PELATIHAN MEMBUAT GAME EDUKASI WORDWALL UNTUK GURU DI KELURAHAN KARATON

Listin Rosdiani^{*1}, Badri Munawar², Ratna Dewi³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, STKIP Syekh Manshur

*e-mail: rosdianilistin@gmail.com¹, badri.munawar02@gmail.com², dewisafarina79@gmail.com³

Abstract

One of the impacts of the Covid-19 pandemic is changes the learning process in elementary school from offline learning to online learning method. This student community service program is the result of observations to elementary school students in the Karaton village, that find the online assignment is boring and unattractive. Wordwall has chosen because it can be applied for any subject and helps student to recall the subject so they will not feel bored because they can do the exercises like playing a game. This training activities attended by 8 participants which is a teacher. The activities held in SDN Karaton 3 and consists a stage that is 1). Materials presentation and practicing how to make Wordwall educational game. Data collection technique used questionnaires and data analysis were taken from participant using questionnaires and data analysis were taken from participant response in average. After the training, participants showed positive results that teachers get to know a new knowledge and skill to use wordwall application for online learning method.

Keywords: *educational game, wordwall*

Abstrak

Salah satu dampak Pandemi Covid-19 adalah merubah proses pembelajaran di sekolah dasar dari pembelajaran luring menjadi pembelajaran daring. Kegiatan pengabdian ini merupakan hasil observasi yang dilakukan kepada siswa sekolah dasar di kelurahan karaton, yang merasa pemberian tugas daring membosankan dan kurang menarik. Wordwall dipilih karena dapat digunakan untuk mata pelajaran apapun dan dapat membantu siswa dalam mengingat kembali materi pelajaran, serta siswa tidak akan bosan karena dapat mengerjakan latihan seperti bermain. Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 8 orang peserta yang merupakan seorang guru. Kegiatan dilaksanakan di SDN Karaton 3 dan terdiri dari satu tahap yaitu 1) Pemaparan materi dan praktek membuat game edukasi Wordwall. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan analisis data diambil dari rata-rata respon peserta. Setelah melakukan pelatihan, peserta menunjukkan hasil yang positif dimana guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam membuat dan menggunakan aplikasi wordwall untuk pembelajaran daring.

Kata kunci: *permainan edukasi, wordwall*

1. PENDAHULUAN

Akibat Pandemi Covid-19 yang belum juga selesai, menyebabkan seluruh aktivitas yang mengandung unsur tatap muka harus dibatasi. Salah satunya dalam bidang Pendidikan, pembelajaran yang biasanya dilakukan secara offline atau luar jaringan sekarang berubah menjadi pembelajaran daring atau dalam jaringan. Hal ini merupakan tantangan baru yang harus siap dihadapi guru dan siswa. Tetapi masih banyak guru yang belum siap dalam menghadapi perubahan proses pembelajaran dan masih banyak siswa sekolah dasar yang

mengeluh tentang pembelajaran daring. Materi pelajaran yang menampilkan visualisasi dapat meningkatkan minat siswa. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbentuk kuis yang bisa menampilkan gambar dan sudah banyak dikembangkan sekarang ini.

Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran daring, salah satu contohnya adalah aplikasi Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi berbentuk website yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru, sumber belajar untuk siswa atau alat penilaian berbasis daring yang menarik untuk siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai beragam jenis template yang dapat dibuat dan digunakan oleh guru. Namun kelemahan dari aplikasi ini adalah hanya bisa menggunakan 5 template untuk pilihan yang tidak berbayar. Permainan yang selesai dibuat bisa langsung dibagikan dengan tautan yang dikirimkan melalui aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Kelebihan lain yang ada di aplikasi ini adalah permainan yang sudah selesai dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Ada juga tipe permainan seperti; Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak), True or False (Benar atau salah), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz (Sun'iyah, 2020).

Selanjutnya, untuk mengkonfirmasi hasil observasi yang dilakukan kepada siswa sekolah dasar. Wawancara juga dilakukan dengan beberapa guru di SDN Karaton 3, dari hasil wawancara diketahui bahwa sebagian guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran dilakukan melalui materi dan pemberian tugas yang diunggah pada aplikasi Google Classroom atau menggunakan aplikasi Whatsapp. Selain itu ada juga guru yang menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Pembelajaran seperti monoton karena membuat siswa merasa bosan. Dengan pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan wawasan guru dalam penguasaan teknologi pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dipandang penting untuk meningkatkan pemahaman, dan keterampilan guru SD dalam membuat dan menggunakan aplikasi Wordwall untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

2. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Sabtu, 28 Agustus 2021. Kegiatan dilakukan secara luring di SDN karaton 3 dan diikuti oleh 8 orang guru SDN Karaton 3. Kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan dan terdiri dari tiga tahap yaitu :

Tahap Pertama (Persiapan)

Pada tahap pertama yaitu tahap persiapan diawali dengan silaturahmi dan permohonan izin kepada kepala sekolah. Selanjutnya melakukan koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan bersama kepala sekolah. Setelah itu, sebagai pelaksana pelatihan saya akan membuat dan menyiapkan bahan-bahan untuk pelatihan seperti modul pelatihan.

Tahap Kedua (Pelaksanaan)

Pada tahap kedua dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, akan terdiri dari dua tahapan kegiatan yaitu:

- 1) Pemaparan materi tentang penggunaan aplikasi Wordwall**
- 2) Praktek penggunaan aplikasi Wordwall Tahap Ketiga (Evaluasi)**

Pada tahap terakhir dari kegiatan pengabdian masyarakat ini, pelaksana pelatihan akan mengadakan evaluasi saat kegiatan pelatihan telah selesai dilaksanakan dengan membagikan kusioner evaluasi kepada peserta pelatihan melalui lembar kusioner yang diberikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan terdiri dari satu sesi dan 2 tahap pelaksanaan. Pada kegiatan awal, narasumber menampilkan template kuis melalui layar proyektor dan peserta melihat cara pengerjaannya. Semua peserta mengaku belum pernah melihat kuis berbentuk permainan seperti itu. Selanjutnya, narasumber menjelaskan aplikasi Wordwall dan cara pembuatan menggunakan template yang telah disediakan. Di akhir kegiatan peserta diminta mempraktekkan langsung cara pembuatan soal melalui template yang tersedia di aplikasi Wordwall.

Hasil dari pelatihan ini memberikan dampak positif bagi peserta, karena dari hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di SDN Karaton 3, aplikasi Wordwall belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah diadakannya pelatihan, semua guru sudah mampu membuat dan menggunakan aplikasi Wordwall.

Tabel dan Gambar

Perbandingan kemampuan guru sebelum dan sesudah pelatihan dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Perbandingan Jumlah Guru yang Menguasai Aplikasi Wordwall

Penggunaan Aplikasi Wordwall	
Sebelum	Sesudah
0	8

Selanjutnya dilakukan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat menggunakan lembar kusioner yang diberikan kepada peserta di akhir kegiatan. Lembar kusioner yang telah dibagikan berupa tabel berisi pertanyaan yang dapat dilihat pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Pertanyaan Lembar Kusioner

No	Butir Evaluasi	Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Tema Pelatihan					
2.	Suasana kegiatan					
3.	Kelengkapan materi					
4.	Sikap Penyelenggara					
5.	Alat bantu yang digunakan					
6.	Penguasaan materi oleh narasumber					
7.	Cara penyajian materi oleh narasumber					
8.	Manfaat materi yang diberikan oleh narasumber					
9.	Interaksi narasumber dengan peserta					

Selanjutnya, untuk hasil dari lembar kusioner yang telah dikumpulkan dan dihitung presentase serta rata ratanya dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Tabel 3. Presentase Dan Hasil Kusioner

Responden		Nomor Item Soal / Skor Hasil Angket									Jumlah	Skor Maks	%	% Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	S	N		
Hani Agustin, Spd		5	4	4	4	3	4	4	4	4	36	45	80	84.4444 4 44
Euis Mulyati		5	4	4	4	4	4	4	4	4	37	45	82.22 2 2222	
Teti Haryati, Spd		5	5	5	5	5	5	5	5	5	45	45	100	
Sarminah		4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	45	80	
Hj. Kasmah S. pd		4	5	4	4	4	4	4	4	4	37	45	82.22 2 2222	
Aan Anis Haerahi		4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	45	80	
Ginung Pratigina		5	5	5	4	5	4	4	4	5	41	45	91.111 1111	
Ella Yuriarti Agustini		4	4	4	4	3	4	5	4	4	36	45	80	
JUMLAH	S	36	35	34	33	32	33	34	33	3	304	4		
SKOR MAKS	N	40	40	40	40	40	40	40	40	4				
%		90	87.5	85	82.5	80	82.5	85	82.5	8				
% RATA		84.444												

RATA	4				
------	---	--	--	--	--

Gambar 1. Dokumentasi Saat Pemberian Lembar Kusioner Evaluasi

Dari hasil kusioner yang sudah terkumpul dan selesai dihitung, didapat kesimpulan bahwa tema pelatihan, suasana kegiatan, kelengkapan materi, sikap penyelenggara, alat bantu yang digunakan, penguasaan materi oleh narasumber, cara penyajian materi oleh narasumber, manfaat materi yang diberikan oleh narasumber, serta interaksi narasumber dengan peserta berada di presentase 84% itu artinya berada di kategori baik. Menurut peserta, nilai yang diberikan sudah sesuai dengan rasa puas dan rasa terimakasih karena sudah diberikan kesempatan untuk mengenal dan ikut serta dalam mempraktikkan langsung aplikasi Wordwall.

Jika dilihat dari hasil presentase dan respon peserta setelah selesai melakukan pelatihan, peserta menunjukkan hasil yang positif karena para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat dan menggunakan aplikasi Wordwall. Hal ini sangat penting karena guru masa kini harus mampu menciptakan pembelajaran yang memfasilitasi kebutuhan Genereasi Z yang lahir pada tahun 2000an dan dekat dengan segala sesuatu yang berbasis daring (Situmorang & Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., 2019).

Selanjutnya dari pemaparan langsung yang disampaikan peserta bahwa peserta merasa senang dengan pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran karena menambah ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi dan dirasa sangat bermanfaat untuk kegiatan pembelajaran daring. Akan tetapi peserta mengeluhkan kendala jika aplikasi Wordwall ini digunakan, jaringan internet yang kurang stabil akan menghambat proses pembelajaran karena tidak semua tempat mendapat jaringan internet yang bagus. Kendala seperti ini merupakan kendala utama dalam pembelajaran daring. seperti diungkapkan dalam

salah satu penelitian bahwa beberapa kendala dalam pembelajaran daring adalah kualitas sinyal dan sulitnya mencari jaringan internet (Anugrahana, 2020). Selanjutnya berdasarkan saran dari peserta sebaiknya alat proyektor dicoba terlebih dahulu sebelum pelatihan dimulai, karena pada saat melakukan pemaparan materi alat proyektor tidak dapat tersambung hingga selesai akhir pemaparan materi. Saran dari peserta akan dijadikan sebagai bahan evaluasi jika nantinya pihak penyelenggara memberi pelatihan kembali untuk kegiatan pegabdian selanjutnya.

Gambar 2. Dokumentasi saat Koordinasi dengan Kepsek dan Guru

Gambar 3. Dokumentasi Saat Pemaparan Materi

3) KESIMPULAN

Adapun beberapa kesimpulan dari kegiatan pelatihan ini adalah:

- 1) Kegiatan pelatihan dapat mengatasi permasalahan guru dan siswa, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran daring.

- 2) Kegiatan pelatihan dapat meningkatkan ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi kepada guru dan siswa melalui aplikasi Wordwall.
- 3) Gangguan jaringan internet mungkin akan terjadi apabila pemberian tugas dan pembelajaran daring menggunakan aplikasi Wordwall.
- 4) Kendala yang dihadapi saat melakukan pelatihan adalah alat proyektor yang tidak dapat tersambung hi selesai pemaparan materi.

Saran untuk kegiatan selanjutnya adalah memastikan alat proyektor tersambung dengan benar ke laptop dan memastikan kestabilan jaringan internet saat pelatihan berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada semua guru di SDN Karaton 3 karena sudah menyempatkan waktunya untuk kegiatan pelatihan ini. Terimakasih kepada Bapak Badri Munawar, M.Pd. Sebagai Dosen Pembimbing Lapangan, terimakasih kepada Ibu Minhatul Ma'arif, M.Pd. Sebagai Ketua PPPM Syekh Manshur, dan terimakasih kepada Ibu Ratna Dewi, M.Pd. Sebagai Kaprodi PGSD yang telah memberi banyak masukan dan dukungan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- Anugrahana, A. (2020). Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282-289.
- Handarini, O. I. (2020). *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study from Home (SFH) Selama Masa Pandemi Covid19. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*:8(3), 496-503.
<https://doi.org/10.1093/fampra/cmz005>
- Sari, P. M. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI QUIZZ DAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN IPA BAGI GURU - GURU SDIT AL-KAHFI. *Selaparang : Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkelanjutan*, Vol 4, Nomor 2 (Halaman 195-199).
- Situmorang, K., & Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., M. M. Y. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869-877.
<https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v2i0.394>

Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.