

## **PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN GAME EDUKASI MENGUNAKAN WORDWALL BAGI GURU SEKOLAH DASAR**

**I Gede Bendesa Subawa<sup>1</sup>, Luh Eka Damayanti<sup>2</sup>, Gede Surya Mahendra<sup>3</sup>**

<sup>123</sup>Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha

Email: [bendesa.subawa@undiksha.ac.id](mailto:bendesa.subawa@undiksha.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This community service activity aims to fill the gap between the potential of technology and its application in the context of basic education. Through targeted training and mentoring, it is hoped that teachers can make optimal use of the Wordwall platform in supporting digital literacy learning for students. This service has a high urgency considering that so far in the learning process teachers have not optimally used digital technology in learning, making students passive in participating in the learning process. The activity stages in this service start from the planning stage which includes preparation of training materials and scheduling, then continued with training activities which are carried out offline twice. After that, the mentoring and evaluation stages are carried out. The evaluation results of this activity are in the very satisfactory category based on the results of measuring the level of satisfaction of the training participants.*

**Keywords:** *training, mentoring, educational games, wordwall*

### **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan antara potensi teknologi dan penerapannya dalam konteks pendidikan dasar. Melalui pelatihan dan pendampingan yang terarah, diharapkan para guru dapat memanfaatkan platform Wordwall secara optimal dalam mendukung pembelajaran literasi digital bagi siswa. Pengabdian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat selama ini dalam proses pembelajaran guru belum optimal menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Adapun tahapan kegiatan dalam pengabdian ini dimulai dari tahap perencanaan yang meliputi persiapan bahan pelatihan serta penjadwalan, kemudian dilanjutkan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan secara luring sebanyak dua kali. Setelah itu dilakukan tahap pendampingan, dan evaluasi. Adapun hasil evaluasi dari kegiatan ini masuk kategori sangat memuaskan berdasarkan hasil pengukuran tingkat kepuasan kepada peserta pelatihan.

**Kata kunci:** *pelatihan, pendampingan, game edukasi, wordwall*

### **PENDAHULUAN**

Pada era Merdeka Belajar yang kini tengah kita jalani, tantangan literasi digital menjadi semakin penting, terutama di kalangan guru Sekolah Dasar (Kharizmi, 2021; Pramudyo, 2023). Fenomena ini terjadi seiring dengan transformasi digital yang telah merasuk ke dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di tengah pergeseran paradigma tersebut, penting bagi para pendidik untuk tidak hanya mengikuti perkembangan teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan mengenai game edukasi *Wordwall* muncul sebagai respons yang

tepat (Putra et al., 2024; Syarifatunnisa, 2023). *Wordwall* merupakan platform yang inovatif dalam menyajikan beragam permainan pendidikan yang dapat disesuaikan dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru Sekolah Dasar yang masih kurang familiar dengan potensi dan cara pemanfaatan teknologi tersebut untuk meningkatkan literasi digital di kelas (Syarifatunnisa, 2023).

Dengan memahami fenomena ini, pengabdian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan antara potensi teknologi dan penerapannya dalam konteks pendidikan dasar. Melalui pelatihan dan

pendampingan yang terarah, diharapkan para guru dapat memanfaatkan platform *Wordwall* secara optimal dalam mendukung pembelajaran literasi digital bagi siswa (Rengganis & Subekti, 2024). Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar yang mengedepankan kemandirian belajar melalui pemanfaatan teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan teknis kepada para guru, tetapi juga untuk membantu mereka menginternalisasi nilai-nilai literasi digital ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Dengan cara ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan belajar yang inklusif, progresif, dan adaptif terhadap dinamika perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan hasil dari observasi dan interaksi dengan para guru di SD 1 Banyuning, SDN 5 Banyuning dan SDN 5 Kampung Baru menunjukkan bahwa mayoritas dari guru masih mengandalkan buku cetak sebagai sumber primer untuk materi pembelajaran dan menerapkan metode pembelajaran konvensional. Keterbatasan penggunaan media pembelajaran tercermin dari ketergantungan pada sumber daya yang ada di lingkungan sekolah, hanya berdasarkan buku cetak, dan tidak memanfaatkan teknologi dikarenakan guru kesulitan untuk mempelajari teknologi. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dengan model pembelajaran yang monoton, serta akibat buruknya adalah hasil belajar siswa menjadi rendah dan daya kemampuan berfikir pun melemah. Ditemukan bahwa guru di sekolah tersebut mengharap adanya workshop terkait literasi digital dan pelatihan pembuatan konten pembelajaran yang menarik. Oleh sebab itu dipandang perlu adanya pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk meningkatkan keterampilannya pada bidang teknologi digital pembelajaran yaitu melalui pelatihan pengembangan multimedia pembelajaran. Pengabdian ini memiliki urgensi yang tinggi mengingat selama ini dalam proses pembelajaran guru belum optimal menggunakan

teknologi digital dalam pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran.

## **METODE**

Adapun tahapan kegiatan yang akan dilakukan pada kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut:

- a. **Perencanaan:** Merencanakan struktur dan jadwal pelatihan yang sesuai. Tentukan durasi pelatihan, lokasi, metode pengiriman (daring atau tatap muka), dan siapa saja yang akan menjadi fasilitator pelatihan. Pastikan untuk menyusun materi pelatihan secara terstruktur dan menyediakan waktu untuk sesi tanya jawab dan praktik langsung.
- b. **Pelatihan:** Selama sesi pelatihan, fasilitator memimpin para guru melalui materi yang disiapkan, memberikan demonstrasi penggunaan platform *Wordwall*, dan memberikan contoh-contoh penerapan dalam pembelajaran. Sesi pelatihan juga harus mencakup waktu untuk diskusi, pertanyaan, dan praktik langsung oleh para guru.
- c. **Pendampingan:** Setelah pelatihan selesai, berikan pendampingan dan dukungan tambahan kepada para guru dalam mengimplementasikan keterampilan yang mereka pelajari dalam lingkungan kelas mereka. Ini dapat dilakukan melalui sesi tindak lanjut, kunjungan observasi, atau forum daring di mana para guru dapat berbagi pengalaman dan bertanya kepada fasilitator.
- d. **Evaluasi dan Umpan Balik:** Terakhir, lakukan evaluasi terhadap efektivitas pelatihan dengan mengumpulkan umpan balik dari para guru. Evaluasi ini dapat dilakukan melalui survei atau wawancara untuk mengetahui sejauh mana pelatihan telah membantu mereka meningkatkan literasi digital dan mengatasi tantangan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Gunakan hasil evaluasi ini

untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan pada program pelatihan di masa mendatang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan dilaksanakan sebanyak 2 kali yang pertama pada tanggal 15 Agustus 2024 berlokasi di SDN 5 Banyuning. Pada pelatihan ini dihadiri oleh 13 orang guru yang merupakan guru dari SDN 5 Banyuning serta perwakilan dari SD 1 Banyuning dan SDN 5 Kampung Baru. Kegiatan ini diawali dengan sambutan Ibu Kepala Sekolah kemudian dilanjutkan dengan

pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Wordwall oleh Narasumber yang merupakan seorang dosen dibidang Multimedia di Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi 2 sesi yaitu sesi pemaparan materi oleh narasumber kemudian di sesi 2 dilakukan pendampingan pembuatan media pembelajaran yang dilakukan langsung oleh para peserta pelatihan secara mandiri. Diakhir kegiatan, peserta pelatihan akan mempresentasikan media yang telah diselesaikan selama pelatihan.



Gambar 1 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Hari Pertama

Pelatihan hari kedua dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2024 yang dilaksanakan di SDN 5 Kampung Baru. Pada pelatihan tersebut dihadiri oleh 18 peserta guru dari SDN 5 Kampung Baru dan perwakilan dari SDN 1 Banyuning dan SDN 5 Banyuning. Adapun susunan acara yang dilaksanakan tidak jauh berbeda dengan pelatihan pertama yaitu diawali dengan sambutan Bapak Kepala Sekolah kemudian dilanjutkan sesi pelatihan. Adapun Narasumber

pada kegiatan pelatihan saat ini yang merupakan seorang dosen dibidang Multimedia di Prodi Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada pelatihan ini juga dibagi menjadi 2 sesi, yang pertama adalah penyampaian materi tentang media pembelajaran digital dan dilanjutkan sesi pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall.



Gambar 2 Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Hari Kedua

Diakhir masing-masing kegiatan pelatihan para peserta diberikan angket respon terkait pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian. Kuesioner terbagi atas tiga aspek yaitu aspek pemahaman dan relevansi materi pelatihan, aspek penggunaan dan penerapan *wordwall*, serta aspek dampak pelatihan terhadap keterampilan dan pembelajaran dengan jumlah pernyataan dari ketiga aspek tersebut adalah sebanyak 12 pernyataan.

Kuesioner dibagikan melalui bantuan platform google yang kemudian diisi oleh peserta sebanyak 31 orang. Setelah pengisian kuesioner dilakukan penghitungan skor berdasarkan isian data tersebut, yang selanjutnya dihitung nilai rerata per aspek, dilanjutkan dengan rerata secara keseluruhan.

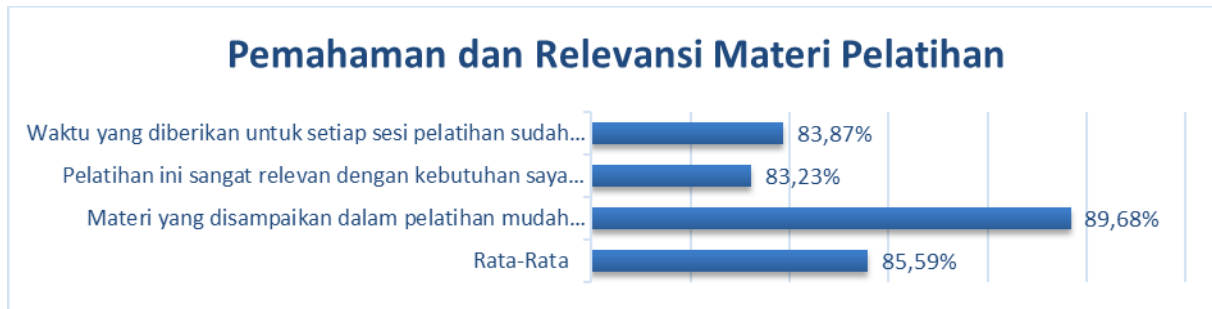
Evaluasi dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner yang diberikan kepada peserta mengenai tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan. Pada kuesioner di tahap

evaluasi digunakan empat indikator utama sebagai penilaian kepuasan peserta yaitu aspek pemahaman dan relevansi materi pelatihan, aspek penggunaan dan penerapan *wordwall*, serta aspek dampak pelatihan terhadap keterampilan dan pembelajaran. Kegiatan pelatihan dinyatakan berhasil jika persentase kepuasan peserta berada di atas 81,26% (Fuada et al., 2020). Berikut persentase tingkat kepuasan peserta workshop dirujuk seperti berikut.

Tabel 1 Tingkat Kepuasan Responden (Fuada et al., 2020)

Persentase	Keterangan
81,26% - 100%	Sangat Puas
62,51% - 81,25%	Puas
43,76% - 62,50%	Tidak Puas
25,00% - 43,75%	Sangat tidak Puas

Adapun rekapitulasi hasilnya sebagai berikut:



Gambar 3. Persentase Rerata Tingkat Kepuasan Pada Aspek Pemahaman dan Relevansi Materi Pelatihan



Gambar 4. Persentase Rerata Tingkat Kepuasan Pada Aspek Penggunaan dan Penerapan Wordwall



Gambar 5. Persentase Rerata Tingkat Kepuasan Pada Aspek Dampak Pelatihan Terhadap Keterampilan dan Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 3 persentase rata-rata untuk aspek pemahaman dan relevansi pelatihan yang dilakukan memperoleh persentasi skor rata-rata sebesar 85.59 % yang masuk pada kategori **Sangat Puas**. Berdasarkan Gambar 4 persentase rata-rata untuk aspek penggunaan dan penerapan wordwall yang dilakukan memperoleh persentasi skor rata-rata sebesar 87.26 % yang masuk pada kategori **Sangat**

**Puas**. Berdasarkan Gambar 5 persentase rata-rata untuk aspek dampak pelatihan terhadap keterampilan dan pembelajaran yang dilakukan memperoleh persentasi skor rata-rata sebesar 87.26 % yang masuk pada kategori **Sangat Puas**.

Sedangkan total keseluruhan penilaian didapatkan persentase tingkat kepuasan peserta pelatihan perancangan media pembelajaran

adalah 87.26 % sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta merasa **Sangat Puas** dengan kegiatan PKM yang diberikan.

Tabel 2 Persentase Rerata Keseluruhan Aspek

Aspek	Rata-Rata (%)
A. Pemahaman dan Relevansi Materi Pelatihan	85.59
B. Penggunaan dan Penerapan <i>Wordwall</i>	87.26
C. Dampak Pelatihan Terhadap Keterampilan dan Pembelajaran	88.26
Rerata Total (%)	87.26

## SIMPULAN

Pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum merdeka merupakan cara efektif untuk meningkatkan literasi digital guru. Program yang fokus pada aplikasi praktis teknologi pendidikan, seperti *Wordwall*, sangat membantu guru dalam memanfaatkan alat digital untuk mendukung pembelajaran interaktif. Selain pelatihan awal, perlu adanya program pendampingan yang berkelanjutan. Guru-guru memerlukan bimbingan langsung di lapangan untuk memastikan mereka bisa mengaplikasikan teknologi digital dalam pengajaran mereka secara efektif.

Pelatihan ini secara keseluruhan sangat berhasil. Para guru merasa materi pelatihan mudah dipahami, relevan, dan aplikatif dalam konteks pembelajaran sehari-hari. *Wordwall* dinilai sebagai alat yang bermanfaat untuk meningkatkan interaktivitas dan kualitas pembelajaran, serta mampu mendorong kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan beberapa penyesuaian, seperti alokasi waktu yang lebih panjang dan sesi lanjutan, pelatihan ini dapat lebih optimal dalam mendukung profesionalisme guru dalam era pendidikan berbasis teknologi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Fuada, S., Ichsan, I. N., Putra Pratama, H., Indriati, D., Putri, H., Suranegara, G. M., Setyowati, E., & Fauzi, A. (2020). Workshop Internet-Of-Things Untuk Guru Dan Siswa Sekolah Menengah Di Purwakarta, Jawa Barat, Guna Menunjang Kompetensi Era Industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <http://ejournal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/J-ABDIPAMAS>
- Kharizmi, M. (2021). Kesulitan Siswa Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Ragam :Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(3), 103–108.
- Pramudyo, G. N. (2023). Literasi Web: Definisi, Keterampilan dan Konteksnya di Indonesia. *Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 7(2), 345–354.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan *Wordwall* pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81–95. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index>
- Rengganis, M., & Subekti, E. E. (2024). Peningkatan keaktifan belajar peserta didik melalui media pembelajaran *wordwall* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SDN Peterongan. *Journal of Elementary Education*, 7(2), 274–281.
- Syarifatunnisa, A. (2023). Development of *Wordwall* Media on Learning to Compare Object Weight in Grade 1 Elementary School. *Indonesian Journal of Primary Education*, 7(2), 197–208. <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/>