

Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Wordwall sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 1 Labalawa

Ali Rahmat Unton¹, Rizal², Silvia Agnesi Waly³, Masdiana⁴, Aris Susanto⁵, Lismawati Sudiah⁶

^{1,2} Pendidikan Matematika, STKIP Pelita Nusantara Buton

^{3,4} Pendidikan Geografi, STKIP Pelita Nusantara Buton

^{5,6} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Pelita Nusantara Buton

e-mail: aliunton@gmail.com

Abstrak

Pada tahun 2022, pemerintah memberikan bantuan 10 unit chromebook kepada SD Negeri 1 Labalawa, namun belum banyak yang menggunakannya untuk pembelajaran. Sebagian guru SD Negeri 1 Labalawa yang telah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan PowerPoint. Media ini kurang interaktif untuk mendidik generasi yang sudah sangat melek gadget. Guru-guru yang belum mendapatkan pelatihan serupa dianggap mampu mengikuti perkembangan inovasi teknologi dan digitalisasi. Oleh karena itu, guru-guru SD Negeri 1 Labalawa perlu mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang lebih variatif dengan menggunakan platform digital dari yang sudah ada agar dapat memaksimalkan chromebook yang sudah ada. Salah satu Platform Digital Aplikasi Wordwall dapat dimanfaatkan dan dijalankan oleh guru untuk membuat game edukasi agar menjadi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan interaktif bagi siswa SD. Anak-anak gemar bermain game menggunakan gadget, sebagian besar aplikasi dari wordwall berpusat pada game yang menyenangkan dan menarik, oleh karena itu sangat tepat untuk pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan membuat media pembelajaran dengan wordwall merupakan program pelatihan dan pendampingan bagi guru. Kegiatan ini menggunakan metode ceramah oleh pemateri kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan latihan membuat game edukasi sebagai media pembelajaran dengan wordwall secara berkelompok. Di akhir kegiatan pelatihan ini dilakukan presentasi kelompok terhadap media yang telah dibuat.

Kata kunci: *Game, Media Pembelajaran, Wordwall*

Abstract

In 2022, the government will provide 10 units of chromebooks to SD Negeri 1 Labalawa, but not many people use them for learning. Some teachers at SD Negeri 1 Labalawa have received training in creating learning media using PowerPoint. This media is not interactive enough to educate a generation that is already very gadget savvy. Teachers who have not received similar training are considered capable of following developments in technological innovation and digitalization. Therefore, teachers at SD Negeri 1 Labalawa need to receive training in creating more varied learning media using existing digital platforms in order to maximize existing chromebooks. One of the digital platforms, the Wordwall application, can be used and run by teachers to create educational games to become interesting, fun and interactive learning media for elementary students. Children like to play games using gadgets, most of the applications from wordwall are centered on fun and interesting games, therefore they are very appropriate for learning in elementary schools. The activity of creating learning media with a wordwall is a training and mentoring program for teachers. This activity uses a lecture method by the speaker, then continues with a question and answer session and practice in making educational games as a learning medium with a wordwall in groups. At the end of this training activity, a group presentation was carried out on the media that had been created.

Keywords: *Games, Learning Media, Wordwall.*

PENDAHULUAN

Pada era saat ini, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari gaya hidup, terutama dalam bidang pendidikan. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong upaya untuk berinovasi dalam penggunaan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Guru-guru diharapkan mampu menggunakan alat-alat yang disediakan yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Selain menggunakan alat-alat yang tersedia, guru-guru juga diharapkan mampu mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan jika media tersebut tidak tersedia secara langsung. Oleh karena itu, guru-guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Dalam ranah komunikasi pembelajaran, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan efektivitas tujuan pembelajaran.

Menyesuaikan diri dengan era teknologi, aktivitas belajar mengajar memerlukan pengurangan penggunaan metode ceramah dan pengayaan penggunaan media pembelajaran. Terutama dalam aktivitas belajar mengajar saat ini yang menekankan keterampilan proses dan pembelajaran aktif, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Keterlibatan teknologi informasi dalam pendidikan menghadirkan perubahan dalam aktivitas proses belajar. Institusi pendidikan tinggi sebagai pusat pendidikan tinggi perlu menyediakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dalam pendidikan modern, ada kebutuhan untuk intervensi teknologi informasi untuk mendukung pelaksanaan aktivitas belajar mengajar pada tingkat sekolah dan universitas. Pada era globalisasi, pendidikan perlu beradaptasi dengan perubahan mindset dan kebutuhan yang cepat, praktis, dan tepat. Kehadiran teknologi informasi dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan dukungan TI, siswa dapat mengakses informasi secara luas melalui pemanfaatan teknologi, terutama internet. Interaksi antara siswa dan guru menjadi lebih fleksibel dan luas.

Teknologi informasi berfungsi sebagai alat pembelajaran melalui berbagai sarana komunikasi modern, seperti komputer, telepon seluler, surel, perangkat lunak pembelajaran online, dan lain-lain. Proses pembelajaran interaktif dan menyenangkan dapat dicapai dengan menggunakan aplikasi Wordwall. Beberapa guru di SD Negeri 1 Labalawa telah menerima pelatihan dalam membuat media pembelajaran menggunakan powerpoint. Namun, media ini jarang digunakan dalam pengajaran, dan guru memerlukan wawasan tentang platform baru lainnya. Selain itu, guru yang tidak pernah menerima pelatihan dalam membuat media berbasis teknologi mungkin tidak dapat memaksimalkan penggunaan Chromebooks. Diharapkan jika para guru memiliki kompetensi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, mereka dapat melaksanakan aktivitas pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan perkembangan era saat ini (Miftah, 2014; Febrianto et al., 2020).

Saat ini, guru diharuskan untuk terus mengikuti perkembangan teknologi dengan menggunakan media digital yang sesuai dengan kondisi siswa dalam belajar (Mu'ah et al., 2020). Guru juga diharuskan memiliki keterampilan sosial, pedagogis, pribadi, dan profesional (Sutisna et al., 2020). Berdasarkan analisis situasi, isu-isu seperti penggunaan tidak optimal Chromebooks untuk belajar di SD Negeri 1 Labalawa telah diidentifikasi. Guru yang tidak pernah menerima pelatihan dalam membuat media berbasis teknologi mungkin tidak dapat memanfaatkan Chromebooks secara optimal, hanya menggunakannya untuk mengakses sumber belajar online. Bagi guru yang telah menerima pelatihan, pengetahuan tambahan tentang media ini diperlukan untuk membuat pengajaran lebih menarik dan kurang monoton. Oleh karena itu, fasilitas Chromebook dapat dimanfaatkan secara merata dan optimal. Untuk memastikan bahwa Chromebooks digunakan secara maksimal, guru harus sering mengintegrasikannya dalam proses pembelajaran.

Bagi guru yang telah menerima pelatihan dalam membuat media berbasis teknologi, ini akan lebih mudah. Namun, guru yang tidak pernah menerima pelatihan dalam bidang ini mungkin mengalami kesulitan. Mereka mungkin ragu tentang tujuan Chromebooks, berpikir bahwa mereka hanya digunakan untuk mengakses sumber belajar. Akibatnya, fasilitas ini mungkin tidak dioptimalkan. Guru yang telah menerima pelatihan juga memerlukan pengetahuan tambahan untuk memperkaya media yang mereka gunakan. Oleh karena itu, solusi untuk isu-isu tersebut adalah dengan melakukan pelatihan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi bagi

guru di SD Negeri 1 Labalawa. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat disediakan kepada guru dalam berbagai platform digital, menawarkan sumber belajar yang menarik. Salah satu platform interaktif yang digunakan untuk media pembelajaran adalah Wordwall, sebuah aplikasi game audio-visual untuk menyampaikan materi atau latihan pertanyaan yang dapat menarik perhatian siswa (Pradani, 2022). Platform ini dipilih karena kemampuannya untuk meningkatkan interaksi siswa dalam proses belajar (Maghfiroh, 2018). Wordwall memiliki keuntungan dapat diakses secara gratis dengan menggunakan email. Pengguna dapat memilih template yang akan digunakan, termasuk opsi berbayar (Sahanata et al., 2022). Selain itu, media yang dibuat dapat dibagikan melalui WhatsApp dan Google Classroom dengan menyalin tautan.

Berangkat dari uraian di atas, dosen memiliki peran dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Salah satu usaha seorang dosen adalah meningkatkan kapasitasnya untuk mencerdaskan anak bangsa dalam kegiatan tri darma pendidikan yaitu dengan melaksanakan pengabdian masyarakat. Dalam upaya pengabdian tersebut Dosen STKIP Pelita Nusantara Buton melakukan pengabdian masyarakat di SD Negeri 1 Labalawa dengan tema "Pelatihan Pembuatan Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Di SD Negeri 1 Labalawa".

METODE

Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, pengabdi melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan bapak ibu guru SD Negeri 1 Labalawa. Koordinasi tersebut mengenai platform yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran dan waktu pelaksanaan. Metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan meliputi koordinasi antara pengabdi dan pihak sekolah terkait waktu pelaksanaan dan tempat. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pelatihan pembuatan game edukasi dengan aplikasi wordwall sebagai media pembelajaran dengan pemberian materi dan demonstrasi langsung. Untuk evaluasi dilakukan dengan penilaian presentasi peserta tentang media yang sudah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

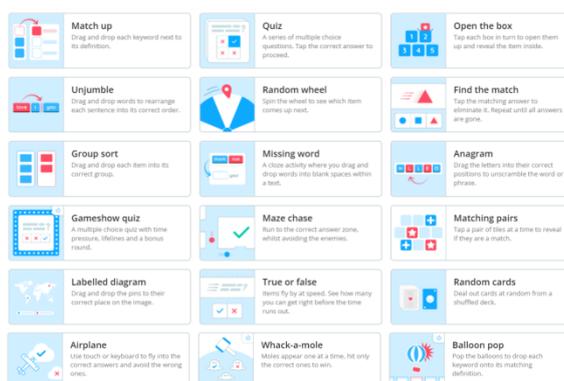
Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 18 November 2024 dihadiri 8 guru bertempat di SD Negeri 1 Labalawa. Tim pengabdi menyampaikan konsep secara teori mengenai *wordwall* dan setelah semua guru paham dan secara demonstrasi. Kemudian dilanjutkan praktek membuat media pembelajaran secara kelompok. Penjelasan teori dilakukan dengan menggunakan slide ppt yang telah dibuat oleh pemateri tersebut sedangkan penjelasan praktik dilakukan dengan langsung mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan *wordwall* secara detail. Selain dilakukan proses penjelasan materi, dilakukan pula sesi tanya jawab antara pemateri dan para guru agar materi *wordwall* yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Alat-alat yang digunakan untuk mendukung pengabdian ini adalah laptop, microphone, speaker, proyektor, layar LCD dan objeknya yaitu *wordwall*.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, masing-masing peserta diberikan materi agar memudahkan dan dapat dipelajari setelah selesai kegiatan, sehingga para guru yang telah mengikuti kegiatan bisa tetap bisa mempelajari melalui panduan materi yang telah diberikan oleh panitia. Apabila para guru mengalami kesulitan setelah pelaksanaan pelatihan maka bisa meminta bantuan pada mahasiswa yang sudah ditunjuk sebagai pendamping untuk melakukan pendampingan lanjutan secara bertahap. Apabila mahasiswa tidak bisa menyelesaikan permasalahan yang dialami guru maka guru-guru yang mengikuti pelatihan bisa langsung berkonsultasi dan berkomunikasi dengan tim pengabdi melalui media sosial atau kontak nomor handphone yang sudah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan.



Gambar 3. Pengabdian Mendampingi Guru dalam Membuat Media

Beberapa template yang tersedia di platform ini termasuk Kuis (*quiz*), yang menyajikan pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda dengan beberapa opsi jawaban. Selain itu, ada tipe permainan seperti (*Find the Match*), di mana pengguna mencocokkan gambar dengan opsi yang disediakan; (*Random Wheel*), yang melibatkan pemilihan jawaban dengan memutar roda; (*Missing word*), di mana pengguna menarik dan menjatuhkan kata-kata yang hilang ke tempatnya; (*Random cards*), di mana pengguna secara otomatis menebak kartu yang diacak; (*True or False*); (*Match up*), yang melibatkan pencocokan pertanyaan dengan fungsi atau definisi yang disediakan; (*Whack-a-mole*), di mana pengguna mengetuk jawaban yang benar saat muncul; (*Group sort*), yang mengharuskan pengguna menarik dan menjatuhkan jawaban ke dalam kelompok; (*Anagram*), di mana pengguna menyusun huruf menjadi posisi yang benar; (*Open the box*), sebuah permainan tebak-tebakan; (*Ballon pop*), sebuah permainan di mana pengguna meletakkan kata kunci ke dalam definisi yang cocok; (*Unjumble*), di mana pengguna meluncur dan menyusun kata-kata ke dalam posisi yang benar; (*Labelled diagram*), yang melibatkan penataan gambar dengan cara meluncurkannya ke tempatnya; (*Gameshow Quiz*), sebuah permainan pilihan ganda berbasis waktu dengan nyawa dan bonus; (*Matching Pairs*), di mana pengguna mencocokkan kotak hingga semua pasangan ditemukan; (*Maze Chase*), sebuah permainan di mana pengguna berjalan menuju jawaban yang benar sambil menghindari rintangan; dan (*Airplane*), di mana pengguna memilih jawaban dengan menerbangkan pesawat ke opsi yang benar sambil menghindari yang salah (Mujahidin dkk., 2019). Lihat gambar di bawah ini untuk representasi visual dari template-template ini.



Gambar 4. Template Wordwall

Pada akhir pelatihan, peserta mempresentasikan media yang telah mereka buat dengan kelompok masing-masing. Setiap kelompok setuju untuk membuat media yang terkait dengan subjek tertentu. Berdasarkan hasil presentasi, peserta telah menunjukkan kemampuan untuk efektif menciptakan media pendidikan menggunakan Wordwall. Semua peserta didorong untuk

lebih mengeksplorasi dan mengembangkan keterampilan mereka dalam menciptakan media pendidikan.



Gambar 5. Hasil Presentasi Kelompok

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dihasilkan dengan Wordwall dapat berupa permainan interaktif atau lembar kerja. Interaktivitas memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dengan media menggunakan Chromebook atau smartphone. Untuk memfasilitasi hal ini, koneksi internet yang handal diperlukan, dan pendidik harus memiliki rencana pelajaran yang baik dalam hal masalah jaringan yang tidak terduga. Untungnya, sesi pelatihan ini tidak mengalami kendala apapun, sehingga implementasinya berjalan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Febrianto, K., Yustitia, V., & A., I. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92–98.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK: Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1).
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2019).
- 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(11), 806–811. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i11.162>
- Sahanata, M., Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall sebagai Sarana Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1.
- Sutisna, D., Widodo, A., Nursaptini, N., Umar, U., Sobri, M., & Indraswati, D. (2020). An analysis of the use of smartphone in students' interaction at senior high school. *Proceedings of the 1st Annual Conference on Education and Social Sciences (ACCESS 2019)*, 465(Access 2019), 221–224. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200827.055>