

Pendampingan Penggunaan *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Profil Pancasila Siswa berbasis *Self Regulated Learning*

Akhmad Sauqi Ahya^{1*}, Heny Sulistyowati², Henky Muktiadji³, Hemi Nur Azizah⁴
ahmadsauqiahya84@yahoo.com^{1*}, heny.sulistyowati@gmail.com², henky.madji09@gmail.com³
^{1,2,4}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
³Program Studi Sistem Informatika
^{1,2,3,4}Universitas PGRI Jombang

Received: 25 07 2025. Revised: 15 08 2025. Accepted: 10 10 2025.

Abstract : The Society 5.0 era is an era where human daily activities are assisted by sophisticated technological media. This also has a positive impact on Indonesian Language Learning. Various technological developments have helped teachers innovate in their evaluation media to determine students' achievement of the learning they have gone through and their independence in solving learning problems. This fact is different from the reality of the decline in student independence in learning Indonesian today and only depending on what the teacher conveys, resulting in a decline in self-regulated learning abilities. This reality also occurs in MI Al Adnani Kayangan students in learning Indonesian, namely a lack of independent learning, no targets, and no strategies to improve their abilities. From this phenomenon, the solutions that we will provide for Community Service activities for MI Al Adnani students are; 1) Training in the use of digital games, namely Wordwall as a means of digitizing learning media; 2) Assistance in the use of games as an effort to improve students' self-regulated learning. The targets of this PKM are, Habituating student independence in setting targets and strategies to achieve their achievements; and Improving learning outcomes, and Strengthening the Pancasila profile. The implementation method for this community service program is three-stage: initial observation, Indonesian language learning assistance using a word wall, and evaluation of learning outcomes. The results of this assistance indicate that the majority of students have achieved learning outcomes that meet the minimum completion criteria, namely 80.

Keywords : Educational Game, Wordwall, Self Regulated Learning.

Abstrak : Era Society 5.0 merupakan era yang mana aktivitas sehari-hari manusia dibantu dengan kecanggihan media teknologi. Hal ini juga berdampak positif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. Berbagai perkembangan teknologi telah membantu para guru untuk berinovasi pada media evaluasinya untuk mengetahui ketercapaian siswa atas pembelajaran yang dilalui dan kemandirian dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Fakta ini berbeda dengan realita penurunan kemandirian siswa untuk untuk belajar Bahasa Indonesia saat ini dan hanya tergantung pada yang disampaikan guru sehingga berdampak menurunnya kemampuan *self Regulated Learning*. Realita ini juga terjadi pada siswa MI Al Adnani Kayangan dalam belajar Bahasa Indonesia yakni kurang mandiri belajar,

tidak ada target, dan tidak ada strategi untuk meningkatkan kemampuannya. Dari fenomena ini, Solusi yang akan kami berikan untuk kegiatan Pengabdian bagi siswa MI Al Adnani yakni; 1) Pelatihan penggunaan game digital yakni *Wordwall* sebagai sarana digitalisasi media pembelajaran; 2) Pendampingan penggunaan Game sebagai upaya peningkatan *Self Regulated Learning* siswa. Target PKM ini adalah, Pembiasaan kemandirian siswa untuk menetapkan target dan strategi mencapai target capaiannya; dan Peningkatan hasil belajar, dan Penguatan profil Pancasila. Metode pelaksanaan pengabdian ini yakni tiga tahap Observasi Awal, Pendampingan Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan *Wordwall*, dan Evaluasi hasil belajarnya. Hasil pendampingan ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memperoleh hasil belajar di atas nilai Kriteria ketuntasan Minimal yakni 80.

Keywords : *Game* edukasi, *Wordwall*, *Self Regulated Learning*.

ANALISIS SITUASI

Realita pembelajaran Bahasa Indonesia pada beberapa Siswa mengalami permasalahan, yakni lemahnya penerapan profil Pancasila dalam pembelajaran (Nurvicelesti et al., 2023). Salah satu lembaga yang mengalaminya yakni siswa MI Al Adnani yang berlokasi di daerah Kayangan yang bervisi penguatan profil pancasila bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa di MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang, diperoleh fakta bahwasanya siswa dalam belajar Bahasa Indonesia masih terfokus pada apa yang disampaikan guru. Siswa belum memiliki *Self Regulated Learning* (SRL) yang baik untuk memiliki kompetensi Bahasa Indonesia. SRL ini sangat penting bagi siswa, karena menjadikan siswa menentukan target belajarnya dan strategi mencapainya (Siti Suminarti Fasikhah, 2013). Dengan alasan siswa berfokus pada bagaimana memahami materi yang ada dalam buku lalu mengerjakan soal di Buku Tugas atau LKS yang digunakan. Jadi Siswa hanya mengikuti arahan dari penjelasan guru.

Berdasarkan hasil survei juga ditemukan data yang menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Hal ini terjadi karena siswa terlalu tergantung dengan guru, dan kurang mandiri untuk mencari solusi ketika menghadapi permasalahan pembelajaran. Hal ini disebabkan belum adanya inovasi pembelajaran berbasis digital game edukasi yang mendorong mereka untuk mandiri belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Fasikhah (Siti Suminarti Fasikhah, 2013), Wangid (Wangid, 2004), Firdaus (Firdaus et al., 2020), dan Sukma (Sukma, 2021) bahwa SRL merupakan salah satu kemandirian siswa yang perlu dimiliki dalam saat aktivitas pembelajaran untuk memperkuat profil pancasila siswa.

Potensi dan peluang usaha mitra untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra

yakni meningkatkan *self Regulated Learning* untuk memperkuat profil Pancasila yakni melalui digitalisasi pembelajaran. Digitalisasi tersebut adalah dengan mengadakan pendampingan penggunaan game edukasi sebagai sumber belajar. Selusi tersebut sesuai dengan pernyataan (Yulianti et al., 2023), (Chandra, 2017), dan (Saputra, 2021) sepakat bahwa kemampuan SRL bisa ditingkatkan dengan penggunaan *game* edukasi sehingga meningkatkan salah satu kompetensi yang harus dimiliki untuk sukses di era *society* saat ini. Persoalan yang dihadapi oleh MI Al Adnani untuk meningkatkan *self Regulated Learning* siswa yakni tidak adanya pendamping yang mendampingi siswa untuk meningkatkan kemampuan *self Regulated Learning* sebagai upaya penguatan profil pancasila. Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan ini yakni dengan inovasi media evaluasi pembelajaran pada siswa tingkat sekolah dasar sebagai usaha memperkuat profil pancasila.

Beberapa cara yang dilakukan yakni dengan menumbuhkan kesadaran dalam diri siswa atas situasi yang *dihadapi* dan bagaimana cara agar memperkuat regulasi diri siswa. Pendapat ini didukung oleh argumen yang disampaikan oleh (Qomariyah et al., 2021), (Aulia et al., 2019), (Butler & Winne, 1995) sepakat menyatakan bahwa SRL adalah kemandirian siswa dalam pengelolaan dirinya atas ketercapaian target belajar yang ditetapkan dengan keterlibatan aspek kognitifnya, motivasinya serta perilaku belajarnya sehingga mendukung tercapainya kompetensi yang dibutuhkan. SRL siswa bisa diperbaiki melalui digitalisasi pembelajaran yakni dengan menggunakan game pembelajaran yang bisa dipakai sendiri oleh siswa dalam aktivitas belajarnya. Kegiatan belajar ini bisa dilakukan secara mandiri atau berkelompok. Dengan ini maka akan terwujud siswa yang memiliki profil Pancasila yang lebih kuat.

SOLUSI DAN TARGET

Solusi untuk mengatasi permasalahan yang dialami mitra adalah dengan memberikan pendampingan bertemakan Penggunaan *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Profil Pancasila Siswa berbasis *Self Regulated Learning*. Solusi yang dikerjakan adalah tim pengabdian dari prodi pendidikan Bahasa Indonesia program magister dan satu dosen sistem informatika membuat satu aplikasi *game* edukasi untuk penguatan profil Pancasila siswa sekolah dasar. Setelah game edukasi tersebut selesai dibuat pengabdian kemudian mendampingi Murid MI Al-adnani Kayangan Diwek Jombang. Pengabdian memberikan pendampingan didampingi guru Pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Yuyun. Pengabdian memberikan HP android berkelompok siswa dan siswi yang dibentuk di awal

pelajaran kemudian mengenalkan fitur-fitur aplikasi *game* pada mereka sampai mereka menguasai fitur *game* tersebut. Pelatihan ini diadakan selama 3 kali pertemuan. Adanya pelaksanaan PKM ini diharapkan minimal mampu memberikan solusi terbaik terhadap mitra sehingga mitra bisa mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah terjadi dalam rangka menyiapkan pendidik yang siap berdaya guna di era *society* 5.0. Target yang akan dicapai dengan solusi yang ditawarkan pada penelitian ini adalah siswa mampu memanfaatkan *game* edukasi dalam kegiatan belajar mengajar secara mandiri dan meningkatkan *self regulated learning* siswa agar memiliki daya saing di era *society* 5.0

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui tiga tahap, Survei awal, Tahap Pelaksanaan dan Tahap evaluasi ketercapaian. Kegiatan. Pelaksanaan kegiatan pengabdian juga dilaksanakan dalam tiga tahap yakni, 1) Pendampingan penguatan profil Pancasila siswa melalui *Self Regulated Learning* siswa; 2) Pendampingan siswa dalam menggunakan *game* edukasi sebagai sumber belajar; 3) Pendampingan siswa dalam peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa melalui digitalisasi pembelajaran dengan *game* edukasi. Berikut tahapan terkait pelaksanaan kegiatan pendampingan Penggunaan *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Profil Pancasila Siswa berbasis *Self Regulated Learning*.

Pendampingan dalam penguatan profil Pelajar Pancasila melalui penerapan *self-regulated learning* (SRL) pada siswa merupakan langkah strategis dalam membentuk karakter dan kompetensi yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. SRL mendorong siswa untuk mengelola proses belajarnya secara mandiri, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi diri. Proses ini sejalan dengan dimensi kemandirian dalam profil Pelajar Pancasila. Adapun tahap-tahapan pendampingan adalah sebagai berikut: a) Fase Perencanaan (Forethought Phase): Siswa dibimbing untuk menetapkan tujuan belajar dan merencanakan strategi yang akan digunakan. Guru berperan dalam membantu siswa mengidentifikasi tujuan yang spesifik dan realistis, serta memilih metode belajar yang sesuai; b) Fase Pelaksanaan (Performance Control Phase): Pada tahap ini, siswa menerapkan strategi yang telah direncanakan sambil memantau dan mengontrol kinerja Siswa. Guru dapat memberikan umpan balik dan dukungan untuk memastikan siswa tetap fokus dan termotivasi; c) Fase Refleksi Diri (Self-Reflection Phase): Siswa diajak untuk mengevaluasi hasil belajar, mengidentifikasi keberhasilan dan area yang perlu perbaikan. Refleksi ini membantu siswa

memahami efektivitas strategi yang digunakan dan mendorong perbaikan berkelanjutan.

Pada kegiatan pendampingan ini, 3 Peran pendamping yakni: a) Fasilitator Pembelajaran: Pendamping menyediakan sumber daya dan lingkungan yang mendukung proses SRL, serta mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran; b) Pemberi Umpan Balik: Memberikan masukan konstruktif yang membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan Siswa, serta cara untuk meningkatkan kinerja; c) Motivator: Mendorong siswa untuk tetap termotivasi dan percaya diri dalam mengelola proses belajarnya. Implementasi SRL dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan kemandirian siswa, tetapi juga menguatkan profil Pelajar Pancasila dengan menanamkan nilai-nilai seperti berpikir kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Pendampingan yang efektif oleh pendamping akan memastikan bahwa siswa dapat mengembangkan keterampilan ini secara optimal.

Pendampingan siswa dalam memanfaatkan game edukasi sebagai sumber belajar merupakan strategi efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Game edukasi menggabungkan elemen permainan dengan materi pembelajaran, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Dengan pendampingan yang tepat, penggunaan game edukasi dapat menjadi sumber belajar yang efektif, membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Penggunaan *Game* Edukasi dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat: 1) Meningkatkan Motivasi Belajar: *Game* edukasi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga meningkatkan minat dan motivasi siswa: 2) *Mewujudkan* Pembelajaran Aktif dan Kreatif: Siswa didorong untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui tantangan yang ada dalam *game*: 3) Menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, *Game* edukasi ini akan menciptakan suasana belajar yang santai dan interaktif, mengurangi tekanan dalam proses pembelajaran.

Pendampingan siswa dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia melalui digitalisasi pembelajaran dengan *game* edukasi telah terbukti efektif. Pendekatan ini memanfaatkan teknologi *digital* untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. *Game* edukasi memiliki manfaat Pertama, meningkatkan Interaksi dan Partisipasi Siswa. Penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran membuat siswa lebih aktif berinteraksi dan berperan langsung dalam proses belajar. Hal ini berpusat pada siswa, memungkinkan Siswa untuk lebih terlibat dan termotivasi. Kedua Peningkatan Kerja Sama dan Hasil Belajar: Strategi seperti *Team Games Tournament* (TGT) telah diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kerja sama dan hasil belajar siswa. Penerapan strategi ini

menunjukkan peningkatan signifikan dalam kerja sama dan prestasi belajar siswa. Ketiga, meningkatkan Motivasi Belajar. Metode pembelajaran berbasis *game* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran ketika *game* edukasi diterapkan. Keempat, meningkatkan Hasil Belajar.

Penggunaan media pembelajaran *digital*, seperti *game* edukasi, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Studi menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran digital dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dengan pendampingan yang tepat, digitalisasi pembelajaran melalui *game* edukasi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Pendampingan *game* edukasi di MI Adnani dilaksanakan selama tiga kali pertemuan.

Tabel 1. Jadwal pendampingan PKM

No	Pendamping	Materi	Waktu Pelaksanaan
1	Akhmad Sauqi Ahya Heny Sulistiyowati, Henky Muktiadji, Hemi Nur Azizah	Penguatan profil Pancasila siswa melalui self regulated learning siswa	9-8-2025
2	Akhmad Sauqi Ahya Heny Sulistiyowati, Henky Muktiadji, Hemi Nur Azizah	Penggunaan <i>game</i> edukasi sebagai sumber belajar	16-8-2025
3	Akhmad Sauqi Ahya Heny Sulistiyowati, Henky Muktiadji, Hemi Nur Azizah	Praktik pembelajaran Bahasa Indonesia dengan <i>Game</i> edukasi berbasis <i>self regulated learning</i>	23-8-2025

HASIL DAN LUARAN

Kegiatan Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Kelas VI MI Al Adnani Kayangan Diwek Jombang, dengan fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Kalimat Perintah dan Petunjuk, dengan judul Pendampingan Penggunaan Permainan Edukatif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Profil Pancasila Berbasis Pembelajaran Siswa MI Al-Adnani Kayangan Diwek Jombang. Kegiatan PKM ini dibagi menjadi tiga tahap. Tahap pertama meliputi survei atau observasi di lokasi mitra penelitian, MI Al Adnani Kayangan, dan analisis kebutuhan siswa kelas enam dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Tahap kedua meliputi pelaksanaan pelatihan penggunaan permainan *Wordwall* bagi siswa kelas lima. Tahap ketiga meliputi evaluasi capaian pelatihan.

Pada minggu pertama, tim PKM mengunjungi MI Al Adnani untuk bertemu dengan kepala sekolah guna mendapatkan izin pelaksanaan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 20 Juli 2025. Setelah mendapatkan izin, tim

PKM bertemu dengan Wakil Kepala Sekolah dan Guru Bahasa Indonesia Kelas VI. Setelah diskusi, guru mengajak tim PKM untuk memasuki kelas 5 dan mengamati proses pembelajaran bahasa Indonesia serta mewawancarai siswa untuk mengetahui permasalahan atau kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran. Hasil diskusi menghasilkan temuan bahwa siswa kelas VI masih kurang termotivasi untuk belajar bahasa Indonesia, sehingga mereka terlalu bergantung pada guru tanpa adanya keinginan untuk berkembang dari siswa. Berikut dokumentasi kegiatan survei pembelajaran bahasa Indonesia di Kelas VI. Kegiatan survey (obsevasi) dan analisis kebutuhan dilakukan seperti pada Gambar .



Gambar 1. Observasi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Gambar 1. merupakan kegiatan di kelas Pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi, Pembelajaran lebih berfokus pada mempelajari buku paket, kemudian guru menjelaskan dan siswa menuliskannya di Buku Tulis. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami, siswa diminta untuk mengerjakan soal di dalam Lembar kerja siswa. Ketika siswa mengerjakan, siswa belum secara mandiri mampu untuk menyelesaikannya, hal ini terlihat bahwa mereka masih sering bertanya kepada gurunya, atau kadang gaduh sendiri. Hal ini menunjukkan bahwa mereka belum memiliki kemandirian sendiri untuk menetapkan target capaian pembelajaran atau belum meningkatnya kemampuan *Self Regulated Learning* mereka. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh gurunya bahwa siswa masih belum tertarik sepenuhnya belajar Bahasa Indonesia dan mereka menyelesaikan tugas hanya untuk menunaikan tugasnya saja.

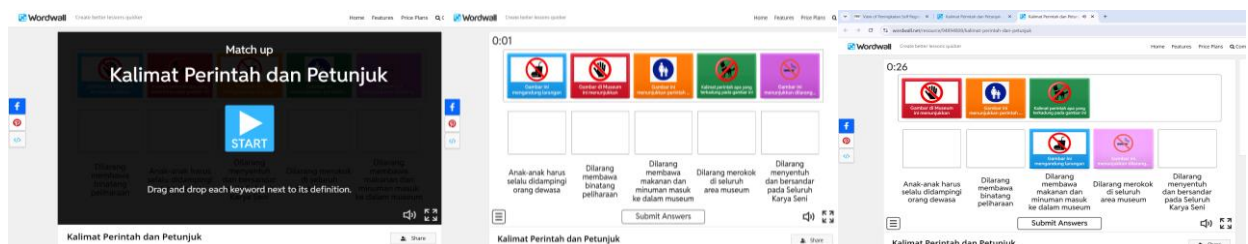
Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra, Maka Tim Pengabdi memberikan tawaran dalam peningkatan *Self Regulated Learning* siswa dengan mendesain media pembelajaran yang akan mendorong siswa untuk lebih mandiri dengan media Wordwall yakni media permainan pembelajaran yang saat ini lebih disukai oleh anak. Karena berbasis game pembelajaran. Permainan ini mudah digunakan oleh siswa untuk Belajar Bahasa Indonesia secara mandiri. Hal ini ditawarkan kepada Guru Bahasa Indonesia yakni Bu Sri Rahayu Tri

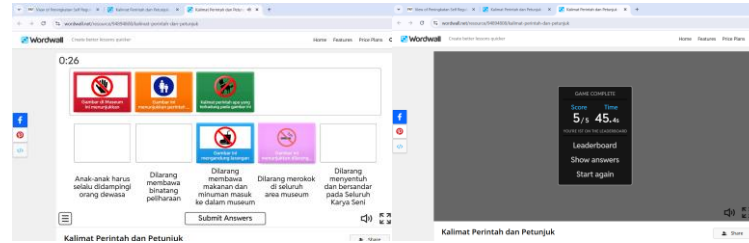
Wahyuni, S. PdI dan beliau merespons positif atas media tersebut dan menyepakati kapan waktu kesediaan sekolah agar tim PKM bisa melaksanakan pengabdian ini.



Gambar 2. Pengenalan *game* edukasi

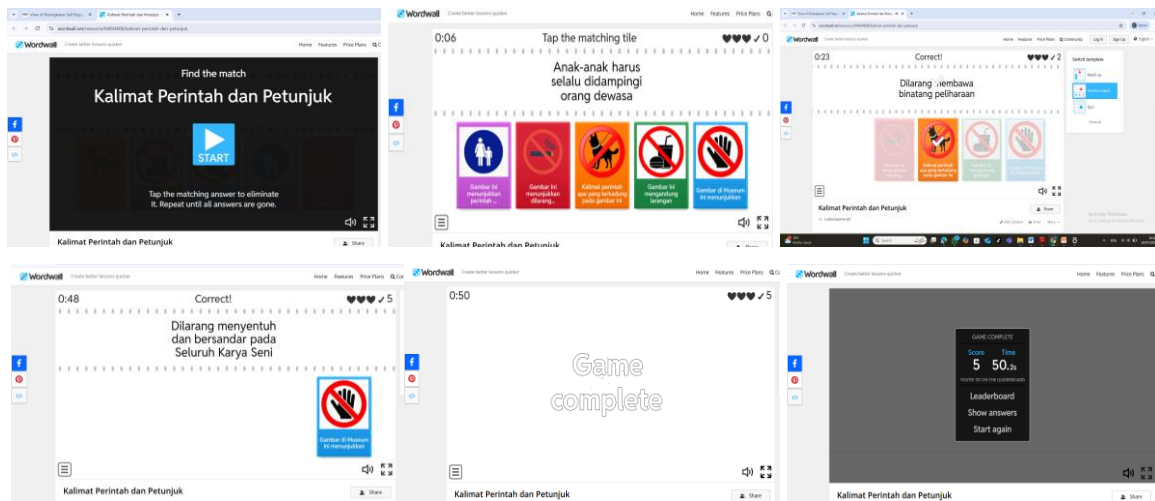
Pada minggu kedua, Pendampingan dilaksanakan dengan dua materi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juli. Materi Pertama yakni pengenalan kepada siswa tentang *game* edukasi berupa media pembelajaran dan materi kedua tentang penggunaan *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini dilaksanakan di Hari jam pelajaran Bahasa Indonesia yakni Hari Senin dengan jumlah siswa 25 kelas enam. Pada sesi pertama, disampaikan pengenalan tentang apa itu *game* edukasi, macamnya dan manfaatnya bagi pembelajaran siswa. Setelah tim pengabdi menjelaskan tentang pentingnya *game* edukasi dalam pembelajaran. Pengabdi melanjutkan penjelasannya terkait penggunaan *game wordwall* dalam belajar Bahasa Indonesia. Pengabdi mendesain *game wordwall* dengan dengan tiga variasi yang mudah digunakan. Variasi permainan tersebut adalah model "Tebak-Tebakan" untuk mempelajari Kalimat Perintah dan Petunjuk yang sesuai. Dalam model ini, siswa diberikan beberapa pilihan jawaban dan pilihan Pertanyaan. Siswa diminta menebak kesuaian pertanyaan dan Jawaban dengan mengangkat Kotak Pertanyaan pada kolom yang ada di Tengah. Setelah siswa sudah menyelesaikan tugasnya, maka siswa bisa mengklik submit *answer* dan jika jawaban benar, maka akan muncul tanda centang dan akan disajikan rekap nilainya. Sehingga siswa bisa mengetahui sejauhmana ketercapaian targetnya. Desain *game Wordwall* menggunakan model *Match Up*.





Gambar 3. Media Wordwall Tipe Match Up

Model kedua dari permainan Wordwall adalah *Find The Match*. Dalam model ini, pemain diminta untuk menekan jawaban yang cocok sehinggal akan hilang pilihan jawabannya dan siswa diminta mengulangi sampai semua jawaban hilang. Untuk memulai permainan, pemain cukup mengklik tombol “start”. Desain permainan tipe ini dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Media Wordwall Tipe Find The Match

Model ketiga dari permainan Wordwall adalah *Quiz*. Dalam model ini, pemain disajikan serangkaian pertanyaan pilihan ganda. Kemudian diminta megetuk atau memilih jawaban yang benar untuk melanjutkan pertanyaan selanjutnya. Untuk memulai permainan, pemain dapat mengeklik tombol "Start". Desain permainan Wordwall Quiz dapat dilihat pada Gambar 5.





Gambar 5. Media *Wordwall Tipe Quiz*

Setelah berakhirnya penjelasan tentang game edukasi, Pengabdi melanjutkan kegiatan dengan mendampingi siswa untuk memperdalam pemahaman akan materi yang dipelajari dengan mempraktekkan secara berkelompok. Kemudian pengabdi mengirimkan link Gamenya dan siswa secara bergantian praktek mengerjakannya.



Gambar 6. Pendampingan Penggunaan *Wordwall* Secara berkelompok

Pada tahap ini, pendampingan dilaksanakan dengan durasi 10 menit setiap kelompoknya dan secara bekerja sama dan bergantian mengamati permainan kemudian menekan jawaban yang benar. Setelah permainan selesai, siswa akan melakukan screenshot hasil pengerjaan tugasnya dan menunjukkan skor yang telah diperolehnya. Setelah setiap kelompok menyelesaikan permainan, setiap siswa diminta untuk duduk sendiri dan menyelesaikan soal-soal permainan *Wordwall* dengan memilih salah satu model *Wordwall* yang disajikan, yaitu *Matching up*, *Find the match* dan *Quiz*. Setelah selesai, siswa menunjukkan skor mereka dan kemudian peringkat mereka dirangkul dan ditentukan.



Gambar 7. Penggunaan *Wordwall* Secara Mandiri

Berdasarkan hasil pengamatan pengabdian, Siswa mulai tertarik untuk belajar Bahasa Indonesia dan memperdalam pemahamannya dengan bermain game edukasi. Hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa antusias untuk membaca secara berulang kali materi yang dipelajari dan memahaminya kemudian mereka mampu menentukan target capaiannya dengan tebakan bersama teman. Setelah selesai, siswa mengetahui ketercapaian kemampuannya dengan bermain *game wordwall* sebagai alat evaluasi pembelajarannya. Setelah selesai, siswa menunjukkan semua hasil nilainya diatas nilai kriteria ketuntasan minimal yakni minimal 80. Hal ini sesuai dengan pendapat (Kurnia et al., 2025), (Tigor Sitohang et al., 2024), dan (Anggrainy, 2024) bahwa media *Wordwall* dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Target Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah agar para siswa bisa dan terbiasa memanfaatkan game edukasi dalam kegiatan belajar mengajar secara mandiri serta mampu meningkatkan *self regulated learning* siswa sebagai usaha berdaya guna di era *society 5.0*.

SIMPULAN

Kegiatan pendampingan ini dengan judul Pendampingan Penggunaan *Game* Edukasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Penguatan Profil Pancasila Siswa berbasis *Self Regulated Learning* mendapatkan kesimpulan berikut, 1) Kegiatan pendampingan ini berdampak positif pada minat siswa untuk belajar Bahasa Indonesia, dan secara mandiri menetapkan target yang akan dicapainya; 2) Kegiatan ini berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa; 3) Kegiatan ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk secara mandiri meningkatkan kemampuan *self regulated learning* siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggrainy, S. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 105–109. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72>
- Aulia, L. N., Susilo, S., & Subali, B. (2019). Upaya peningkatan kemandirian belajar siswa dengan model problem-based learning berbantuan media Edmodo. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 5(1), 69–78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v5i1.18707>
- Butler, D. L., & Winne, P. H. (1995). Feedback and Self-Regulated Learning: A Theoretical Synthesis. *Review of Educational Research*, 65(3), 245.

Chandra, A. (2017). Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1), 92–98.
<https://doi.org/10.21831/jee.v1i1.15121>

Firdaus, S., Rachman, L., & Firmansyah, M. (2020). Analisa Faktor Pengaruh Self-Regulated Learning Terkait Performance Goals terhadap Prestasi Akademik Factor Analysis of Self-Regulated Learning Related to Performance Goals on Academic Achievement. *Jurnal Kedokteran Komunitas*, 8(2), 94–100.
<http://www.riset.unisma.ac.id/index.php/jkkfk/article/view/8004/6553>

Kurnia, M. D., Febianti, Y. N., & Ambarwati, A. (2025). Media Pembelajaran Interaktif Word Wall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Etika Profesi Kelas X Akuntansi Smk Pariwisata Kosgoro Kota Cirebon. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 16(3), 341–349.
<https://doi.org/10.26418/jvip.v16i3.60192>

Nurvicalesi, N., Ratnasari, R., & Mariska, S. R. (2023). Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Self-Regulated Learning (SRL) Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 21702–21707. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/9758>

Qomariyah, L., Rusuly, U., & Deviana, A. D. (2021). *READING SKILLS ABILITY FOR ARABIC LANGUAGE AND تَجَنُّتاً قِيرْظُن سَاسَأ لَعُو مَنَاقِلَا تَافَقْتَلَا نَم اهُوَائِبُو اهر يوطت تم ، تيكيمانيد تفلاقث وه ميلعتلا ممدقلمنا لبأ) ملعلما بلع زك ري ميلعت (سورلما ميلعتلا جنونم يريرغت . ديدج جنونم ءانب لبأ 252–237 , (2)9 في . ي . قباسلا انه نم . قبالحا انه نم .*

Saputra, I. G. E. (2021). Pengaruh Game Edukasi Adventure Berbantuan Online Hots Test Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 715–736. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.301>

Siti Suminarti Fasikhah, S. F. (2013). Self-Regulated Learning dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Psikologi Terapan*, 01(01), 145–155.
<https://doi.org/10.4135/9781412964012.n19>

Sukma, Y. (2021). *Pengaruh Self-Efficacy dan Metacognitive Self-Regulation terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Universitas Pendidikan Indonesia*. 1–7. <https://repository.upi.edu/64437/>

Tigor Sitohang, Eva Dita Yanti Simanjuntak, Sarah Evelyn Samosir, Mindela Frida Panggabean, & Sarah Evelyn Simanjuntak. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1),

11–24. <https://doi.org/10.61132/kegiatanpositif.v2i1.790>

Wangid, M. N. (2004). Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Melalui Self-Regulated Learning.

Jurnal Cakrawala Pendidikan, 23(1), 1–19. <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4858>

Yulianti, U. H., Zulaeha, E., Rustono, R., & Nugroho, Y. E. (2023). Gamifikasi Media Pembelajaran Alternatif Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) Tingkat Pemula di Universitas Jenderal Soedirman. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 840–845. <https://proceeding.unnes.ac.id/snpasca/article/view/2227>