

PELATIHAN *WORDWALL* UNTUK MEMBUAT *GAMES* PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SDN SUKAINDAH 02 KAB. BEKASI

Rifki Ristiawan¹⁾, Nurfidah Dwitiyanti^{2*)}, Noni Selvia³⁾

^{1,2,3}Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Pada revolusi industri 4.0, guru diharapkan dapat mengoptimalkan peran mereka untuk menjadi lebih kreatif, inovatif, produktif, dan mandiri. Guru juga harus dapat memanfaatkan inovasi teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan kreatif, tanpa membuat siswa jenuh. Dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif, seperti game atau permainan yang dapat dimainkan pada smartphone, PC, atau laptop, adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Wordwall adalah salah satu aplikasi yang menarik bagi siswa untuk digunakan sebagai alat penilaian dan media pembelajaran online. Salah satu masalah yang ditemukan di SDN Sukaindah 02 adalah kurangnya kreativitas guru dalam proses evaluasi pembelajaran, terutama dengan teknologi digital. Beberapa kelebihan Wordwall adalah gratis untuk pilihan dasar dan banyak template yang tersedia. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat instrumen evaluasi dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Kegiatan ini dilakukan dengan pemaparan materi melalui daring dan sebagai implementasi kegiatan, guru diberikan tugas untuk dipraktikkan di rumah. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, diperoleh guru dapat membuat *games* pembelajaran yang interaktif sehingga berdampak pada terjadinya peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pelatihan, Wordwall, Media Digital, Guru

Abstract

In the Industrial Revolution 4.0, teachers are expected to be able to optimize their role to become more creative, innovative, productive, and independent. Teachers must also be able to utilize technological innovation to create an interesting and creative learning environment without making students bored. Using innovative, creative, and interactive learning media, such as games or games that can be played on smartphones, PCs, or laptops, is one way to increase students' interest and motivation to learn. Wordwall is an application that is interesting for students to use as an assessment tool and online learning media. One of the problems found at SDN Sukaindah 02 was the need for teacher creativity in the learning evaluation process, especially with digital technology. Some of the advantages of Wordwall are that it is free for the basic option, and many templates are available. This training activity aims to increase teacher creativity in creating evaluation instruments using the Wordwall application. This activity is carried out by presenting material via online, and as an implementation of the activity, teachers are given the task of practicing at home. Based on the implementation of activities, the teachers can create interactive learning games so that they have an impact on improving student learning outcomes.

Keywords: Training, Wordwall, Digital Media, Teacher

Correspondence author: Nurfidah Dwitiyanti, nurfidah.pulungan@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan berkembang secara cepat sebagai akibat dari perkembangan teknologi yang semakin cepat (Marhaeni et al., 2023). Masyarakat harus selalu berubah dan menyesuaikan diri dengan perubahan karena kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Hal ini termasuk dalam membuat inovasi pada media pembelajaran di sekolah (Sahanata et al., 2022). Sekolah adalah gerbang utama bagi siswa untuk mengakses perkembangan teknologi yang ada. Diharapkan bahwa perkembangan teknologi ini dapat diterapkan dalam kehidupan siswa dan mendorong mereka untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Pada era revolusi industri 4.0, guru dan pendidik dituntut untuk mengoptimalkan pekerjaan mereka. Mereka diharapkan menjadi lebih inventif, kreatif, produktif, dan mandiri. Mereka juga diharapkan dapat memanfaatkan inovasi teknologi untuk menciptakan iklim pembelajaran yang inovatif, menarik, dan tidak membuat siswa jenuh dalam belajar. Hal ini akan membantu siswa menjadi lebih aktif dan dinamis dalam mengembangkan potensi mereka dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami. Siswa diharapkan tidak hanya dapat menggunakan teknologi, tetapi juga mahir dalam ilmu pengetahuan, jujur, dan bermoral tinggi. Dengan demikian, kemampuan yang diharapkan di abad kedua puluh satu ini disebut sebagai 4C, yang terdiri dari pemikiran kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas, dan inovasi (Eko Saputri et al., 2023). Jadi, guru harus memiliki kemampuan untuk membuat aktivitas pembelajaran dan menilai hasil pembelajaran dengan cara yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi harus berkesinambungan untuk mengukur daya serap siswa secara optimal, sehingga guru harus memiliki kemampuan yang diperlukan untuk membuat instrumen tes yang mengukur hasil belajar siswa dengan benar. Hasil tes harus valid, dapat diandalkan, dan tentu saja menarik. Media pembelajaran yang inovatif, inovatif, dan interaktif yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran di kelas adalah salah satu cara untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada smartphone, PC, atau laptop. Game dapat menjadi salah satu opsi sebagai sarana pembelajaran menarik sehingga dapat membantu siswa bermain sekaligus belajar (Abdullah & Hasti Yuniata, 2018). Aplikasi *Wordwall* dapat dikembangkan kuis dan game edukasi yang menarik (Parisa et al., 2023)

Wordwall adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan, yang menarik bagi siswa untuk menggunakannya sebagai alat penilaian dan media pembelajaran online, (Wafiqni & Putri, 2021). Terdapat beberapa aturan yang harus diperhatikan saat menggunakan media game interaktif *wordwall* yang pertama adalah media game interaktif ini dapat digunakan di mana saja dan efektif tanpa menggunakan alat lain serta tidak perlu mendownload aplikasi untuk menggunakan media ini, pengguna dapat masuk ke website game tanpa menggunakan memori (Nur Aini & Rulvian, 2023). *Wordwall* juga memiliki banyak kelebihan, termasuk gratis untuk opsi dasar dan banyak template yang dapat dipilih. Media edukasi ini dinilai sangat menarik karena menggabungkan warna, gambar, dan suara pada tampilannya (Siagian & Tarigan, 2023). Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui berbagai aplikasi, seperti *WhatsApp*, *Google Kelas*, dan lainnya. Banyak jenis permainan juga tersedia dalam aplikasi ini, seperti *crossword*, *quiz*, dan kartu acak, antara lain. Salah satu keuntungan tambahan adalah bahwa permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, yang akan membuatnya lebih mudah bagi siswa yang memiliki masalah

dengan jaringan. *Wordwall* juga mudah digunakan untuk melacak prestasi belajar siswa dan membantu mereka memahami pelajaran melalui internet (Pradani, 2022). Selain itu, berdasarkan Furliana (2023), *Wordwall* dapat digunakan sebagai alat untuk menilai tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu.

SDN Sukaindah 02 Kabupaten Bekasi merupakan salah satu sekolah dasar di kabupaten Bekasi yang ditemukan permasalahan dimana masih kurangnya pengetahuan guru mengenai media pembelajaran berbasis online yang dapat digunakan dalam pembelajaran, pada proses evaluasi pembelajaran, terutama dengan teknologi digital masih dirasa kurang efektif, dan guru masih belum mengetahui *website wordwall* yang dapat digunakan untuk membuat game edukatif, sehingga berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk berbagi pengetahuan dan keilmuan mengenai pemanfaatan media pembelajaran *wordwall* sebagai evaluasi pembelajaran untuk bapak/ibu guru di SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat instrumen evaluasi dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Diharapkan ini akan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Diharapkan siswa dapat menggunakan dan mengelola media ini sebagai bagian dari kemajuan teknologi pendidikan. Diharapkan mereka juga lebih termotivasi untuk belajar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan berlangsung selama enam bulan, yaitu dari September 2023 hingga Februari 2024. Pelatihan ini akan diberikan secara online dengan bantuan guru dari SDN Sukaindah 02 Kabupaten Bekasi. Pengabdian kepada masyarakat terletak sekitar 30 km dari kampus Unindra gedung A. Kegiatan ini dilaksanakan melalui dua metode:

Metode pelatihan, di mana narasumber dididik tentang kegunaan dan fitur aplikasi *wordwall*.

Metode praktik, di mana nara sumber dilatih untuk membuat game interaksi menggunakan *wordwall*, yang dapat digunakan untuk menilai pembelajaran di kelas.

Adapun, langkah-langkah dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memulai kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim Abdimas melakukan observasi di wilayah SDN Sukaindah 02 Kabupaten Bekasi, yang terletak di Desa Sukahurip Kecamatan Sukatani Kabupaten Bekasi. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru memerlukan pelatihan untuk membuat permainan pelajaran interaktif menggunakan *wordwall*. Setelah observasi tersebut, tim Abdimas membuat proposal untuk kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema tema pelatihan membuat games pelajaran interaktif menggunakan *wordwall*.
2. Tim Abdimas menangani perijinan yang diperlukan untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat di SDN Sukaindah 02 Bekasi.
3. Tim Abdimas membuat dan menyiapkan materi pelatihan tentang pembuatan permainan pelajaran interaktif dengan *wordwall*. Materi ini akan diberikan kepada guru-guru SDN Sukaindah 02 melalui pelatihan dan praktik langsung pembuatan permainan edukatif.
4. Tim abdimas melakukan evaluasi setelah pelatihan. Evaluasi ini menunjukkan tanggapan peserta terhadap instruksi. Ini dilakukan untuk mengukur tingkat

keberhasilan instruksi dalam membuat permainan pelajaran interaktif menggunakan *wordwall* yang telah digunakan.

5. Laporan pertanggungjawaban pelaksanaan program Abdimas adalah tahap akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada guru SDN Sukaindah 02. Diharapkan juga bahwa tim dapat membuat jurnal sebagai hasil dari pengabdian mereka kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran digital untuk guru SDN Sukaindah 02 di laksanakan secara Virtual melalui aplikasi *Microsoft Teams*. Waktu pelaksanaan pelatihan dimulai pukul 08.30 WIB sampai dengan 10.30 WIB pada tanggal 15 dan 16 Desember 2023. Acara kegiatan dimulai dengan perkenalan tim abdimas dan dilanjutkan ke materi pelatihan. Materi pelatihan dimulai dengan perkenalan tentang penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran digital mulai dari pembuatan akun untuk guru hingga pembuatan LKPD menggunakan *wordwall*.

Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi I tentang pengenalan *Wordwall* dan cara membuat beberapa games pada *Wordwall* dan sesi II tentang responsi dari tugas praktik membuat *games pelajaran* dengan *Wordwall*. Kegiatan ini juga mencakup sesi diskusi dan tanya jawab dengan peserta pelatihan.

1. Penyampaian Materi.

Pada kegiatan pelatihan ini, penyampaian materi terkait penjelasan mengenai penerapan *Wordwall* untuk pembelajaran di kelas secara digital dan bagaimana membuat akun, pengenalan beberapa fitur dan praktik membuat beberapa games menggunakan *Wordwall*.

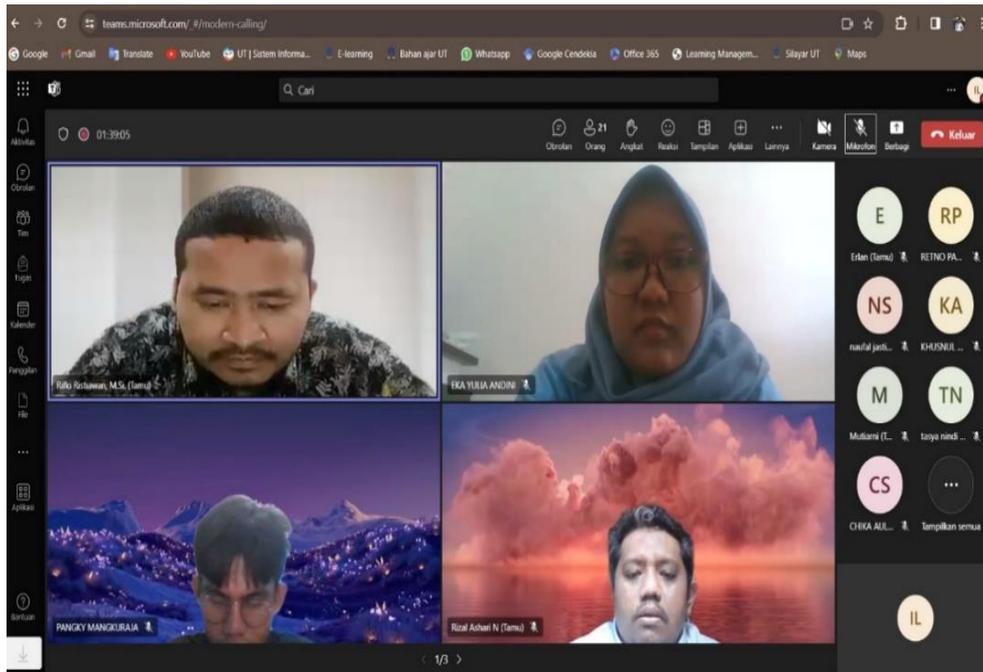
2. Diskusi.

Kegiatan diskusi dilaksanakan setelah penyampaian materi untuk melihat keterserapan penjelasan materi yang dilakukan dan kesulitan yang dialami peserta pelatihan dan mengoperasikan *wordwall*.

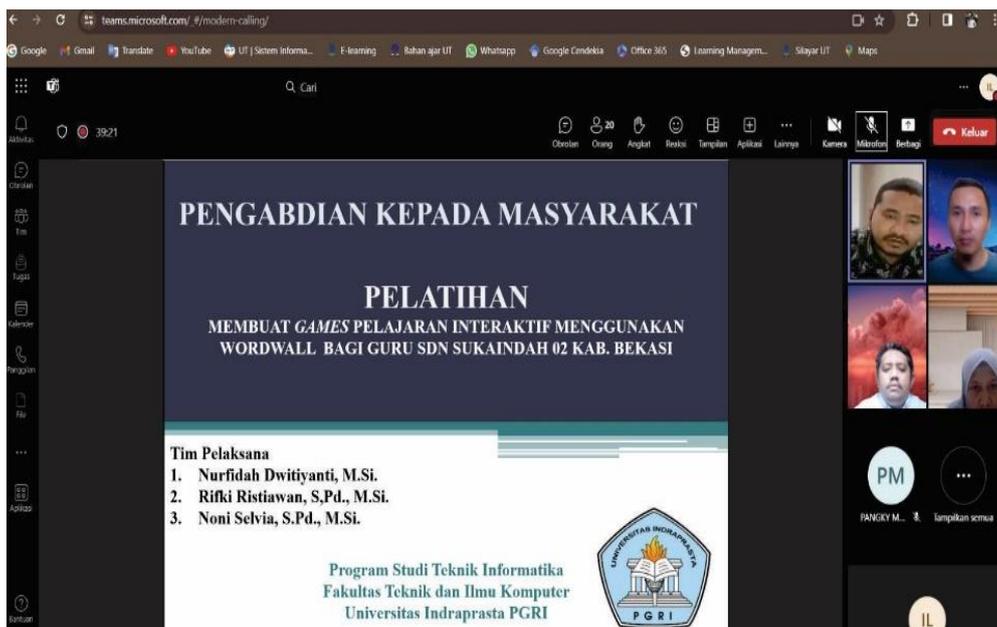
3. Praktek.

Para peserta pelatihan diberikan kesempatan membuat akun *Wordwall* dengan menggunakan email yang sudah dimiliki. Selain itu, materi yang tercakup dalam pelatihan ini meliputi:

- a. Pengenalan beberapa fitur pada *wordwall*.
- b. Penjelasan beberapa kelebihan aplikasi *wordwall* yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas
- c. Praktik Membuat beberapa *games Pelajaran* menggunakan *Wordwall*.



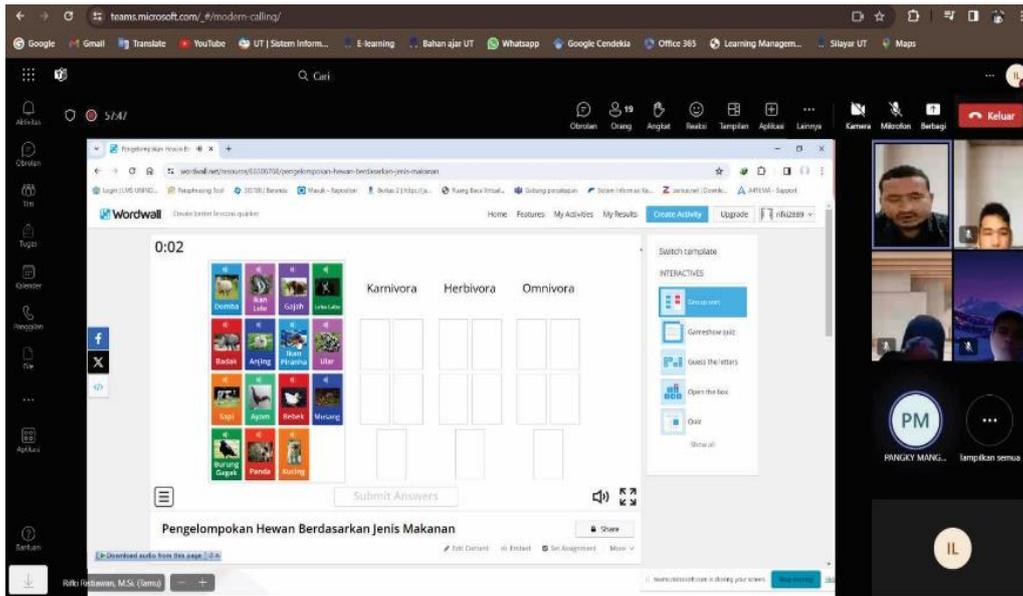
Gambar 1 Sesi Perkenalan



Gambar 2 Penyampaian Materi Penjelasan Aplikasi Wordwall

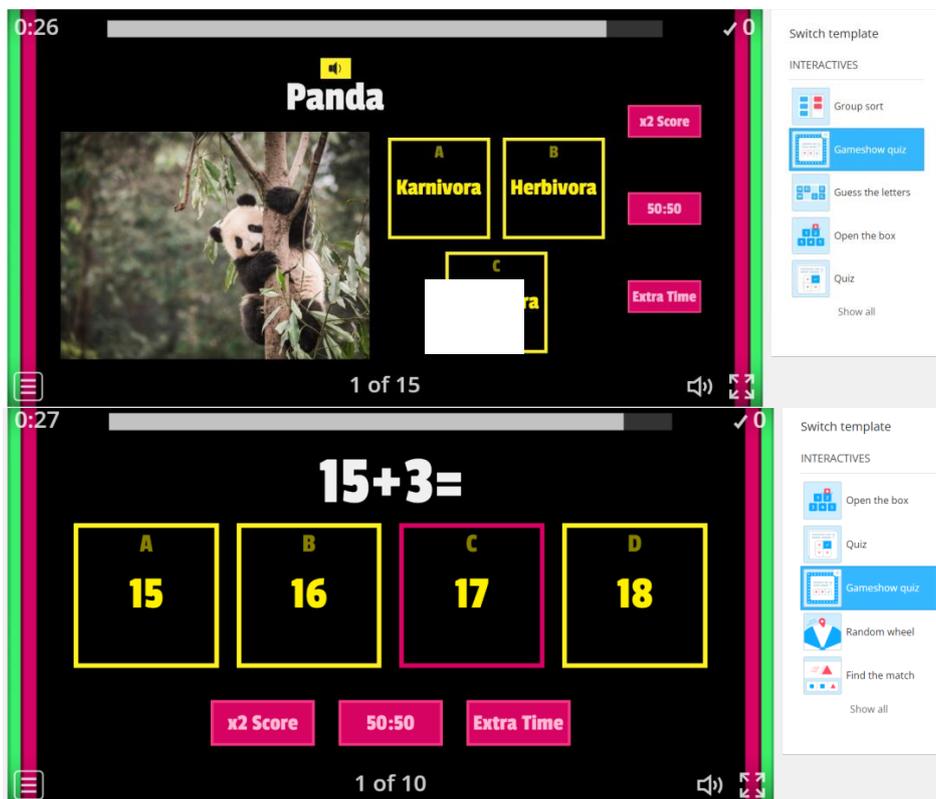
a. Kegiatan Pendampingan

Kegiatan ini dilaksanakan selama kurang lebih dua minggu setelah pelatihan berlalu. Tujuan kegiatan ini adalah membantu para peserta pelatihan untuk membuat *games* Pelajaran interaktif menggunakan *Wordwall* dan memberi saran yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya.



Gambar 3 Evaluasi Hasil *Games* Group Sort Peserta Pelatihan

Dari hasil penilaian *games* pelajaran interaktif yang telah dibuat peserta pelatihan, didapatkan bahwa seluruh peserta telah mampu mendesain *games* dengan cukup baik, beberapa kelompok peserta sudah mampu memodifikasi hampir seluruh *template games* yang terdapat pada *wordwall* untuk keperluan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 4 Contoh Tampilan Desain *Games* yang Dibuat Peserta

Dari hasil evaluasi yang dilakukan, pelatihan ini memberikan hasil positif untuk mitra sebagai subjek pengabdian kepada masyarakat, Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru sebelum diadakan acara pengabdian ini masih banyak guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran interaktif, yakni seperti penggunaan aplikasi digital *wordwall* ini. Setelah adanya kegiatan pengabdian ini terlihat guru-guru sudah mampu menggunakan aplikasi digital *wordwall* ini dengan menghasilkan media pembelajaran dan alat evaluasi pembelajaran dengan mendesain games melalui aplikasi *wordwall*. Selanjutnya, Untuk mengevaluasi pelaksanaan pengabdian, tim pengabdian membagikan lembar kuisisioner yang harus diisi oleh semua peserta. Lembar kuisisioner ini dibagikan menggunakan google form dan rangkuman hasil pengisian kuisisioner sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian yang dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuisisioner

Indikator	Sebelum	Sesudah
Mengetahui dan memahami mengenai game edukatif	70%	100%
Mengetahui dan memahami tentang <i>wordwall</i>	0%	90%
Mengetahui dan memahami fungsi beberapa fitur pada <i>wordwall</i>	0%	85%
Mampu membuat akun <i>wordwall</i>	0%	100%
Mampu membuat beberapa game pada <i>wordwall</i>	0%	85%
Mampu mengimplementasikan <i>wordwall</i> pada pembelajaran	0%	80%
Rata-Rata	11,67%	90%

Hasil evaluasi pada Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata sebelumnya peserta belum mengetahui tentang game pembelajaran interaktif *wordwall* tetapi setelah diberikan pelatihan semua peserta dapat memahami, membuat, dan mengimplementasikan penggunaan *game* edukasi *wordwall* dalam pembelajaran. Pada beberapa indikator ada yang belum maksimal dikarenakan pada pertemuan tertentu tidak semua peserta hadir dalam pelatihan yang diselenggarakan. Walaupun demikian, dalam pembuatan dan kemudahan pembuatannya semua peserta dapat mencapai dengan maksimal. Sedangkan untuk implementasi dalam pembelajaran, belum semua guru menggunakannya namun sebanyak 80% peserta telah mengimplementasikan kebermanfaatan *wordwall* dalam pembelajaran.

Diakhir sesi pelatihan dan pendampingan peserta diminta memberikan respons atas tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan, peserta pelatihan juga diminta untuk menuliskan kesan atas pelatihan yang telah dilakukan. Kesan yang disampaikan dari 15 peserta pelatihan semuanya positif. Dengan diadakannya pelatihan ini guru SDN Sukaindah 02 sangat terbantu untuk memenuhi tugas mengajarnya dalam membuat perangkat pembelajaran yang menarik.

4. Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut dibagi menjadi dua, yaitu evaluasi kegiatan dan evaluasi hasil games interaktif yang dihasilkan oleh peserta pelatihan seperti dapat dilihat pada Gambar 3. Evaluasi untuk kegiatan ini mencakup beberapa hal yaitu:

- a. Waktu pelaksanaan pelatihan cukup optimal, materi yang disajikan lengkap dan dapat menjawab pertanyaan peserta terkait dengan penerapan dan penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran digital dan membuat games interaktif yang

menarik bagi siswa. Pada sesi kedua diskusi berjalan secara baik dan peserta pelatihan dinilai memiliki kemampuan yang baik dalam mengembangkan *games* pelajaran interaktif dan menerapkannya di kelas

- b. Beberapa peserta terkendala jaringan dalam mengikuti pelatihan karena faktor cuaca, lemahnya sinyal, kesulitan dalam mengakses *Microsoft Teams* dan aplikasi *wordwall*.
- c. Penyampaian materi sudah baik dan sesuai dengan alokasi yang sudah ditentukan sebelumnya.
- d. Beberapa peserta pelatihan mengatakan bahwa fitur-fitur permainan pada *wordwall* ini mudah digunakan dan meskipun bersifat *free* tetapi *template games* yang bisa digunakan cukup banyak.
- e. Peserta pelatihan mengusulkan diadakan pelatihan kembali mengenai penggunaan aplikasi-aplikasi pembelajaran yang lain yang bermanfaat dalam aktivitas mengajar di kelas.

SIMPULAN

Beberapa hal dapat ditemukan dan disimpulkan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan ini diantaranya pelatihan penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif sangat bermanfaat bagi guru sebagai cara untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, pelatihan penggunaan *wordwall* sebagai strategi untuk membuat permainan pelajaran interaktif menunjukkan betapa pentingnya inovasi dalam pembelajaran, membantu guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran tematik yang ada, dan meningkatkan kualitas isi, masukan, prosedur, dan hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. S., & Hasti Yuniata, T. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Trigo Fun Berbasis Game Edukasi Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Trigonometri. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(3), 434–443. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v7i3.1586>
- Eko Saputri, I. R., Putri, S. E. R., Wulandari, R., Fajriani, S. F., & Hajron, K. H. (2023). Implementasi Game Pembelajaran Interaktif Wordall. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 3(005), 101–112. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/jp-sa.3.2.101-112>
- Furliana, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Wordwall Sebagai Media Evaluasi Asesmen Today Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pembelajaran Ips Kelas 4 SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8645>
- Marhaeni, N. H., Fitri, I. A., & Fariha, N. F. (2023). A Training of WordWall Educational Game for Teacher 's of SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta. 7(4), 988–997.
- Nur Aini, A., & Rulvian, V. (2023). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Pemahaman Konsep IPS Siswa Melalui Media Game Interaktif Wordwall. *Pendas :*

- Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1038–1048.
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). *Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Pertidaksamaan*. 7(2), 167–180.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Lokomotif Abdimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 11–21.
- Siagian, G. I., & Tarigan, D. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Wordwall terhadap Hasil Belajar Siswa Matematika Kelas IV SDN 173633 Porsea. *Journal on Education*, 06(01), 886–893. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3007>
- Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementer (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.