, langkah-langkah ini diambil untuk memastikan bahwa game Wordwall menyajikan lingkungan pembelajaran yang inklusif, mengakomodasi dan merayakan keberagaman budaya serta bahasa.

6) Keterampilan Kritis dan Kreativitas:

- Game Wordwall dirancang dengan tujuan mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik melalui berbagai tantangan dan situasi yang dihadapi dalam permainan. Tantangan-tantangan yang diajukan dalam permainan memerlukan peserta didik untuk menerapkan berpikir kritis dalam memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang tepat. Mereka harus menganalisis informasi, mengidentifikasi pola, dan merancang strategi untuk mencapai tujuan dalam konteks permainan. Situasi yang kompleks dan bervariasi dalam permainan Wordwall merangsang kreativitas peserta didik. Mereka dihadapkan pada tugas-tugas yang memerlukan pemikiran "di luar kotak", penemuan solusi baru, dan penerapan ide-ide kreatif untuk mengatasi tantangan. Misalnya, merancang pertanyaan atau menciptakan strategi untuk memecahkan

teka-teki dapat membangun keterampilan kreativitas. Selain itu, penawaran variasi dalam pengaturan permainan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan adaptabilitas dan kemampuan berpikir fleksibel. Mereka belajar untuk beradaptasi dengan perubahan aturan atau tantangan baru, menciptakan pemahaman mendalam tentang situasi yang beragam. Dengan demikian, game Wordwall tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam memperkuat pemahaman akademis, tetapi juga memberikan kontribusi besar terhadap pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas peserta didik.

- Desain game Wordwall menciptakan ruang yang signifikan bagi peserta didik untuk menemukan solusi secara mandiri dan mendorong kolaborasi. Setiap tantangan atau permainan memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk mengembangkan pendekatan mereka sendiri dalam menyelesaikan masalah. Ini memicu proses berpikir otonom dan membantu mereka mengasah kemampuan pemecahan masalah individu. Selain itu, beberapa mode permainan dalam Wordwall mengintegrasikan unsur kolaborasi. Peserta didik dapat berpartisipasi dalam tim atau kelompok untuk menyelesaikan tugas atau tantangan tertentu. Ini mendorong kolaborasi, komunikasi, dan pertukaran ide antar peserta didik, memperkaya pengalaman belajar mereka. Pengaturan yang memberikan kebebasan eksplorasi dan inisiatif membantu peserta didik merasa memiliki proses pembelajaran. Mereka dapat mengidentifikasi dan mengimplementasikan solusi kreatif, serta belajar dari percobaan dan kesalahan mereka. Kesempatan ini untuk mengembangkan inisiatif dan penemuan solusi sendiri membantu membentuk peserta didik menjadi pembelajar yang mandiri. Dengan menyediakan ruang untuk eksplorasi dan kolaborasi, Wordwall bukan hanya sebuah permainan pembelajaran, tetapi juga alat yang memupuk keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

7) Interaksi Sosial:

- Dalam desain game Wordwall, elemen sosial diintegrasikan secara strategis untuk meningkatkan interaksi antar peserta didik. Salah satu pendekatan yang diterapkan adalah memasukkan mode permainan yang mendukung kerja kelompok. Peserta didik memiliki kesempatan untuk bekerja bersama-sama dalam tim, berbagi ide, dan mengembangkan strategi kolektif untuk mengatasi tantangan permainan. Hal ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar mereka tetapi juga membangun keterampilan kolaborasi. Selain itu, kompetisi yang sehat juga diintegrasikan dalam game untuk menumbuhkan semangat persaingan yang positif. Mode permainan dengan sistem skor atau pemeringkatan dapat menjadi pendorong peserta didik untuk berusaha lebih baik dan mencapai hasil terbaik mereka. Saat mereka bersaing secara positif, mereka tidak hanya meningkatkan motivasi individu tetapi juga

berkontribusi pada dinamika sosial di dalam kelas. Selanjutnya, penyediaan fitur komentar atau chat dalam game memfasilitasi komunikasi antar peserta didik. Ini memberikan platform untuk bertukar ide, memberikan dukungan, atau berbagi pengetahuan, yang dapat memperkuat hubungan sosial dalam konteks pembelajaran. Dengan mengintegrasikan elemen sosial seperti kerja kelompok dan kompetisi dalam game Wordwall, peserta didik tidak hanya terlibat secara aktif dalam pembelajaran tetapi juga membentuk interaksi yang lebih kaya dan dinamis di antara mereka, menciptakan lingkungan pembelajaran yang sosial dan mendukung.

- Dalam game Wordwall, fasilitasi komunikasi dan kolaborasi antar peserta didik menjadi fokus utama. Fitur-fitur seperti chat dan komentar memungkinkan mereka berkomunikasi secara langsung, memfasilitasi pertukaran ide dan dukungan. Mode permainan khusus yang mendukung kerja kelompok memberikan ruang bagi kolaborasi dalam menyelesaikan tantangan, mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerjasama. Forum diskusi atau ruang diskusi disediakan untuk memfasilitasi percakapan mendalam tentang materi pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk bertanya, berbagi pandangan, dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam melalui diskusi interaktif. Selain itu, beberapa permainan Wordwall dirancang untuk mendorong proyek bersama, memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam membuat pertanyaan atau mengembangkan strategi, memperkaya pengalaman kolaboratif mereka. Dengan demikian, platform ini tidak hanya menyajikan pengalaman pembelajaran yang interaktif tetapi juga menciptakan ruang yang mendukung komunikasi dan kolaborasi yang efektif di antara peserta didik.

8) Keamanan dan Etika:

- Dalam pengembangan game Wordwall, memastikan kepatuhan terhadap standar keamanan dan etika dalam konteks pendidikan menjadi prinsip yang dijunjung tinggi. Adopsi kebijakan dan praktik keamanan data yang ketat dirancang untuk melindungi informasi pribadi peserta didik. Pengelolaan data sensitif seperti nama dan kemajuan peserta didik dijamin keamanannya, dan upaya maksimal dilakukan untuk mencegah akses yang tidak sah atau penyalahgunaan informasi. Selain itu, konten pendidikan yang disajikan dalam game Wordwall mematuhi standar etika yang tinggi. Pertimbangan etis termasuk representasi yang adil terhadap berbagai budaya dan nilai-nilai, serta penghindaran konten yang dapat dianggap merugikan atau diskriminatif. Desain permainan memastikan bahwa tidak ada materi yang tidak pantas atau tidak sesuai untuk lingkungan pendidikan. Langkah-langkah keamanan dan etika ini sejalan dengan komitmen untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang aman, mendukung, dan inklusif bagi semua peserta didik. Dengan mengikuti standar ini, Wordwall berupaya memberikan pengalaman

pembelajaran yang tidak hanya efektif dan menyenangkan tetapi juga menjaga integritas dan keamanan peserta didik dalam setiap aspek interaksinya dengan game.

- Panduan etika dan perilaku selama penggunaan game Wordwall menekankan pada prinsip-prinsip dasar untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan aman. Peserta didik diharapkan untuk bersikap sopan, menghargai kontribusi teman-teman mereka, dan menghindari perilaku atau komentar yang tidak pantas. Kolaborasi dan kerjasama ditekankan untuk membangun hubungan yang positif, sementara penggunaan bahasa yang sopan dan tepat sangat diperhatikan. Keamanan informasi pribadi juga menjadi prioritas, dan peserta didik diingatkan untuk melindungi informasi sensitif. Pedoman ini diarahkan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang positif, mendukung, dan inklusif bagi semua peserta didik yang menggunakan game Wordwall.

c. Analisis strategi

Pertama, langkah awal melibatkan pendaftaran dan masuk ke dalam aplikasi Wordwall. Peserta didik atau guru harus membuat akun atau menggunakan kredensial yang sudah dimiliki untuk masuk ke platform. Setelah masuk, mereka memiliki opsi untuk memilih permainan yang sesuai dengan topik pembelajaran atau membuat permainan kustom sesuai kebutuhan. Selanjutnya, pengguna memiliki kebebasan untuk mengatur pengaturan permainan sebelum memulai. Mereka dapat menyesuaikan tingkat kesulitan, memilih mode permainan seperti latihan atau kompetisi, dan menentukan bahasa yang akan digunakan selama permainan. Kemudian, peserta didik aktif berpartisipasi dalam permainan, merespons pertanyaan atau tantangan yang muncul dengan menggunakan ponsel atau perangkat lainnya. Proses ini memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menantang. Opsionalnya, tergantung pada konfigurasi permainan, peserta didik dapat bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tantangan bersama atau bersaing dalam mode kompetisi, menambahkan elemen kompetitif yang sehat ke dalam pembelajaran. Dengan langkah-langkah ini, penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran menciptakan pengalaman yang menarik, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran peserta didik.

2. Pengembangan

a) *Buka situs web atau aplikasi Wordwall*





- g) *setelah mengatur aturan game lanjut membagikan link game, dan game siap untuk di mainkan.*



3. Desain

1) Halaman awal,

Halaman awal merupakan halaman yang muncul ketika tautan game interaktif wordwall diklik oleh pengguna. Pada halaman awal, pengguna diminta untuk memasukkan nama pengguna pada kolom persegi panjang yang tersedia. Setelah nama diketikkan pada kolom yang tersedia, pengguna diminta untuk menekan kotak bertuliskan start. Fungsi dari pemasukan nama pengguna ini adalah untuk mencatat perolehan skor pengguna dalam mengerjakan soal. Data skor dan penggunaan waktu dalam mengerjakan soal akan muncul pada akhir game dengan nama pengguna yang sudah dimasukkan pada halaman awal sebelumnya.

2) Halaman buat aktivitas

Halaman buat aktivitas atau create activity memiliki fungsi sebagai halaman untuk menampilkan template game interaktif yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Game-game yang ada pada halaman buat aktivitas terdiri dari dua tipe. Tipe pertama yakni tipe game gratis yang dapat digunakan oleh siapapun tanpa harus berlangganan pada aplikasi wordwall. Tipe game berikutnya adalah game berbayar, game ini hanya dapat diakses dan digunakan oleh orang yang telah berlangganan.

3) Halaman konten

Halaman konten materi akan muncul otomatis ketika game yang akan digunakan sudah dipilih pada halaman buat aktivitas. Halaman konten materi memuat kolom-kolom untuk memasukkan soal kuis beserta pilihan jawaban yang akan ditampilkan pada game. Batas maksimal soal yang dapat dibuat yakni sebanyak

seratus soal. Urutan soal juga dapat dirubah dengan cara menarik kolom soal ke urutan soal yang diinginkan.

4) Halaman pengaturan konten

Halaman pengaturan konten akan muncul secara otomatis ketika proses pengisian soal sudah selesai dilakukan. Halaman ini berfungsi sebagai halaman untuk mengedit dan mengatur tampilan game maupun tampilan papan skor yang akan dilihat oleh pemain pada saat game selesai dimainkan.

5) Halaman Bagikan Media

Halaman bagikan media akan muncul secara otomatis ketika proses pengaturan konten sudah selesai dilakukan. Halaman ini menampilkan pop-up yang berisikan tautan game untuk dibagikan kepada para pengguna. Tautan ini sudah terkoneksi langsung kepada email, google classroom, dan beberapa sosial media lainnya.

6) Halaman Hasil Saya

Halaman ini berisi kumpulan game-game yang sudah pernah dibuat dan dimainkan. Game yang sudah dimainkan akan memiliki hasil berupa ringkasan berbentuk tabel hingga diagram batang dan pie, papan peringkat, serta analisis skor pemain (Serly, 2022)

4. Implementasi

Tahap Implementasi Uji Perorangan	
Persiapan Kuis	Mempersiapkan materi yang akan diuji, termasuk pertanyaan dan jawaban yang relevan
Akses website wordwall	Membuka situs wordwall atau aplikasi, dan login menggunakan akun yang telah dibuat, jika belum memiliki akun maka masuk dengan akun google.
Buat aktivitas	Memilih opsi "Buat aktivitas".
Buat konten	Memasukkan pertanyaan yang telah dipersiapkan ke dalam kuis, serta memilih jawaban yang benar.
Atur Pengaturan Kuis	Mengatur pengaturan kuis seperti waktu menjawab, mode permainan, atau opsi lainnya.
Bagikan Kode Kuis	Setelah kuis selesai disiapkan, guru mendapatkan kode unik yang dapat dibagikan kepada peserta didik.
Peserta Didik Bergabung	Peserta didik masuk ke platform wordwall dan memasukkan kode kuis untuk bergabung dalam sesi ujian.
Jalankan Kuis	Guru memulai sesi kuis, dan peserta didik menjawab pertanyaan sesuai dengan waktu yang ditentukan.
Pantau Sesi Kuis	Selama kuis berlangsung, guru memantau kemajuan peserta didik secara real-time.
Tinjau Hasil	Setelah kuis selesai, guru meninjau hasil kuis untuk memahami pemahaman kelas terhadap materi yang diuji.

5. Evaluasi

Hasil validasi ahli media

Indikator	Uraian	Hasil
Desain Instruksional	Apakah game tersebut membantu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan?	Memenuhi
Penggunaan Media Interaktif	Bagaimana game mengintegrasikan elemen media interaktif, seperti gambar, audio, video, dan animasi, untuk mendukung pembelajaran?	Memenuhi
Konsistensi Gaya Visual	Apakah game konsisten dalam gaya visualnya sehingga tidak membingungkan pemain?	Memenuhi
Navigasi yang Intuitif	Sejauh mana antarmuka game mudah dinavigasi dan intuitif bagi pengguna?	Memenuhi
Resolusi dan Kualitas Grafis	Apakah grafis dan media yang digunakan dalam game memiliki resolusi yang cukup tinggi dan kualitas yang baik?	Memenuhi
Keberlanjutan Visual dan Auditif	Bagaimana konsistensi dan keberlanjutan elemen visual dan auditif selama permainan?	Memenuhi
Kesesuaian Gaya Belajar	Apakah game mempertimbangkan variasi gaya belajar dan menyediakan berbagai jenis media untuk mendukung keberagaman tersebut?	Memenuhi
Keterlibatan Pengguna Melalui Media	Sejauh mana game memanfaatkan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan pemain?	Memenuhi
Pertimbangan Universal Design	Apakah game mempertimbangkan prinsip desain universal untuk memastikan aksesibilitas dan penggunaan yang mudah bagi semua pengguna?	Memenuhi
Integrasi Feedback Multimedia	Bagaimana game menyediakan umpan balik kepada pemain melalui media, seperti suara atau animasi?	Memenuhi
Pengelolaan Waktu dan Pacing	Sejauh mana game mengelola waktu dan pacing secara efektif untuk memastikan pembelajaran yang optimal?	Memenuhi
Integrasi Teks dan Narasi	Bagaimana game mengintegrasikan teks dan narasi untuk mendukung pemahaman dan retensi informasi?	Memenuhi

Keamanan Multimedia	Apakah game mempertimbangkan keamanan multimedia, termasuk hak cipta dan privasi?	Memenuhi
---------------------	---	----------

Pembahasan

Media interaktif berbasis game wordwall (Word of the World) merupakan inovasi terkini dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi (Serly, 2022). Pendekatan ini menggabungkan unsur permainan (game) dengan pemahaman dunia (world) untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih mendalam dan menyenangkan. Dalam artikel ini, kita akan membahas pengembangan media interaktif berbasis game wordwall dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk memastikan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran.

1. Analisis (Analysis), Langkah pertama dalam model ADDIE adalah analisis. Dalam konteks pengembangan media interaktif berbasis game wordwall, analisis dilakukan untuk memahami tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, dan konten materi yang akan disampaikan. Analisis peserta didik dan kurikulum merupakan langkah yang kritis dalam pengembangan media interaktif berbasis game wordwall dengan model ADDIE. Berikut ini adalah analisis yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini:

1.1 Analisis Peserta Didik, Usia dan Tahap Perkembangan: Analisis peserta didik mencakup pemahaman terhadap usia dan tahap perkembangan siswa. Dengan merujuk pada teori Piaget, penelitian ini mengamati bahwa anak-anak usia 6-12 tahun berada dalam tahap operasional konkrit. Oleh karena itu, pengembangan media interaktif harus mempertimbangkan tingkat kesiapan kognitif siswa dalam memahami konten dan tugas dalam game. Minat dan Preferensi: Dengan mengamati karakteristik peserta didik, penelitian ini menekankan pentingnya membuat media interaktif yang sesuai dengan minat siswa. Pembelajaran yang menyenangkan dan tidak monoton diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

1.2 Analisis Kurikulum, Pengintegrasian dengan Kurikulum 2013: Analisis kurikulum mencakup pemahaman terhadap kurikulum yang berlaku, dalam hal ini, Kurikulum 2013. Penelitian ini menyoroti pendekatan menyeluruh dalam satu tema yang digunakan dalam kurikulum. Pengembangan media interaktif diarahkan pada materi Dongeng kelas III, sehingga konten dan aktivitas dalam game harus sesuai dengan kurikulum yang ada. Tujuan Pembelajaran: Penelitian ini menempatkan fokus pada mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Media interaktif yang dikembangkan harus mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, elemen-elemen game dan interaktif harus terkait erat dengan konsep-konsep yang diajarkan dalam kurikulum.

Dengan menggabungkan hasil analisis peserta didik dan kurikulum, pengembang dapat merancang media interaktif yang tidak hanya sesuai dengan karakteristik siswa tetapi juga terintegrasi dengan perangkat kurikulum yang ada. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran dan efektivitas media interaktif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

2. Desain (Design), Setelah analisis, tahap desain melibatkan perencanaan konsep media interaktif. Ini termasuk merancang skenario permainan, menentukan tugas dan tantangan, serta membuat struktur pembelajaran yang mendukung tujuan akademis. Desain juga mencakup pembuatan storyboard, sketsa antarmuka, dan identifikasi elemen game yang mendukung pembelajaran. Tahapan desain ini dilakukan dengan melakukan perancangan media interaktif Genially, dengan menetapkan alur Genially yang dibuat serta pembuatan skrip atau naskah. Serta pembuatan gambar dan tulisan juga dilakukan dalam tahapan desain agar mempermudah dalam tahapan pengembangan.
3. Pengembangan (Development), Pada tahap pengembangan, tim pengembang mulai menerapkan desain yang telah disepakati. Ini melibatkan pengkodean perangkat lunak, pembuatan grafis, dan integrasi elemen-elemen permainan. Dalam konteks game wordwall, pengembang harus memastikan keseimbangan antara aspek permainan yang menyenangkan dan tujuan pembelajaran yang relevan.
4. Implementasi (Implementation), Setelah pengembangan selesai, media interaktif dapat diimplementasikan dalam lingkungan pembelajaran. Guru atau fasilitator memainkan peran penting dalam memandu siswa dalam menggunakan game wordwall ini. Selama implementasi, pengajar dapat memberikan arahan, menjelaskan aturan, dan memberikan bimbingan ketika diperlukan.
5. Evaluasi (Evaluation), Tahap evaluasi dalam model ADDIE memerlukan penilaian terhadap efektivitas media interaktif. Dengan menggunakan data penggunaan dan hasil pembelajaran, pengembang dapat menilai sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Feedback dari siswa dan pengajar juga penting untuk penyempurnaan konten dan pengalaman pembelajaran.

Pengembangan media interaktif berbasis game wordwall dengan model ADDIE memberikan landasan yang kuat untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif dan menarik. Dengan tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang terstruktur, pengembang dapat memastikan bahwa game wordwall tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

SIMPULAN

Dalam menghadapi dinamika pendidikan modern, teknologi memegang peran krusial sebagai katalisator perubahan. Transformasi digital telah mengubah cara kita belajar dan mengajar, dan media pembelajaran interaktif berbasis game WordWoll menjadi solusi inovatif untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Analisis peserta didik dan kurikulum menjadi dasar pengembangan, sementara model ADDIE memberikan kerangka kerja yang terstruktur. Media interaktif WordWoll, dengan unsur hiburan dan pendidikan yang menyatu, menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan menyenangkan. Minat belajar, yang menjadi kunci kesuksesan pendidikan, ditingkatkan melalui pendekatan interaktif WordWoll yang mengundang partisipasi aktif siswa.

Dengan metode penelitian kualitatif dan penerapan model ADDIE, pengembangan media interaktif WordWoll telah melibatkan analisis mendalam, perancangan yang matang, dan implementasi yang efektif. Hasilnya adalah alat pembelajaran yang tidak hanya menghibur tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sebagai solusi inovatif,

WordWoll membuka jalan bagi pendidikan yang lebih adaptif, relevan, dan kompetitif di era globalisasi. Artikel ini menggambarkan bagaimana penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat menciptakan dampak positif dan membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih inovatif. Dengan demikian, pengembangan media interaktif berbasis game WordWoll dengan model ADDIE menjadi langkah maju dalam mencetak generasi pembelajar yang siap menghadapi masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada penulis yang telah menyelesaikan artikel ini, Terima kasih juga kepada teman – teman yang telah Bersama dalam Menyusun artikel ini. Dan juga terima kasih kepada bapak Hariyanto S. auna S.Pd., M.Pd yang memberikan bimbingan dalam penulisan artikel ini.

DAFTAR RUJUKAN

- [1]. Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- [2]. Maryanti, S., Hartati, S., & Kurniawan, D. T. (2022). Assessment For Learning (AFL) Melalui Aplikasi Wordwall Untuk Pembelajaran Biologi Sekolah Menengah oleh Mahasiswa Calon Guru Biologi Assessment For Learning Through The Wordwall Application For High Schools Biology Learning of prospective biology teach. *Proceeding Biology Education Conference*, 19(1), 216–222.
- [3]. Ruhsoh Triyani. (2023). Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP. *Intellectual Mathematics Education (IME)*, 1(1), 40–49. <https://doi.org/10.59108/ime.v1i1.24>
- [4]. Serly, A. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Thaharah Di SMPN Purwodadi. *Jurnal Pendidikan Matematik*, 3(2), 42–58. <http://repository.unisma.ac.id/handle/123456789/4265>
- [5]. Sugiono. (2015). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kualitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- [6]. Utami, F., Sheftyawan, W. B., Pratama, A. Y., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di Sma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>