

## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Interaktif Menggunakan Wordwall Bagi Guru SD Kreatif Insan Rabbani**

**<sup>1</sup>Eko Wahjudi\***  
Universitas Negeri Surabaya  
Kampus Unesa Ketintang  
Surabaya  
[ekowahjudi@unesa.ac.id](mailto:ekowahjudi@unesa.ac.id)

**<sup>2</sup>Sapto Wibowo**  
Universitas Negeri Surabaya  
Kampus Unesa Ketintang  
Surabaya  
[saptowibowo@unesa.ac.id](mailto:saptowibowo@unesa.ac.id)

**<sup>3</sup>Han Tantri Hardini**  
Universitas Negeri Surabaya  
Kampus Unesa Ketintang  
Surabaya  
[hanhardini@unesa.ac.id](mailto:hanhardini@unesa.ac.id)

### **Abstract**

*This service activity was carried out at Insan Rabbani Creative Elementary School Jl. KRI P Rupert No. 70, Pager, Sawotratap, Gedangan, Sidoarjo, East Java. Based on the situation analysis of the partners, the main problem lies in teachers who have difficulty in developing creative and innovative digital learning media due to lack of understanding and skills. Therefore, this activity is a solution to the problem that can be overcome by providing training for teachers to develop interactive game-based digital learning media using the wordwall platform. The purpose of this activity is to encourage teachers at Insan Rabbani Creative Elementary School to be more innovative, especially in organizing learning activities through the development of digital learning media so that the hope is to improve the quality of learning. The methods used in this community service activity are field surveys, demonstrations, lectures, practices, discussions and distributing questionnaires. This PKM activity has been successful and running well, which is indicated by the results of the participant survey getting a percentage of 83.95% which means that it has received a "Very Good" response.*

**Keywords:** Learning Media, Interactive Game, Wordwall

### **Abstrak**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SD Kreatif Insan Rabbani Jl. KRI P Rupert No. 70, Dusun Pager, Sawotratap, Kec. Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Berdasarkan analisis situasi pada mitra, permasalahan utama ialah terletak pada guru yang kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif karena kurangnya pemahaman dan keterampilan yang dimiliki. Oleh karena itu, kegiatan ini menjadi solusi atas permasalahan yang dapat diatasi dengan memberikan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan platform *wordwall*. Tujuan dari kegiatan ini ialah mendorong guru di SD Kreatif Insan Rabbani menjadi lebih inovatif terutama dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran digital sehingga harapannya mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah survey lapangan, demonstrasi, ceramah, praktik, diskusi dan penyebaran kuesioner. Kegiatan PKM ini telah berhasil dan berjalan dengan baik yang ditunjukkan dari hasil survey peserta mendapatkan persentase sebesar 83,95% yang diartikan telah mendapatkan respon "Sangat Baik".

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Game Interaktif, Wordwall

## **PENDAHULUAN**

Penerapan pembelajaran abad 21 menjadi tantangan baru bagi Indonesia. Perubahan ke abad 21 ditandai dengan perubahan paradigma pembelajaran dengan adanya perubahan kurikulum, media dan teknologi. Pembelajaran abad 21 dituntut untuk melakukan integrasi teknologi dalam pembelajaran dari pihak guru maupun peserta didik untuk mengembangkan keterampilan belajar. Penggunaan teknologi juga bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan produktivitas tinggi (Rahayu et al., 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai sumber daya salah satunya digital untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan inovatif. Kondisi ini menghadirkan tantangan tersendiri bagi guru untuk beradaptasi dengan perubahan yang ada. Sebagian besar guru dirasa belum cukup siap menerapkan pembelajaran digital

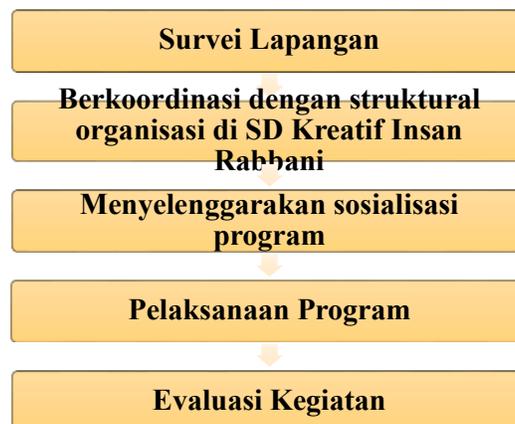


inovatif dari guru untuk menampilkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan khususnya bagi peserta didik di tingkat SD (Nenohai et al., 2021).

Upaya untuk mengatasi permasalahan kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital, maka perlu dilakukan suatu kegiatan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran digital yang mudah dipelajari dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penyelenggaraan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital berbasis game interaktif dengan menggunakan *platform wordwall* di SD Kreatif Insan Rabbani perlu diadakan sebagai solusi permasalahan kurangnya keterampilan serta tuntutan pembelajaran yang berintegrasi dengan teknologi.

## **METODE**

Program Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk menyajikan materi dan pendampingan diberikan untuk praktik dalam membuat media pembelajaran digital menggunakan *wordwall*. Evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan dilakuakn dengan membagikan angket respon peserta serta pengumpulan tugas berupa produk media menggunakan *wordwall* dari para peserta. Indikator pencapaian tujuan apabila sekurang – kurangnya 80% dari khalayak sasaran dapat melaksanakannya. Peserta kegiatan dalam program pengabdian ini adalah guru – guru di SD Kreatif Insan Rabbani berjumlah 30 orang guru. SD Kreatif Insan Rabbani menjadi lokasi kegiatan pengabdian ini yang beralamatkan di Jl. KRI P Rupert No. 70, Dusun Pager, Sawotratep, Kec. Gedangan, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur 61254. PKM ini terdiri dari 2 kegiatan yaitu pelatihan pembuatan media dan pendampingan penerapan media pembelajaran digital tersebut. Oleh karena itu, tahapan pelaksanaannya dimulai dari (1) survei lapangan; (2) koordinasi dengan kepala sekolah dan struktural SD Kreatif Insan Rabbani; (3) sosialisasi program; (4) pelaksanaan program dan (5) evaluasi kegiatan. Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pengabdian pembuatan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan *wordwall* di SD Kreatif Insan Rabbani adalah sebagai berikut:



**Gambar 2. Alur Pelaksanaan Kegiatan**

Berikut ini merupakan penjabaran kegiatan PKM berdasarkan alur pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall bagi guru di SD Kreatif Insan Rabbani:

1. Survei lapangan mitra

Survei dilakukan bertujuan untuk mengamati situasi dan keadaan sekolah yang dijadikan objek sasaran. Mitra yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah SD Kreatif Insan Rabbani. Mitra bertugas untuk membantu mengundang, mengarahkan dan memfasilitasi kegiatan program dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall. Mitra juga bertanggung jawab untuk melakukan monitoring dan evaluasi penggunaan media pembelajaran yang nantinya menjadi produk setelah dilakukan program pelatihan ini.

2. Koordinasi dengan struktural organisasi SD Kreatif Insan Rabbani

Pelaksanaan koordinasi, diawali dengan mengurus perizinan kepada struktural organisasi dan yayasan untuk melaksanakan program pelatihan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall. Setelah memperoleh perizinan, koordinasi dilakukan dengan struktural organisasi untuk menentukan kesepakatan alur pelaksanaan program pelatihan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall.

3. Sosialisasi Program

Sebelum memberikan pelatihan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall, tim menyelenggarakan sosialisasi yang bertujuan memberikan gambaran informasi tujuan dan pelaksanaan pelatihan. Tahapan sosialisasi, diawali dengan mengundang guru setempat secara langsung maupun membuat broadcast message melalui sosial media yang telah dikoordinasikan dengan struktural organisasi SD Kreatif Insan Rabbani.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan program pelatihan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall, diawali dengan menyampaikan tujuan, target luaran dan susunan pelaksanaan program pelatihan sebagai pembuka dan gambaran terlaksananya program. Kemudian, dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall. Setelah penyampaian materi, peserta diminta untuk melakukan analisis kebutuhan, meliputi karakteristik peserta didik, ketersediaan bahan dan sarana prasarana penunjang pembelajaran digital yang akan diterapkan di kelas. Pelatihan ini akan disampaikan 2 materi utama. Pertama, pengenalan platform pembelajaran digital secara umum. Kedua, pengenalan platform pembelajaran digital menggunakan wordwall sekaligus pelatihan mengoperasikan media pembelajaran berbasis game interaktif menggunakan wordwall. Kemudian, guru akan diberikan pelatihan secara langsung untuk menciptakan media pembelajaran berbasis game interaktif menggunakan wordwall oleh tim. Selanjutnya, guru diarahkan cara untuk melakukan launch dan membagikan media pembelajaran pada peserta didik kemudian dilakukan uji coba sebelum diterapkan sesungguhnya pada peserta didik. Kemudian, guru menerapkan media pembelajaran secara langsung dikelas

didampingi dengan tim sehingga ketika ditemukan kendala akan dibantu untuk menyelesaikan selanjutnya tim akan mengevaluasi penerapan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall bersama guru.

#### 5. Evaluasi Program

Tahapan evaluasi program bertujuan mengetahui respon peserta didik atas penerapan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan wordwall, hasil respon peserta didik digunakan bagi tim dan guru untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan penerapan media pembelajaran terkait kesesuaian materi dan masing – masing tingkatan kelas.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dimulai dengan registrasi peserta yang hadir tepat waktu. Peserta dibagikan modul penggunaan Wordwall yang memebrikan langkah – langkah membuat media pembelajaran dengan berbagai format menarik yang disediakan Wordwall. Tujuan dibagikan modul ialah memberikan pegangan baik saat praktik kegiatan maupun praktik diluar kegiatan. Sebelum melaksanakan praktik, peserta dikenalkan terlebih dahulu program Wordwall. Pengenalan Wordwall dimulai dengan mendeskripsikan kegunaan fitur – fitur yang disediakan Wordwall dan disajikan sampel hasil media pembelajaran berbasis *game* interaktif menggunakan Wordwall.

Wordwall memiliki 18 template game interaktif, seluruh template telah disajikan dalam modul. Praktik pembuatan media pembelajaran membahas 6 template yang dianggap mewaliki jenis template lainnya. Peserta mengikuti setiap langkah – langkah hingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran dan cara baik untuk membagikan media pembelajaran pada peserta didik maupun kolaborasi dengan guru lain. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.



**Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan**

Kegiatan diakhiri setelah seluruh peserta berhasil menyelesaikan pembuatan media pembelajaran, mencoba memainkan game dan berhasil membuat tautan yang akan dibagikan pada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan Wordwall siap diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran.

Tahap akhir program kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah evaluasi. Tahapan ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner respon peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis *game* interaktif menggunakan Wordwall. Hasil respon peserta kegiatan sebagai berikut:

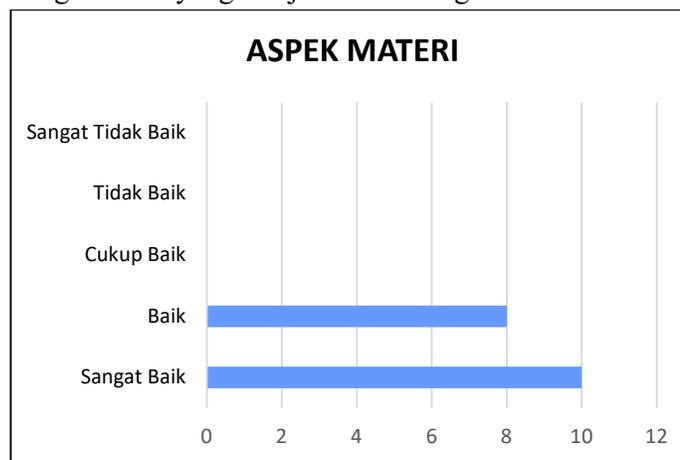
a. Aspek Materi

Materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan menjadi kunci utama keberhasilan kegiatan pelatihan. Dengan demikian, kuesioner peserta pelatihan akan mendeskripsikan kebermanfaatan, kemudahan dan cakupan materi. Berikut hasil respon aspek materi oleh peserta pelatihan:

No	Aspek Materi	Persentase	Keterangan
1	Kebermanfaatan Materi	86,67	Sangat Baik
2	Materi mudah dipahami	86,67	Sangat Baik
3	Cakupan materi lengkap	80	Baik

**Tabel 1. Aspek Materi**

Berdasarkan tabel diatas, materi yang disampaikan dinilai telah memberikan kebermanfaatan bagi peserta. Hal ini juga telah dibuktikan dengan banyaknya peserta yang memberikan respon “Sangat Baik” yang disajikan melalui gambar berikut.



**Gambar 4. Aspek Materi**

Sejumlah 10 peserta menyatakan aspek materi telah memberikan kebermanfaatan untuk pembelajaran, kemudahan untuk dipelajari serta telah disajikan dengan cakupan materi yang luas dan rinci maka aspek penyampaian materi dinilai “Sangat Baik” dengan skor 55,5%. Diikuti dengan 8 peserta lainnya yang menyatakan aspek materi yang telah disampaikan layak mendapatkan penilaian “Baik” dengan skor 44,4%. Oleh karena itu, rata – rata respon

yang diberikan atas aspek materi sebesar 84,44% mendapatkan kriteria penilaian respon “Sangat Baik”.

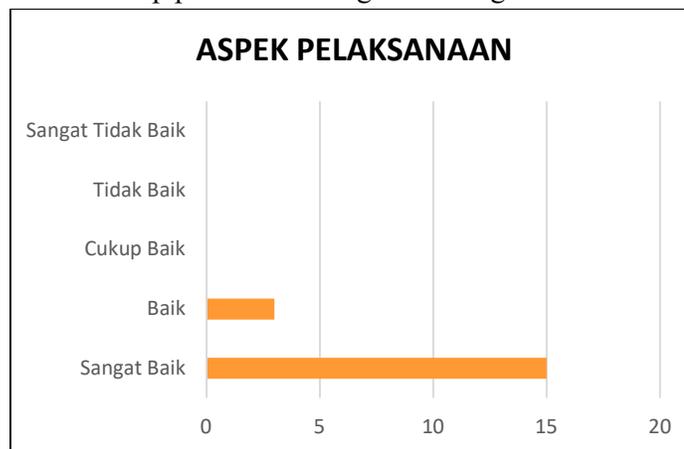
b. Aspek Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan inti dari program pengabdian kepada masyarakat ialah tahap pelaksanaan. Peserta memberikan responnya setelah mengikuti kegiatan secara menyeluruh. Maka, respon akan mendeskripsikan keberhasilan pelaksanaan kegiatan. Hasil respon peserta terhadap pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.

**Tabel 2. Aspek Pelaksanaan Kegiatan**

No	Aspek Pelaksanaan	Persentase	Keterangan
1	Kegiatan berlangsung interaktif/menyenangkan	90	Sangat Baik
2	Suasana pelatihan baik	90	Sangat Baik
3	Mampu memberikan contoh pelatihan yang baik	82,22	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas, pelaksanaan kegiatan dinilai telah terselenggara dengan interaktif. Peserta saling memberikan pertanyaan dan masukan tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan Wordwall yang sesuai dengan karakteristik masing – masing tingkatan kelas di SD. Hal ini juga dapat dilihat dengan jumlah peserta yang memberikan respon “Sangat Baik” terhadap pelaksanaan kegiatan sebagai berikut.



**Gambar 5. Aspek Pelaksanaan Kegiatan**

Berdasarkan gambar diatas, 15 dari 18 peserta telah menilai bahwa pelaksanaan kegiatan telah dilaksanakan dengan “Sangat Baik” dengan skor 83,33% yang dinilai dari indikator keberlangsungan kegiatan dengan menarik, suasana dan mampu menjadi contoh pelaksanaan sebagai sebuah pelatihan. Selain itu, 3 dari 18 peserta memberikan respon “Baik” dengan 16,67% atas pelaksanaan kegiatan. Oleh karena itu, rata – rata respon yang diberikan atas aspek materi sebesar 87,40% mendapatkan kriteria penilaian respon “Sangat Baik”.

c. Aspek Modul

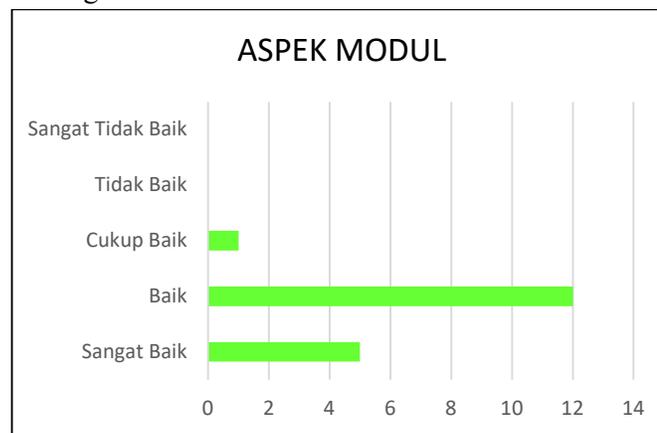
Kegiatan utama pelatihan pembuatan media pembelajaran ialah kegiatan praktik. Modul penggunaan Wordwall disusun dengan tujuan memberikan pedoman bagi peserta

kegiatan dalam kegiatan praktik selama kegiatan pelatihan berlangsung dan diluar kegiatan pelatihan. Hasil respon peserta terhadap modul Wordwall sebagai berikut.

**Tabel 3. Aspek Modul**

No	Aspek Modul Wordwall	Persentase	Keterangan
1	Kelengkapan materi	80	Baik
2	Sistematis dan mudah dipahami	80	Baik

Berdasarkan tabel diatas, fungsi dibuatnya modul dinilai tercapai dengan mendapatkan respon yang baik dari peserta. Modul yang dibuat dengan lengkap dan materi yang disusun secara sistematis menjadi bukti modul penggunaan Wordwall telah disusun dengan baik. Respon baik yang telah diberikan peserta, ditunjukkan dengan jumlah peserta pelatihan yang memberikan respon melalui gambar berikut.

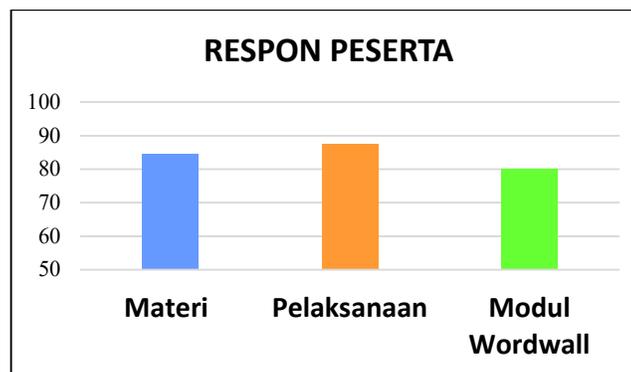


**Gambar 6. Aspek Modul**

Sejumlah 5 peserta memberikan respon “Sangat Baik” dengan skor 27,78%, 12 peserta memberikan respon “Baik” dengan skor 66,67% dan 1 peserta merespon atas modul pelatihan “Cukup Baik” dengan skor 5,56%. Oleh karena itu, rata – rata respon yang diberikan atas aspek materi sebesar 80% mendapatkan kriteria penilaian respon “Baik”.

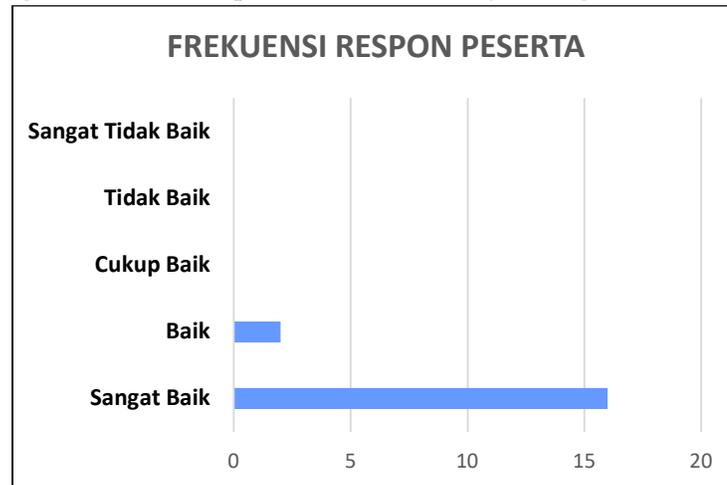
d. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta

Berdasarkan ketiga aspek penilaian respon peserta atas pelatihan, diperoleh hasil sebagai berikut.



**Gambar 7. Rekapitulasi Hasil Respon Peserta**

Secara keseluruhan, aspek materi memperoleh respon sebesar 84,44% dengan kriteria “Sangat Baik”, aspek pelaksanaan kegiatan mendapatkan respon sebesar 87,40% dengan kriteria “Sangat Baik” dan aspek modul penggunaan Wordwall memperoleh respon sebesar 80% dengan kriteria “Baik”. Ketiga aspek penilaian respon peserta atas pelaksanaan pelatihan didapatkan rata – rata sebesar 83,95% dengan kriteria “Sangat Baik”. Hal ini juga dapat dilihat dari jumlah peserta yang memberikan respon beserta kriteria nya sebagai berikut.



**Gambar 8. Frekuensi Respon Peserta**

Sejumlah 16 dari 18 peserta memberikan respon dengan skor 88,89% dengan kriteria “Sangat Baik” sedangkan hanya 2 peserta memberikan respon dengan skor 11,11% dengan kriteria “Baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh aspek pelaksanaan pelatihan telah dinyatakan mendapatkan respon “Sangat Baik”.

- e. Hasil Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Interaktif Menggunakan Wordwall  
Kegiatan PKM mewajibkan peserta pelatihan untuk menuntaskan kegiatan dengan membuat media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan Wordwall. Setiap peserta membuat minimal 1 media pembelajaran.

## **PENUTUP**

Program pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbasis game interaktif menggunakan Wordwall berhasil dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 di SD Kreatif Insan Rabbani, Sidoarjo diikuti 18 peserta. Kegiatan berjalan dengan baik dari awal hingga akhir dan memberikan respon yang baik. Seluruh guru, antusias dalam memahami materi sekaligus praktik secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan Wordwall.

Hasil respon peserta menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan telah dilaksanakan dengan baik, sesuai kebutuhan dan memberikan ilmu baru. Hal ini ditunjukkan dengan mendapatkan persentase sebesar 83, 95% yang diartikan telah mendapatkan respon “Sangat Baik”. Dengan demikian, program pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis game interaktif menggunakan Wordwall telah berhasil diselenggarakan.

---

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Aeni, A. N., Djuanda, D., Nursaadah, R., Baliani, S., & Sopian, P. (2022). *Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 6 Desember 2022 Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Materi Development Of Word Wall Educative Game As Learning Media To Understand Islamic Religious Education Learning Subjects For Eleme. 11*, 1835–1852.
- [2]. Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
- [3]. Hermiyanto, D. L., & Wahyudi, W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pomewall (Media Pop Up dan Game Wordwall) untuk Pembelajaran Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4644–4648. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1104>
- [4]. Hidayah, S. N., & Prasetyo, T. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Tematik Berbasis Web Wordwall Berpadukan Classroom untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2632–2635. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.732>
- [5]. Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- [6]. Nurfadhilah, S., & Asih Rosnaningsih. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak.
- [7]. Olisna, O., Zannah, M., Sukma, A., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Game Interaktif Wordwall untuk Meningkatkan Akhlak Terpuji Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4133–4143. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2737>
- [8]. Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>