

Pelatihan Pembuatan *Game* Edukasi *Wordwall* Guna Meningkatkan Literasi Digital di Era Merdeka Belajar bagi Guru SMK Yapema Gadingrejo

Ali Mustofa, Edi Suyanto, Heru Prasetyo*, Ayu Setiyo Putri

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP Universitas Lampung

E-mail: heru.prasetyo59@fkip.unila.ac.id

Article History:

Received:

10 Oktober 2023

Revised:

20 Oktober 2023

Accepted:

27 Oktober 2023

Abstract: *The purpose of this community service is to improve the ability of teachers at SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu to utilize wordwall educational games as part of multiplatform learning media that can support the independent curriculum and instill digital literacy in students. The method used in this community service is training activities. The technique for implementing this training begins with providing information in advance to teachers who are in the driving school who will be the target participants in the service activity that LPPM University of Lampung will hold training on utilizing wordwall educational games in learning. The target participants in the training were 20 participants. This activity was carried out at SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu for three days in August 2023. Furthermore, the training on the utilization of wordwall educational games applies active training, in which all participants participate in learning through their experiences so that the goals that have been designed can be maximally obtained. This training uses a practical approach through guided training, namely by means of questions and answers, discussions, demonstrations, and direct practice in developing and utilizing wordwall educational game media.*

Keywords: *learning media; merdeka belajar; wordwall*

Abstrak: Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kemampuan guru di SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu dalam memanfaatkan game edukasi wordwall sebagai bagian dari media pembelajaran multiplatform yang dapat mendukung kurikulum merdeka serta menanamkan literasi digital pada peserta didik. Metode yang digunakan pada pengabdian kepada masyarakat ini adalah kegiatan pelatihan. Adapun teknik pelaksanaan pelatihan ini diawali dengan memberikan informasi terlebih dahulu kepada guru yang berada di sekolah penggerak yang akan menjadi sasaran peserta dalam kegiatan pengabdian bahwa LPPM Universitas Lampung akan mengadakan pelatihan tentang pemanfaatan game edukasi wordwall dalam pembelajaran. Target peserta dalam pelatihan sebanyak 20 peserta. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu dalam waktu tiga hari pada bulan Agustus 2023. Selanjutnya, pelatihan pemanfaat game edukasi wordwall ini menerapkan pelatihan aktif, yakni seluruh peserta turut belajar melalui pengalamannya sehingga tujuan yang telah dirancang dapat diperoleh secara maksimal. Pelatihan ini menggunakan pendekatan praktik melalui pelatihan terbimbing yaitu dengan cara tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung dalam pengembangan dan pemanfaatan media game edukasi wordwall.

Kata Kunci: *media pembelajaran; merdeka belajar; wordwall*

Pendahuluan

Merdeka belajar secara sederhana memberikan kebebasan kepada peserta didik dan pendidik untuk merasakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta menciptakan pembelajaran yang mendidik sekaligus menyenangkan. (Wahyuni dan Naim, 2019). Merdeka belajar merupakan inovasi dari konsep pembelajaran *learning is fun*. Pembelajaran yang menyenangkanpun bukan hanya berfokus pada kesenangan saja tetapi lebih kepada tujuan

dari pembelajaran itu sendiri (Mujahidin, 2021).

Inovasi yang berarti penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau yang sudah di kenal sebelumnya. Inovasi memiliki kaitan yang sangat erat dengan teknologi, ide, serta pengetahuan. Teknologi memang diciptakan untuk mempermudah hidup manusia dari segi komunikasi hingga pendidikan. Kolaborasi antara inovasi dan teknologi dapat sangat membantu untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya dengan *game* (permainan) yang merupakan suatu pendekatan di mana peserta didik memperoleh pembelajaran berbasis permainan.

Materi belajar yang disampaikan dalam bentuk permainan sehingga menjadi lebih baik dan menyenangkan. Oleh karena itu, pendidik harus bisa menggunakan media digital dalam pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan efektif. Media digital yang digunakan pun harus bervariasi. Hal ini untuk mencegah kebosanan peserta didik.

Pemanfaatan media digital tersebut merupakan salah satu upaya melakukan pendekatan literasi digital kepada peserta didik. Paul Gilster dalam bukunya yang berjudul *Digital Literacy* (Nasrullah dkk., 2017) literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dari berbagai sumber yang sangat luas yang diakses melalui piranti komputer. (Nasrullah dkk., 2017) memaparkan mengenai literasi secara sederhana diartikan sebagai kecakapan memahami dan menggunakan informasi dari berbagai tipe format sumber-sumber informasi yang lebih luas dan mampu ditampilkan melalui perangkat komputer. Berdasarkan pendapat Bawden, literasi digital lebih banyak dikaitkan dengan keterampilan teknik mengakses, merangkai, memahami, dan menyebarkan informasi.

Themes (2013) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan membaca dan berbagai dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa literasi digital tidak hanya mengacu pada keterampilan operasi dan menggunakan berbagai perangkat teknologi informasi dan komunikasi teknologi (perangkat keras dan *platform* perangkat lunak), tetapi juga untuk proses “membaca” dan “memahami” sajian isi perangkat teknologi serta proses “menciptakan” dan “menulis” menjadi sebuah pengetahuan baru.

Sementara itu, pembelajaran digital merupakan pembelajaran yang melibatkan penggunaan alat dan teknologi digital secara inovatif selama proses belajar mengajar, dan sering disebut sebagai *technology enhanced learning* atau *e-learning*. Menurut William (Munir, 2017) pembelajaran digital dapat dirumuskan sebagai *‘a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources’*. Pengertian pembelajaran digital yang dimaksud oleh William tersebut meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, video maupun audio (Putri, 2022). Dengan kemampuan ini, maka pembelajaran digital dapat diartikan sebagai suatu jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke

seluruh penjuru dunia (Kitao dalam (Munir, 2017)).

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital adalah praktik pembelajaran yang menggunakan teknologi secara efektif untuk memperkuat pengalaman belajar peserta didik yang menekankan instruksi berkualitas tinggi dan menyediakan akses ke konten menantang serta menarik, umpan balik melalui penilaian formatif. Sebuah peluang untuk belajar kapan saja dan di mana saja, dan instruksi individual untuk memastikan semua peserta didik mencapai potensi penuh mereka.

Oleh karena itu, media pembelajaran digital merupakan dampak positif dari perkembangan media pembelajaran di era digital. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar (Savitri, 2021). yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gagne dalam (Sadiman, dkk., 2018) media adalah berbagai jenis komponen dan lingkungannya. Secara umum media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Seiring dengan perkembangan teknologi maka dikembangkan sistem pembelajaran berbasis multimedia. Media digital dalam hal ini menyajikan pembelajaran secara kontekstual, audio, maupun visual menarik dan interaktif (Zaini, 2013).

Salah satu media pembelajaran yang bisa diakses guru dan siswa dan mampu meningkatkan literasi digital adalah wordwall (Shiddiq, 2021). *Wordwall* merupakan media atau aplikasi yang menarik yang terdapat pada peramban yang dapat diakses secara gratis oleh peserta didik dengan menggunakan tautan. Menurut Sherianto (dalam (Pradani, 2022)) *wordwall* merupakan aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa. Selain itu, *wordwall* juga dikenal sebagai web aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat permainan berbasis kuis yang menyenangkan (Halik, dalam (Pradani, 2022)).

Berhadapan dengan situasi demikian, maka peran pendidik dalam membawakan pembelajaran yang menyenangkan sangat penting. Pembelajaran yang menyenangkan tentu akan membuat materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Berangkat dari hasil analisis situasi tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Lampung memfokuskan pada pelatihan pembuatan *game* edukasi *wordwall* guna meningkatkan *literasi digital* di era merdeka belajar.

Metode

Pelaksanaan penyelesaian kegiatan yang telah diuraikan sebelumnya dilakukan dalam bentuk kegiatan pelatihan. Sebelum pelatihan dilaksanakan, tim pengabdian akan menginformasikan terlebih dahulu kepada sekolah yang akan menjadi sasaran dalam kegiatan ini bahwa tim pengabdian dari FKIP Universitas Lampung akan mengadakan pelatihan tentang pelatihan pembuatan *game edukasi wordwall* yang sangat mendukung pembelajaran di era merdeka belajar. Untuk itu, tim pengabdian diharapkan dapat mendata

seluruh guru mata pelajaran yang ada di sekolah tersebut yang bersedia mengikuti pelatihan ini. Target peserta dalam pelatihan ini adalah 20 peserta. Kemudian kegiatan ini akan dilaksanakan di **SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu** dalam waktu tiga hari pada **bulan Agustus 2023**.

Selanjutnya, pelatihan ini akan menerapkan pelatihan aktif yakni seluruh peserta turut belajar melalui pengalamannya sehingga tujuan yang direncanakan dapat diperoleh secara optimal. Pelatihan ini menggunakan pendekatan praktik, dengan cara tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan pengabdian ini melibatkan beberapa pihak, baik langsung maupun tidak langsung. Secara tidak langsung melibatkan guru mata pelajaran di sekolah dan secara langsung melibatkan **SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu**, terkait tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Selanjutnya, peserta sebanyak 20 guru mata pelajaran yang berada di sekolah tersebut terlibat pada kegiatan ini dengan baik selama tiga hari sesuai rencana yang telah dirancang.

Keberhasilan kegiatan ini diukur dari proses maupun hasil pelatihan. Keberhasilan proses diukur dengan melakukan observasi terhadap penggunaan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran daring. Penilaian pelatihan ini dilakukan ketika peserta mempraktikkan dan memperlihatkan hasil karyanya. Kemudian diukur berdasarkan penugasan pelatihan yang meliputi hasil pelatihan penyusunan media pembelajaran *game* edukatif baik secara individu maupun kelompok, yakni menyusun materi pelajaran yang diampu.

Tolok ukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah minimal 75% peserta yang diundang hadir dan 75% dari peserta kegiatan pelatihan memahami materi yang disampaikan (dilihat dari hasil media pembelajaran digital yang dibuat). Pada akhir kegiatan peserta diminta mengisi angket evaluasi kegiatan pelatihan yang telah diikuti sebanyak tiga kali pertemuan.

Saat Pelatihan

Sebelum melaksanakan sesi pemaparan materi pelatihan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim terlebih dahulu memulai dengan melakukan test awal. Uji pemahaman peserta terhadap materi disampaikan dengan mencoba bertanya langsung kepada masing-masing guru yang ikut dalam pelatihan. Beberapa peserta banyak yang belum mendengar tentang konsep gamifikasi dan juga belum mengetahui dan menggunakan aplikasi gamifikasi *wordwall.net*

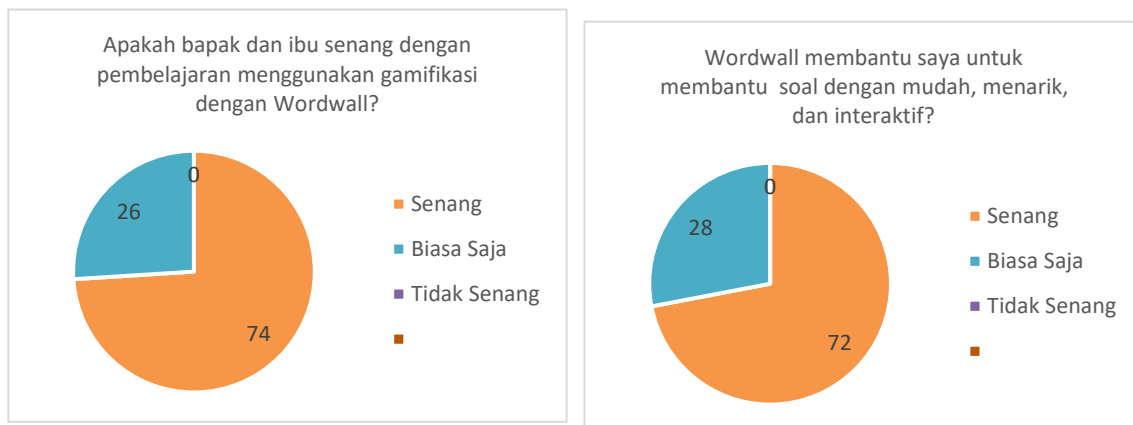
Pada awal pemaparan, tim pengabdian terlebih dahulu memberikan tautan penggunaan aplikasi *WordWall* yang berada pada situs www.wordwall.net agar para peserta dapat merasakan bagaimana penggunaan *WordWall* dalam proses pembelajaran. Setelah itu, instruktur menjelaskan tentang pemanfaatan gamifikasi untuk pembelajaran daring yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. *WordWall* sangat mudah dipahami bagi pemula dan

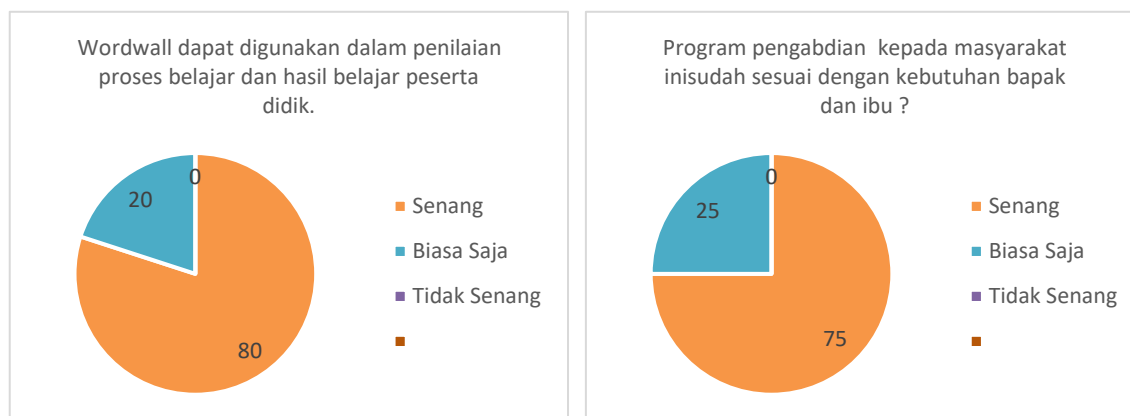
memiliki desain yang sederhana dan dapat memudahkan peserta/user baru dalam memahami fitur dan template pada aplikasi WordWall. Selain hal itu diberikan pula tahapan – tahapan dalam membangun aktivitas pembelajaran dan membagikan hasil aktivitas dan konten permainan/pembelajaran yang sudah dibuat ke siswa.

Ketika tanya jawab, peserta amat antusias memkasimalkan fungsi aplikasi WordWall dan penggunaannya pada masing-masing mata pelajaran yang diajarkan oleh guru. Hanya saja tidak sedikit peserta yang baru mengetahui dengan keberadaan dan penggunaan WordWall yang tidak membutuhkan install di laptop atau handphone/smartphone, dan juga tidak butuh ruang simpan yang lega. Peserta juga tertarik aplikasi gamifikasi WordWall dikarenakan hanya membutuhkan koneksi internet untuk dapat langsung menggunakan aplikasi tersebut. Selibhnya perbincangan dan tanya jawab berlanjut membahas fitur yang dimiliki oleh WordWall. Salah satunya adalah pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan apakah jawaban dimunculkan setelah game selesai dimainkan. Peserta pun antusias bahwa wordwall dapat menampilkan fitur papan skor yang merangking skor dan waktunya.

Evaluasi Pelatihan

Selepas pelaksanaan pelatihan dengan tema gamifikasi aplikasi WordWall, peserta kemudian diberikan kuisisioner yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta terhadap penggunaan WordWall. Kuisisioner terdiri dari 5 pertanyaan dengan jumlah 25 responden. Data pengetahuan peserta tentang konsep gamifikasi dan WordWall dijelaskan pada Gambar 1.





Gambar 1. Hasil survey kuesioner pelatihan daring Gamifikasi dengan Wordwall

Praktik Mandiri

Sebagai puncak dari kegiatan pelatihan ini Para peserta pelatihan diberikan tugas praktek mandiri untuk membuat satu konten permainan/pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dan link hasil dari praktek mandiri nya dikirimkan kepada instruktur untuk diberi penilaian dan umpan balik. Berdasarkan data hasil penugasan yang dikerjakan oleh para peserta pelatihan, maka hasil analisis terhadap praktek mandiri terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisa terhadap tugas mandiri

Bentuk Tugas Mandiri	Analisis Tugas
Membuat akun di halaman wordwall.net	Seluruh peserta mampu membuat akun wordwall tanpa ada kendala
Membuat aktifitas evaluasi	Peserta sudah mampu membuat satu aktifitas pembelajaran di wordwall
Menentukan dan mengganti <i>template</i>	Peserta sudah piawai mengganti dan memilih template aktifitas
Menyusun konten permainan / kuis	Peserta sudah mampu menyusun permainan / kuis sesuai dengan template yang telah dipilih sebelumnya
Melakukan pengaturan permainan (waktu, tingkat kesulitan, dan penampil jawaban)	Peserta sudah mampu melakukan pengaturan permainan (waktu, tingkat kesulitasn, dan penampil jawaban) saat menggunakan wordwall.
Membagikan permainan ke siswa	Peserta telah mampu memaksimalkan fungsi untuk membagi permainan kepada siswa

Berdasarkan hasil analisa terhadap penugasan praktik mandiri, maka peserta pelatihan dirasa telah mampu memaksimalkan penggunaan *Wordwall*, sebagai alternative gamifikasi yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Kendati mengalami kesulitan di awal,

peserta cukup piawai mengisikan konten permainan di wordwall untuk ditampilkan kepada siswa. Sehingga mereka cukup yakin pelatihan yang diikuti dapat bermanfaat selama proses pembelajaran di kelas bersama peserta didik.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan gamifikasi *wordwall* laik dijadikan alternatif para guru dalam menyusun media pembelajaran. Tersedianya sejumlah template atau contoh desain, gambar, jenis huruf yang kaya menjadi sebuah nilai lebih aplikasi ini. Sementara kendala utama yang dikeluhkan adalah akses dalam penggunaan internet selama membuka *wordwall.net* yang membutuhkan jaringan stabil. Namun terlepas dari itu peserta berharap dapat kembali menerima pelatihan serupa terutama tentang pemaksimalan gamifikasi sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran di kelas.

Ucapan Terima

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada pimpinan FKIP Universitas Lampung yang mendukung kegiatan pengabdian ini melalui alokasi pendanaan DIPA Universitas Lampung 2023. Tidak lupa juga terima kasih kepada mitra pengabdian yaitu SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Lampung.

Referensi

- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552-560.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Nasrullah, R., Aditya, W., Satya, T. I., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). Materi Pendukung Literasi Digital. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 43. <http://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2017/10/literasi-DIGITAL.pdf>
- 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. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.162>
- Putri, A. S., Prasetyo, H., & Widodo, M. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Berbantu Canva Bagi Guru SMK Yapema Gadingrejo Pringsewu sebagai Media Ajar Alternatif di Era Merdeka Belajar. *Education Language and Arts (ELA)*, 1(2 September), 96-104.
- Sadiman, A. S., Harjito, A. H., & Rahardjo, R. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran

Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *ISoLEC Proceedings*, 5(1), 159-166.

Shiddiq, J. (2021). Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab. *JALIE; Journal of Applied Linguistics and Islamic Education*, 5(1), 151-169.

Themes, K. E. Y. T. O. (2013). Literacy across the Curriculum. *Literacy across the Curriculum*. <https://doi.org/10.18848/978-1-61229-143-7/cgp>

Wahyuni, W., & Naim, M. R. (2019). Application of A Joyful Learning Strategy Based on Humor Communication to Improve the Interests and Achievements of Learning English. *Eduvelop*, 3(1), 56–63. <https://doi.org/10.31605/eduvelop.v3i1.423>