

## PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA AJAR KREATIF BAGI GURU PADA SDN 012 BABAKAN CIPARAY

Mira Kania Sabariah<sup>1</sup>, Gede Agung Ary Wisudiawan<sup>2</sup>, Nungki Selviandro<sup>3</sup>, Indra Mahesa<sup>4</sup>, Reinhard Efraim Situmeang<sup>5</sup>, Aaron Joseph<sup>6</sup>, Wildan Syukri Niam<sup>7</sup>, Yazid Al Ghozali<sup>8</sup>

Program Studi Sarjana Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Bandung, Indonesia

Email Korespondensi: mirakania@telkomuniversity.ac.id

### Abstract

*The application of digital technology in education is becoming increasingly important in this modern era. To face these challenges, increasing teacher competence in developing interactive and creative learning materials must be improved. Wordwall application training was given to teachers at SDN 012 Babakan Ciparay. One of the objectives of this training is to increase the ability of teachers to present material interactively. Another reason is as a way of utilizing information technology. Currently, SDN 012 Babakan Ciparay is equipped with a device in the form of a smart TV. Teachers at SDN 012 Babakan Ciparay have received various materials regarding the use of the Wordwall application. This activity is carried out for 32 hours using an interactive workshop method that combines theory and practical sessions and ends with an assignment. Based on the results of the assignments given, all participants were able to complete them well according to the teaching material taught. Satisfaction with this activity was also analysed to measure the level of understanding and benefits of the Wordwall application for teaching activities. All activities can be followed well and the evaluation results provided also provide a positive assessment of this activity.*

**Keywords :** wordwall; interactive learning; teacher

### Abstrak

Penerapan teknologi digital dalam pendidikan menjadi semakin penting di era modern ini. Untuk menghadapi tantangan tersebut, peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang interaktif dan kreatif harus ditingkatkan. Pelatihan penerapan Wordwall diberikan kepada guru di SDN 012 Babakan Ciparay. Salah satu tujuan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyajikan materi secara interaktif. Alasan lainnya adalah sebagai cara memanfaatkan teknologi informasi. Saat ini SDN 012 Babakan Ciparay telah dilengkapi dengan perangkat berupa smart TV. Guru-guru SDN 012 Babakan Ciparay telah mendapatkan berbagai materi mengenai penggunaan aplikasi Wordwall. Kegiatan ini dilaksanakan selama 32 jam dengan metode workshop interaktif yang memadukan teori dan praktik serta diakhiri dengan pemberian tugas. Berdasarkan hasil tugas yang diberikan, seluruh peserta mampu menyelesaikannya dengan baik sesuai materi ajar yang diajarkan. Kepuasan terhadap kegiatan ini juga dianalisis untuk mengukur tingkat pemahaman dan manfaat aplikasi Wordwall untuk kegiatan pengajaran. Seluruh kegiatan dapat diikuti dengan baik dan hasil evaluasi yang diberikan pun memberikan penilaian positif terhadap kegiatan ini.

**Kata Kunci:** Wordwall; pembelajaran interaktif; guru

Accepted: 2024-06-22

Published: 2024-10-18

## PENDAHULUAN

Penerapan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi semakin penting di era modern ini. Penggunaan teknologi di kelas dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi media pembelajaran digital (Noverdika, 2021). Namun demikian, tantangan yang kerap dihadapi adalah minimnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi karena kerumitan, biaya, serta waktu yang dibutuhkan untuk mempersiapkannya (Mukarromah & Andriana, 2022).

Salah satu aplikasi teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar adalah Wordwall. Wordwall merupakan aplikasi web yang menyediakan berbagai jenis

permainan edukatif seperti teka-teki silang, anagram, pertanyaan benar-salah, dan lain-lain. Aplikasi



**Gambar 1. Lokasi Masyarakat Sasar**

wordwall memungkinkan guru untuk membuat permainan sendiri atau menggunakan permainan yang telah dibuat oleh guru lain, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa (Panji & Nurakhir, 2022).

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Wordwall menyediakan ruang bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran interaktif berbasis permainan. Wordwall menawarkan berbagai template permainan menarik yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun media pembelajaran interaktif seperti ini diyakini dapat meningkatkan efektivitas belajar, namun pembuatannya memiliki tantangan tersendiri bagi guru (Rahmawati & Atmojo, 2021). Oleh karena itu, tim pengabdian masyarakat melaksanakan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media ajar kreatif bagi guru-guru di SDN 012 Babakan Ciparay, dengan tujuan meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi ini untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Lingkungan SDN 012 Babakan Ciparay ditunjukkan pada Gambar 1.

## **METODE**

Kegiatan dilaksanakan melalui workshop interaktif dengan kombinasi sesi teori dan praktik yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu pengenalan Wordwall, praktik dasar penggunaan Wordwall, pengenalan lanjutan penggunaan fitur Wordwall, dan praktik lanjutan penggunaan Wordwall. Tahapan pertama, yaitu pengenalan Wordwall, bertujuan untuk memberikan informasi mengenai ruang lingkup dan latar belakang penggunaan Wordwall, seperti pembahasan jenis-jenis permainan edukatif yang tersedia, contoh dasar penggunaan Wordwall dalam pembuatan materi pembelajaran yang interaktif, dan pembahasan fitur dasar aplikasi ini.

Pada Tahapan kedua adalah praktik dasar penggunaan Wordwall yang dilakukan oleh masyarakat sasaran, dalam hal ini guru-guru di SDN 012 Babakan Ciparay, yang didampingi oleh tim pengabdian masyarakat. Implementasi penggunaan Wordwall digunakan untuk membuat permainan edukatif sederhana dengan tampilan yang menarik. Kesulitan dalam implementasi penggunaan Wordwall, baik melalui ponsel maupun laptop, dapat diminimalisir karena proses pendampingan berjalan cukup efektif. Tahapan ketiga adalah pengenalan lanjutan fitur Wordwall yang berisi pembahasan kemampuan Wordwall dalam membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dengan berbagai fitur pendukung. Demonstrasi pun dilaksanakan oleh fasilitator yang

ditunjukkan pada Gambar 2 dan didampingi oleh sesi tanya jawab sehingga mempermudah praktik lanjutan Wordwall.

Tahapan akhir dari pelatihan penggunaan Wordwall adalah praktik lanjutan penggunaan Wordwall. Pemantapan pemahaman terhadap pengenalan lanjutan dilakukan melalui pembuatan permainan edukatif yang lebih kompleks. Pendampingan terhadap masyarakat sasaran dilakukan



**Gambar 2. Demonstrasi praktik WordWall**

untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan bahan ajar yang interaktif. Tahapan ini ditutup dengan diskusi, feedback, dan saran dari masyarakat sasaran kepada fasilitator. Survey berupa kuesioner yang berisi pertanyaan terbuka dan tertutup disebarkan kepada 24 guru SDN 012 Babakan Ciparay.

Kemudian, fasilitator merekapitulasi untuk mendapatkan ilustrasi hasil pelatihan Wordwall pada masyarakat sasaran. Evaluasi kegiatan dilaksanakan dua arah. Masyarakat sasaran diberikan penugasan untuk pembuatan permainan edukatif dengan batas waktu tertentu. Fasilitator memberikan evaluasi terhadap permainan edukatif yang dibuat untuk meningkatkan motivasi masyarakat sasaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan penjelasan materi dasar pada aplikasi Wordwall. Pembuatan akun aplikasi Wordwall pada setiap peserta dilaksanakan untuk memudahkan praktik. Pada proses pembuatan permainan edukatif, para peserta didampingi oleh fasilitator untuk menjawab pertanyaan dan memudahkan praktik pada aplikasi Wordwall. Setelah sesi pelatihan, selanjutnya para peserta diberikan tugas untuk membuat sebuah penyajian materi menggunakan aplikasi wordwall. Hasil penugasan yang diberikan kepada para peserta dapat diselesaikan dengan baik dengan penyajian beragam sesuai jenis yang ada diaplikasi wordwall.

Pada akhir kegiatan, peserta juga menyampaikan hasil evaluasi kepada panitia pelaksana melalui kuesioner dengan pertanyaan tertutup. Pilihan jawaban yang diberikan ada 5, yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Terdapat 6 pertanyaan utama yang mencakup pelaksanaan pelatihan Wordwall pada SDN 012 Babakan Ciparay, di antaranya mengenai konten materi, cara penyampaian, waktu, kebermanfaatan, sikap fasilitator, dan keberlanjutan kegiatan. Hasil evaluasi terhadap pertanyaan tertutup dapat dilihat pada Tabel 1 dan visualisasinya persentasinya dapat dilihat pada Gambar 3.

Berdasarkan hasil pengolahan kuesioner Terdapat 9 orang dari 17 orang peserta pelatihan menyatakan agar Kegiatan pelatihan bisa dilakukan secara berkelanjutan agar ilmunya tidak terlupakan serta para Guru bisa menjadi lebih mahir. Kemudian terdapat 4 orang dari 17 orang menyatakan untuk meningkatkan frekuensi kerjasama kemitraan dengan Sekolah Dasar yang ada

di Bandung, terutama untuk SDN Babakan Ciparay. Sementara terdapat 2 orang dari 17 orang peserta pelatihan menyatakan untuk mengadakan pelatihan kembali dengan platform aplikasi yang berbeda yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Sisanya terdapat 2 orang dari 17 orang peserta pelatihan menyatakan untuk meningkatkan kuota pelatihan lebih banyak lagi agar banyak guru yang dapat merasakan manfaatnya.

**Tabel 1 Rekapitulasi Feedback Pertanyaan Tertutup**

Butir-butir Penilaian		Jumlah masing-masing faktor yang dipentingkan				
		STS	TS	N	S	SS
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	0	0	0	1	16
2	Materi/teknologi/seni yang disajikan sangat bermanfaat bagi masyarakat	0	0	0	0	17
3	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0	0	0	7	10
4	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	0	1	16
5	Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	0	3	14
6	Masyarakat berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0	0	0	0	17
Jumlah		0	0	0	12	90
% (jml masing-masing:total)		0%	0%	0%	12%	88%
Jumlah % setuju+sangat setuju						100%



**Gambar 3. Persentase Kepuasan Masyarakat Sasar**

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan kepada para guru di SDN 012 Babakan Ciparay bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai alat yang memperkaya pembelajaran melalui permainan edukatif. Meskipun Wordwall telah menjadi populer dalam dunia pendidikan, penerapannya di sekolah-sekolah masih belum sepenuhnya dimanfaatkan.

Dalam kegiatan ini, upaya telah dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para guru terkait fitur-fitur dan potensi Wordwall dalam konteks pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan penggunaan aplikasi ini agar dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kreatif.

Diharapkan, setelah mengikuti kegiatan ini, para guru dapat lebih percaya diri dalam menerapkan Wordwall dalam proses pengajaran mereka, menghasilkan permainan edukatif yang memikat dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa. Penerapan teknologi seperti Wordwall diharapkan dapat membuka peluang baru dalam pendidikan, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih modern, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10851092.
- Ardhianti, Fernandita. "Efektifitas penggunaan video sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar." 2022.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.