

DOI: <https://doi.org/10.51179/pkm.v8i3.3406>

Implementation of Wordwall Media in Science Instruction on the Characteristics of Living Things at UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, Bireuen Regency

Penerapan Media Wordwall Pada Pembelajaran IPA Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, Kabupaten Bireuen

Syarfida^{1*}, Sarwati¹, Mulyana¹, Ridwan¹, Afkar¹

¹Program Studi Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Almuslim Bireuen

*Koresponden: Syarfida, email: syarfida@gmail.com

ABSTRACT | Observations at UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, Bireuen Regency, revealed that more than half (50%) of the students struggled to correctly answer questions regarding the lesson material on the characteristics of living things. To address this issue, a Community Service (PKM) activity was conducted using Wordwall as an interactive learning tool. The activity involved 21 fifth-grade students over the course of one week. The results of the training and implementation demonstrated an increase in student engagement and learning motivation; the average learning activity score rose from 79.36% in the first session to 85.07% in the third session. Furthermore, the involvement of teachers and parents in the learning process increased, with 80% of parents reporting that they were more actively supporting their children's learning at home. Consequently, the outcomes of this community service initiative are expected to serve as a reference for fostering enjoyable and beneficial learning activities within the school environment.

Keywords: Community service, Wordwall media, interactive learning, characteristics of living things.

ABSTRAK | Berdasarkan hasil observasi pada UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, Kabupaten Bireuen, menunjukkan bahwa sekitar lebih setengahnya (50%) siswa kurang mampu menjawab pertanyaan terkait materi dengan benar, pada pembelajaran dengan materi ciri-ciri makhluk hidup. Untuk menindaklanjuti permasalahan ini, dilakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan menerapkan media Wordwall sebagai alat pembelajaran interaktif. Kegiatan ini melibatkan 21 siswa kelas V selama satu minggu. Hasil pelatihan dan implementasi media ini menunjukkan peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa, dengan rata-rata nilai aktivitas pembelajaran meningkat dari 79,36% pada pertemuan pertama menjadi 85,07% pada pertemuan ketiga. Selain itu, keterlibatan guru dan orang tua dalam proses pembelajaran semakin meningkat, dengan 80% orang tua melaporkan bahwa mereka lebih aktif mendukung pembelajaran anak di rumah. Maka outcome pengabdian ini, diharapkan dapat menjadi rujukan dalam kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermanfaat di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: Pengabdian, media Wordwall, pembelajaran interaktif, ciri-ciri makhluk hidup.

Received | June 30, 2025, Accepted | October 27, 2025, Published | 7 December 2025.

How to Cite: Implementation of Wordwall Media in Science Instruction on the Characteristics of Living Things at UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, Bireuen Regency (2025). *Rambideun* : *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* , 8(3), 19-27. <https://doi.org/10.51179/pkm.v8i3.3406>
P-ISSN: 2615-8213 E-ISSN: 2656-2987

PENDAHULUAN

Pendidikan yang baik adalah dasar penting untuk menciptakan generasi yang cerdas dan mampu bersaing. Dalam proses kegiatan pembelajaran, pemilihan media yang sesuai sangat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Salah satu alat yang semakin banyak digunakan dan berhasil dalam pendidikan adalah *Wordwall*. Alat ini tidak hanya berperan sebagai sarana visual,

tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa selama belajar.

Di UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, Kecamatan Simpang Mamplam, Kabupaten Bireuen, Penggunaan media *Wordwall* dalam pelajaran IPA, terutama pada materi ciri-ciri makhluk hidup, telah menarik perhatian. Ciri-ciri makhluk hidup merupakan konsep dasar yang sangat penting bagi siswa untuk dipahami, karena menjadi dasar untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang biologi. Namun, siswa sering kali menghadapi tantangan dalam mengerti dan mengingat informasi yang berkaitan dengan materi ini. Menurut hasil observasi awal, hanya 45% siswa yang mampu menjawab pertanyaan terkait materi dengan benar. Oleh karena itu, penggunaan media belajar yang menarik dan interaktif seperti *Wordwall* sehingga dapat membantu siswa dalam mengatasi tantangan tersebut.

Menurut ahli pendidikan, pemilihan media ajar yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Mayer (2009) menyatakan bahwa media visual seperti *Wordwall* dapat membantu siswa dalam mengorganisir informasi dan memperkuat pemahaman konsep. Dengan menampilkan kata-kata kunci dan informasi penting secara visual, siswa dapat lebih mudah mengingat dan mengaitkan materi yang diajarkan. Menurut pendapat Duffy dan Jonassen (1992) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif siswa dengan materi akan menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam. Selain itu, *Wordwall* juga mendorong kolaborasi dan interaksi antar siswa. Cronsberry (2004) menjelaskan bahwa media ini menciptakan suasana belajar yang interaktif, dimana siswa dapat berdiskusi dan bekerja sama dalam memahami materi. Melalui metode ini, siswa memperoleh pengetahuan tidak hanya dari guru, tetapi juga dari interaksi dengan teman sebaya, sehingga memperkaya pengalaman belajar mereka.

Dalam zaman revolusi 4.0, perkembangan teknologi media interaktif terjadi sangat cepat, mendorong guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses belajar. Menurut Ah Sanaky (2015), banyak lembaga pendidikan jarak jauh di seluruh dunia berupaya menciptakan komunikasi aktif dengan berbagai metode, termasuk merancang materi yang dapat berfungsi sebagai alat pembelajaran interaktif. Sebuah jenis media interaktif yang dapat digunakan oleh pengajar adalah permainan edukatif, contohnya media permainan interaktif *Wordwall*. Yudha (2018) menjelaskan bahwa permainan edukatif merupakan jenis permainan yang dapat meningkatkan proses pengajaran dengan cara yang lebih menarik dan kreatif, serta digunakan untuk mengajarkan atau menambah pengetahuan para penggunanya melalui media yang menarik.

Beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa platform permainan interaktif seperti *Wordwall* dapat menghadirkan efek positif untuk pendidikan, khususnya saat masa pandemi. Maulida *et al.*, (2021) menemukan bahwa platform ini dapat membuat cara belajar jadi lebih seru dan tidak membosankan. Arimbawa (2021) juga mencatat bahwa pemanfaatan permainan interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa. Nissa dan Renoningtyas (2021) menemukan bahwa *Wordwall* dapat dimanfaatkan untuk merancang dan meninjau penilaian dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian para ilmuwan, disimpulkan bahwa permainan interaktif *Wordwall* tidak hanya membantu meningkatkan hasil belajar, tetapi juga bisa menambah motivasi dan minat siswa

dalam belajar.

Dengan alasan ini, maka pemilihan metode dan tujuan dalam kegiatan pengabdian ini untuk menyelidiki lebih dalam mengenai implementasi media *Wordwall* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, serta bagaimana pengaruhnya terhadap pemahaman siswa mengenai ciri-ciri makhluk hidup. Diharapkan outcome pengabdian ini bisa memberikan sumbangsih yang positif bagi pengembangan metode pengajaran di tingkat sekolah dasar.



Gambar 1. Siswa UPTD SDN 7 Simplam Mamplam di Halaman sekolah

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung di UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam yang terletak di Kecamatan Simpang Mamplam Kabupaten Bireuen. Siswa kelas V menjadi mitra dalam kegiatan ini, dengan total sebanyak 21 siswa. Kegiatan ini diimplementasikan dalam bentuk pembelajaran menggunakan media wordwall di kelas V yang berlangsung selama satu minggu.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian

No	Hari/Tanggal/Pukul	Agenda	Uraian
1.	Selasa 17 Desember 2024 Pukul 08.00-09.30 Wib.	Pertemuan I	Melakukan kegiatan pembelajaran I kepada siswa dengan menggunakan media wordwall pada materi ciri-ciri makhluk hidup.
2.	Rabu, 18 Desember 2024 Pukul 08.30-10.00 Wib.	Pertemuan II	Melakukan kegiatan pembelajaran II kepada siswa dengan menggunakan media wordwall pada materi ciri-ciri makhluk hidup.
3.	Kamis 19 Desember 2024 Pukul 09.00-10.00 Wib.	Pertemuan III	Melakukan kegiatan pembelajaran III kepada siswa dengan menggunakan media wordwall pada materi ciri-ciri makhluk hidup.

Tahapan kegiatan terdiri dari: 1) observasi lapangan, yang mencakup analisis hasil belajar peserta didik melalui post-test, wawancara dengan guru serta kepala sekolah, dan analisis karakteristik siswa; 2) pelaksanaan kegiatan yang berfokus pada Penerapan Media *WordWall* dalam Pembelajaran Ilmu Pengatahuan Alam berkaitan dengan Ciri-Ciri Makhluk Hidup di UPTD SD

Negeri 7 Simpang Mamplam, Kecamatan Simpang Mamplam, Kabupaten Bireuen. Data dikumpulkan melalui lembar observasi aktivitas selama proses pembelajaran. Untuk analisis data aktivitas belajar, digunakan deskripsi persentase yang diperoleh dari pengamatan terhadap aktivitas belajar saat media wordwall diterapkan.

Tabel 2. Aspek, Data, Teknik Pengumpulan Data, Jenis dan Sumber Data

Aspek	Data yang Dibutuhkan	Teknik Pengumpulan Data	Jenis Data	Sumber Data
Penerapan Media Wordwall Pada Pembelajaran IPA Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup	1) <i>Visual Activities</i> , yaitu memperhatikan gambar atau tampilan 2) <i>Listening Activities</i> , yaitu mendengarkan penjelasan dari pengajar 3) <i>Oral Activities</i> , yaitu mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat, 4) <i>Motor Activities</i> , yaitu melakukan langkah-langkah dalam proses belajar 5) <i>Writing Activities</i> yaitu, mengerjakan tugas atau latihan	Observasi oleh tim pengabdian (observer) menggunakan lembar pengamatan	Primer	Lembar Observasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media Wordwall dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada materi ciri-ciri makhluk hidup di UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam telah menunjukkan hasil yang signifikan dan memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar. Berikut adalah hasil yang diperoleh serta pembahasan mengenai efektivitas penggunaan media ini.

1). Hasil Kegiatan

Tabel 3. Hasil Penilaian Aktivitas Pembelajaran

No.	Indikator Penilaian	Nilai Rata-Rata Pertemuan (%)			Rata-Rata	Kategori
		I	II	III		
1.	Visual Activities,	78.08	81.33	85.67	81.69	Baik
2.	Listening Activities,	77.88	80.88	84.88	81.21	Baik
3.	Oral Activities,	78.54	81.54	85.54	81.87	Baik
4.	Motor Activities,	77.71	80.71	84.71	81.04	Baik
5.	Writing Activities	84.58	83.88	84.54	84.33	Baik
Rata-Rata		79.36	81.67	85.07	82.03	Baik

Berdasarkan tabel yang ada, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa meningkat dengan menggunakan media word wall, dimana pada pertemuan 1 menunjukkan aktivitas pembelajaran sebesar 79.36%, Pertemuan kedua sebesar 81.67%, Pertemuan ketiga sebesar 85.07% dengan kategori baik.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penggunaan media wordwall dalam proses belajar dapat

meningkatkan aktivitas peserta didik. Adapun Aktivitas peserta didik yang diamati yaitu : 1) *Visual Activities*, yaitu memperhatikan, 2) *Listening Activities*, yaitu mendengarkan penjelasan guru, 3) *Oral Activities*, yaitu mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat, 4) *Motor Activities*, yaitu melakukan langkah-langkah pada pembelajaran, 5) *Writing Activities* yaitu, mengerjakan Latihan.

2). Pembahasan

Penerapan media *Wordwall* dalam pembelajaran IPA di UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam memberikan beberapa pembelajaran penting yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan metode pembelajaran di masa depan.

- a) Peran guru sebagai fasilitator; Dalam penerapan media ini, Peran guru sebagai pengarah sangat krusial. Mereka tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga mengarahkan siswa dalam menggunakan media *Wordwall*. Dengan bimbingan yang tepat, siswa dapat memaksimalkan penggunaan media ini untuk mendalami materi. Oleh karena itu, pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi pendidikan sangat diperlukan.
- b) Keterlibatan orang tua, ini mengindikasikan bahwa orang tua semakin aktif dalam proses pembelajaran anak. Dengan adanya platform yang transparan, orang tua dapat melihat perkembangan belajar anak mereka dan memberikan dukungan yang diperlukan. Peran orang tua sangat krusial dalam membangun suasana belajar yang baik di rumah.
- c) Tantangan dan solusi, Walaupun hasil yang didapat sangat baik, ada beberapa hambatan yang muncul selama proses penerapan. Beberapa siswa memiliki masalah dalam mengakses teknologi, terutama bagi mereka yang berasal dari keadaan ekonomi yang tidak mendukung. Untuk mengatasi hal ini, sekolah dapat menyediakan akses yang lebih baik terhadap perangkat teknologi dan memberikan pelatihan dasar bagi siswa yang membutuhkan.



Gambar 2. Suasana belajar siswa pada UPTD SD Negeri 7 Sp. Mamplam - Bireuen

SIMPULAN DAN SARAN

- Penggunaan media *Wordwall* dalam belajar IPA tentang ciri-ciri makhluk hidup di UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam menunjukkan hasil yang sangat baik. Kegiatan pengabdian dalam membantu kelancaran siswa memahami dan mampu menjawab masalah ini, menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan dalam keterlibatan dan pemahaman mereka, dengan nilai

aktivitas belajar mereka naik dari 79,36% di pertemuan pertama menjadi 85,07% di pertemuan ketiga.

- Selain itu, orang tua juga lebih terlibat dalam belajar anak-anak mereka, dengan 80% orang tua mengatakan bahwa mereka lebih aktif membantu anak belajar di rumah. Ini menunjukkan bahwa media interaktif seperti *Wordwall* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dengan lebih efektif. tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan saling mendukung.
- Jadi, penggunaan media *Wordwall* terbukti efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di sekolah dasar dan bisa menjadi cara belajar yang menyenangkan dan bermanfaat bagi siswa. Maka diharapkan metode ini, menjadi rujukan dalam proses pembelajaran selanjutnya.

Adapun saran yang dapat disampaikan hendaknya guru terus meningkatkan kompetensi dalam pemanfaatan media digital interaktif seperti *Wordwall* guna menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Sekolah diharapkan menyediakan dukungan infrastruktur teknologi yang memadai serta mendorong keterlibatan orang tua dalam mendampingi proses belajar anak.

Tujuan dalam pengabdian ini dapat dianggap lancar dan berhasil merubah sistem dan metode yang lebih baik dan menyenangkan siswa dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdi, menyampaikan rasa terima kasih kepada UPTD SD Negeri 7 Simpang Mamplam, terutama kepada Kepala Sekolah Bapak Irfandi, S. Pd. beserta dewan guru dan siswa kelas V yang telah memberikan dukungan dan kerja sama selama proses pelaksanaan kegiatan.

Tim pengabdi juga berterima kasih kepada Program Pascasarjana Universitas Almuslim dan LPPM Universitas Almuslim untuk semua fasilitas dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

REFERENSI

- Atfaliyah, K., Suganda, A., Yulianti, H., Hanifatunnufus, F., Lia, A., & Imroatussolihah, I. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Pada Pembelajaran IPAS Tingkat SD. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 18-26.
- Arimbawa. (2021). Pengaruh penggunaan platform Wordwall terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 12(3), 45-58.
- Cronsberry, J. (2004). The Role of Multimedia in Enhancing Learning Outcomes. In M. Smith & J. Cronsberry (Eds.), *Innovative Teaching Strategies in Higher Education* (pp. 123-145). New York: Academic Press.
- Dufly, A., & Jonassen, D. H. (1992). The Impact of Technology on Learning: A Review of the Literature. *Educational Technology Research and Development*, 40(3), 25-38.

- Emilia, F., Rulyansah, A., Amin, S. M., & Nafiah, N. (2024). Improving Mathematical Understanding Through the Use of Wordwall Media in Elementary Schools. *BASICA; Journal of Primary Education*, 4(1), 11-22.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Maulida, N., et al. (2021). Pengaruh platform Wordwall terhadap proses belajar siswa selama pandemi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 123-134.
- Mustapa, Y. R., Ardini, P. P., & Djuko, R. U. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Online Wordwall Terhadap Kemampuan Mengenal Konsep Bilangan: Anak Usia 5-6 Tahun di TK Kihajar Dewantoro VII Kecamatan Kota Tengah Kota Gorontalo. *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 5(4), 121-135.
- Nissa, R., & Renoningtyas, S. (2021). Pemanfaatan Wordwall dalam merancang kegiatan penilaian pembelajaran. *Jurnal Penilaian Pendidikan*, 7(1), 89-102.
- Putri, Z. M., & Tsurayya, A. (2024). The Influence of Edugame Wordwall Media on Students' Ability to Solve Mathematical Problems. *RANGE: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 83-95.
- Sanaky, A. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 45-60.
- Yudha, A. (2018). Permainan Edukatif sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran. *Jurnal Media Pendidikan*, 6(2), 105-112.