

KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN : MENDESAIN INTERAKTIF DENGAN WORDWALL UNTUK GURU SMP NIDA EL ADABI, PARUNG PANJANG

Ai Rukmini^{1*}, Kadiyo², Dzikri³, Muhamad Abduh⁴

^{1,2,3,4} Prodi Magister Pendidikan Agama Islam, STAI Nida El Adabi

Abstrak

Dalam era industri 4.0, guru dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, produktif, dan mandiri. Mereka harus memanfaatkan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan tidak membosankan. Penggunaan media pembelajaran interaktif, seperti permainan digital, dapat meningkatkan motivasi siswa. Salah satu aplikasi yang efektif untuk penilaian dan pembelajaran daring adalah Wordwall. Namun, guru di SMP Nida El Adabi masih kurang kreatif dalam melakukan evaluasi berbasis digital. Wordwall menyediakan kemudahan melalui versi dasar yang gratis serta berbagai templat yang dapat digunakan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun evaluasi menggunakan Wordwall. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring dengan tugas praktik mandiri. Sebagai hasilnya, guru mampu menciptakan permainan pembelajaran interaktif yang berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Pelatihan, Wordwall, Media Digital, Guru

Abstract

In the era of Industry 4.0, teachers are required to be more creative, innovative, productive, and independent. They must utilize technology to create engaging and stimulating learning experiences. The use of interactive learning media, such as digital games, can enhance students' motivation. One effective application for online assessment and learning is Wordwall. However, teachers at SMP Nida El Adabi still demonstrate limited creativity in conducting digital assessments. Wordwall offers convenience through its free basic version and a variety of customizable templates. This training aims to enhance teachers' creativity in designing assessments using Wordwall. The program is conducted online and includes independent practical assignments. As a result, teachers can develop interactive learning games that positively impact students' learning outcomes.

Keywords: Training, Wordwall, Digital Media, Teacher

Correspondence author: airukmini@gmail.com*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan mengalami perkembangan pesat seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin cepat (Marhaeni et al., 2023). Masyarakat dituntut untuk terus beradaptasi dengan perubahan yang terjadi akibat kemajuan teknologi dan informasi saat ini, termasuk dalam menciptakan inovasi dalam media pembelajaran di sekolah (Sahanata et al., 2022). Sekolah berperan sebagai pintu utama bagi siswa dalam mengakses perkembangan teknologi yang tersedia. Diharapkan bahwa kemajuan teknologi ini dapat diterapkan dalam kehidupan siswa, sehingga mereka terdorong untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Dalam era revolusi industri 4.0, guru dan pendidik dituntut untuk mengoptimalkan peran mereka. Mereka diharapkan menjadi lebih inovatif, kreatif, produktif, dan mandiri dalam menjalankan tugasnya. Selain itu, mereka juga harus mampu memanfaatkan inovasi teknologi guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, dinamis, dan tidak membosankan bagi siswa. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi lebih aktif dalam mengembangkan potensinya dan lebih mudah memahami materi pelajaran. Siswa tidak hanya diharapkan mampu menggunakan teknologi, tetapi juga memiliki pemahaman ilmiah yang baik, serta berperilaku jujur dan bermoral tinggi. Kemampuan yang dibutuhkan di abad ke-21 ini dikenal dengan konsep 4C, yang meliputi pemikiran kritis dan pemecahan masalah, kolaborasi, kreativitas, serta inovasi (Eko Saputri et al., 2023). Oleh karena itu, guru harus memiliki keterampilan dalam merancang aktivitas pembelajaran serta menilai hasil belajar dengan cara yang inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

Tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi harus dilakukan secara berkelanjutan agar daya serap siswa dapat diukur secara optimal. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan dalam menyusun instrumen evaluasi yang benar-benar dapat mengukur hasil belajar siswa secara akurat. Instrumen evaluasi yang digunakan harus valid, reliabel, dan menarik. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti smartphone, PC, atau laptop. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah gamifikasi dalam pembelajaran, yang memungkinkan siswa belajar sambil bermain (Abdullah & Hasti Yuniata, 2018). Aplikasi Wordwall dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kuis serta permainan edukatif yang menarik (Parisa et al., 2023).

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi serta media pembelajaran daring yang menarik bagi siswa (Wafiqni & Putri, 2021). Terdapat beberapa ketentuan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media permainan interaktif Wordwall. Pertama, aplikasi ini dapat diakses di mana saja secara efektif tanpa memerlukan perangkat tambahan dan tanpa perlu mengunduh aplikasi, karena pengguna dapat langsung masuk ke situs web tanpa menghabiskan ruang penyimpanan (Nur Aini & Rulvian, 2023). Selain itu, Wordwall memiliki sejumlah keunggulan, termasuk ketersediaan versi gratis dengan fitur dasar serta beragam templat yang dapat dipilih sesuai kebutuhan. Media edukasi ini dinilai menarik karena menggabungkan elemen visual seperti warna, gambar, dan suara dalam tampilannya (Siagian & Tarigan, 2023). Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dibagikan langsung melalui berbagai platform, seperti WhatsApp dan Google Classroom. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai jenis permainan, termasuk teka-teki silang, kuis, dan kartu acak. Keunggulan lainnya adalah bahwa permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam format PDF, sehingga mempermudah siswa yang mengalami kendala jaringan dalam mengaksesnya.

Wordwall juga memungkinkan guru untuk melacak perkembangan belajar siswa dan membantu mereka memahami materi pembelajaran melalui internet (Pradani, 2022). Selain itu, menurut Furliana (2023), Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menilai tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran suatu mata pelajaran tertentu.

SMP Nida El Adabi Kabupaten Bogor menghadapi permasalahan terkait rendahnya pemahaman guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis daring dalam proses pembelajaran. Evaluasi pembelajaran berbasis digital di sekolah ini masih kurang efektif, dan sebagian besar guru belum mengenal situs Wordwall yang dapat digunakan untuk membuat permainan edukatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk berbagi pengetahuan dan keterampilan terkait pemanfaatan media pembelajaran Wordwall sebagai alat evaluasi pembelajaran bagi guru di SMP Nida El Adabi Kabupaten Bogor. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun instrumen evaluasi menggunakan Wordwall, yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Selain itu, diharapkan siswa mampu mengakses dan mengelola media ini sebagai bagian dari kemajuan teknologi pendidikan, sehingga semakin termotivasi untuk belajar.

METODE PELAKSANAAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini direncanakan berlangsung selama enam bulan, dari September 2023 hingga Februari 2024. Pelatihan akan dilaksanakan secara daring dengan dukungan guru dari SMP Nida El Adabi Kabupaten Bogor. Kegiatan ini akan dilakukan melalui dua metode utama, yaitu 1) Metode pelatihan, di mana peserta diberikan pemahaman mengenai manfaat dan fitur aplikasi Wordwall. 2) Metode praktik, di mana peserta dilatih untuk membuat permainan interaktif menggunakan Wordwall, yang dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi pembelajaran di kelas. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: 1) Observasi awal - Tim melakukan observasi di SMP Nida El Adabi Kabupaten Bogor, yang berlokasi di Desa Kabasiran, Kecamatan Parung Panjang, Kabupaten Bogor. Hasil observasi menunjukkan bahwa para guru memerlukan pelatihan dalam mengembangkan permainan edukatif interaktif menggunakan Wordwall. Berdasarkan temuan ini, tim Abdimas menyusun proposal kegiatan dengan tema pelatihan pembuatan permainan pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall, 2) Perizinan - tim mengajukan permohonan izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Nida El Adabi Parung Panjang, 3) Persiapan materi pelatihan – tim menyusun dan menyiapkan materi pelatihan yang berkaitan dengan pembuatan permainan pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Materi ini akan disampaikan kepada para guru melalui sesi pelatihan yang mencakup teori dan praktik langsung dalam pembuatan permainan edukatif, 4) Evaluasi pelatihan - setelah pelatihan selesai, tim melaksanakan evaluasi untuk menilai efektivitas program. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur respons peserta terhadap instruksi yang diberikan serta tingkat keberhasilan mereka dalam mengembangkan permainan pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall, 4) Penyusunan laporan dan publikasi - tahap akhir dari kegiatan ini adalah penyusunan laporan pertanggungjawaban atas pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat yang ditujukan kepada guru di SMP Nida El Adabi. Selain itu, diharapkan tim dapat menghasilkan publikasi dalam bentuk jurnal sebagai dokumentasi akademik dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran digital untuk guru SMP Nida El Adabi 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 pengenalan tim dan dilanjutkan ke materi pelatihan. Materi pelatihan dimulai dengan pengenalan tentang penggunaan wordwall sebagai media pembelajaran digital mulai dari pembuatan akun untuk guru hingga pembuatan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) 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.

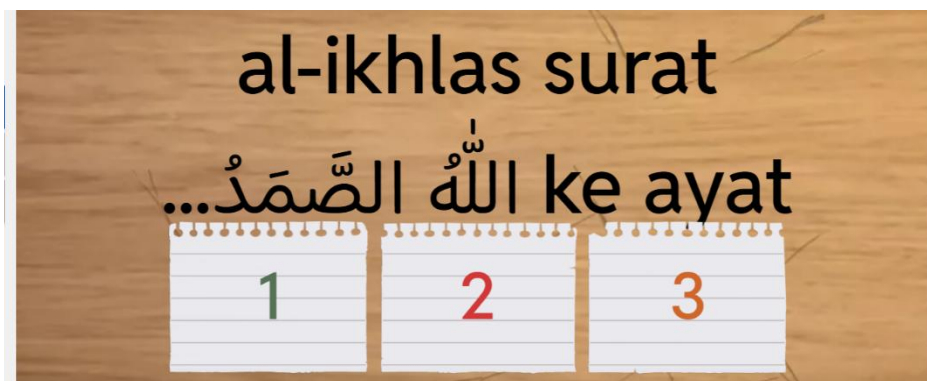
Kegiatan diskusi dilaksanakan setelah penyampaian materi untuk melihat keterserapan penjelasan materi yang dilakukan dan kesulitan yang dialami peserta pelatihan dan mengoperasikan wordwall.

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.
- d. 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. 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 1 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 kuisioner yang harus diisi oleh semua peserta. Lembar kuisioner ini dibagikan menggunakan google form dan rangkuman hasil pengisian kuisioner sebelum dan sesudah pelaksanaan pengabdian yang dipaparkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuisioner

Indikator	Sebelum	Sesudah
Mengetahui dan memahami mengenai game edukatif	70%	100%
Mengetahui dan memahami tentang wordwall	0%	90%
Mengetahui dan memahami fungsi beberapa fitur pada wordwall	0%	85%
Mampu membuat akun wordwall	0%	100%
Mampu membuat beberapa game pada wordwall	0%	85%
Mampu mengimplementasikan wordwall 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 12 peserta pelatihan semuanya positif. Dengan diadakannya pelatihan ini guru SMP Nida El Adabi sangat terbantu untuk memenuhi tugas mengajarnya dalam membuat perangkat pembelajaran yang menarik.

1. 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:

- 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

Program pengabdian ini membuktikan bahwa pelatihan dalam pemanfaatan Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif berperan signifikan dalam membantu guru meningkatkan minat belajar siswa. Selain itu, pelatihan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran melalui pengembangan permainan edukatif yang interaktif. Lebih jauh, kegiatan ini turut mendukung guru dan staf sekolah dalam mengatasi tantangan dalam pembelajaran tematik serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama, mencakup aspek materi pembelajaran, sumber daya, metode, dan hasil yang dicapai.

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