



## Pengembangan Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Game Edukasi Wordwall untuk Guru PAUD di Surabaya

Andini Hardiningrum<sup>1\*</sup>, Destita Shari<sup>2</sup>, Jauharotur Rihlah<sup>3</sup>, Risalatul Munawaroh<sup>4</sup>, Afib Rulyansah<sup>5</sup>

Published online: 16 Juli 2024

### ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan guru PAUD di Surabaya dalam memanfaatkan game edukasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang mendukung kurikulum merdeka dan meningkatkan literasi digital pada anak-anak. Tujuan utama program ini adalah untuk memberikan bekal kepada para guru agar mampu menggunakan alat digital ini secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan intensif selama tiga hari pada bulan Januari 2024, yang menargetkan 20 guru dari sekolah-sekolah penggerak di Surabaya. Sebelum pelatihan dimulai, informasi mengenai program ini disampaikan kepada para guru sekolah penggerak yang menjadi target peserta, sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dan memahami pentingnya pelatihan ini. Informasi ini mencakup detail tentang bagaimana tim penulis akan mengadakan pelatihan dan apa saja manfaat yang akan diperoleh dari pemanfaatan game edukasi *Wordwall* dalam pembelajaran. Pelatihan ini dirancang untuk melibatkan peserta secara aktif melalui metode pembelajaran yang berfokus pada pengalaman langsung. Peserta akan diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung cara mengembangkan dan menggunakan game edukasi *Wordwall* dalam konteks pembelajaran mereka. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini sangat beragam dan mencakup beberapa teknik seperti sesi tanya jawab untuk menggali pemahaman dan menjawab pertanyaan peserta, diskusi kelompok untuk berbagi ide dan pengalaman, demonstrasi penggunaan *Wordwall* oleh instruktur, serta praktik langsung di mana peserta dapat mencoba membuat dan menerapkan game edukasi tersebut. Selama pelatihan, para guru akan belajar bagaimana mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam kurikulum mereka, bagaimana menciptakan konten yang menarik dan edukatif, serta bagaimana memanfaatkan fitur-fitur *Wordwall* untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Melalui pendekatan praktik terbimbing, peserta akan mendapatkan pemahaman mendalam dan keterampilan praktis yang dapat langsung diaplikasikan di kelas mereka. Dengan demikian, pelatihan ini diharapkan dapat menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru PAUD di Surabaya dalam mengajar dengan bantuan teknologi digital, sejalan dengan semangat kurikulum merdeka dan era digital yang terus berkembang.

**Kata kunci:** media pembelajaran digital, merdeka belajar, game edukasi *Wordwall*

**Abstract.** This community service program is designed to enhance the skills of early childhood education (PAUD) teachers in Surabaya in utilizing the educational game *Wordwall* as a learning medium that supports the independent curriculum and improves digital literacy among children. The main goal of this program is to equip teachers with the ability to effectively use this digital tool in their daily teaching activities. The program is conducted in the form of an intensive three-day training session in January 2024, targeting 20 teachers from leading schools in Surabaya. Before the training begins, information about the program will be provided to the target teachers, allowing them to prepare and understand the importance of this training. This information includes details on how the authors' team will conduct the training and the benefits that will be gained from utilizing the *Wordwall* educational game in teaching. The training is designed to actively involve participants through a hands-on learning method. Participants will have the opportunity to

directly practice how to develop and use the *Wordwall* educational game in their teaching contexts. The methods used in this training are diverse and include several techniques such as Q&A sessions to explore understanding and answer participants' questions, group discussions to share ideas and experiences, demonstrations of *Wordwall* usage by instructors, and direct practice where participants can try creating and implementing these educational games. During the training, teachers will learn how to integrate *Wordwall* into their curriculum, create engaging and educational content, and leverage *Wordwall's* features to

<sup>1-4</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>5</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

\*) *corresponding author*

Andini Hardiningrum  
Jl. Raya Jemursari No.57, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo,  
Kota Surabaya, Jawa Timur 60237, Indonesia

Email: andinihardiningrum@unusa.ac.id

maximize the learning process. Through a guided practice approach, participants will gain deep understanding and practical skills that can be immediately applied in their classrooms. Therefore, this training is expected to result in a significant improvement in the ability of PAUD teachers in Surabaya to teach with the aid of digital technology, in line with the spirit of the independent curriculum and the ever-evolving digital era.

**Keywords:** digital learning media, independent learning, *Wordwall* educational games

## PENDAHULUAN

Merdeka belajar, dalam esensinya, memberikan kebebasan kepada siswa dan guru untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan individu sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan efektif (Kemdikbud, 2020). Konsep ini adalah inovasi dari gagasan bahwa belajar itu menyenangkan. Namun, pembelajaran yang menyenangkan tidak hanya berpusat pada kesenangan semata, tetapi juga pada pencapaian tujuan-tujuan pendidikan yang lebih luas (Maiza & Nurhafizah, 2019). Selain itu penggunaan media pembelajaran akan membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran seperti menurut Lavie dan Lents, media pembelajaran adalah perangkat yang membantu dalam memberikan rangsangan yang mampu mengaktifkan pemikiran, perasaan, dan penglihatan, sehingga memicu terjadinya proses pembelajaran (Christianto & Dwiyo, 2020). Sedangkan menurut Kustiawan (2020), media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga siswa menjadi tertarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran pada masa kini sudah lebih maju dan lebih banyak inovasi.

Inovasi merupakan penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada atau dikenal sebelumnya. Kolaborasi antara inovasi dan teknologi dapat sangat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu caranya adalah dengan menggunakan game sebagai pendekatan pembelajaran berbasis permainan. (Omonayajo et al., 2022). Berbagai media dapat digunakan, termasuk game edukasi. Prahastito (dalam Restiana, 2017: 25) menjelaskan bahwa game edukasi adalah jenis permainan yang dirancang dengan tujuan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta membantu mereka memahami materi yang diajarkan, sehingga permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata. Menurut Asri (2018:20), game edukasi adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan, berisi materi tertentu yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran.

Menurut Wawan Setiawan (2017:1-9) di era digital perkembangan teknologi cukup pesat terutama pelayanan berbasis web yang berdampak positif dalam bidang Pendidikan. Contohnya seperti *Zoom*, *Google Form*, *Google Meet*, *Quiziz*, *Wordwall*, *Kahoot*, *Educandy*, *Padlet*, dll. 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.

Themes (2013) mengemukakan bahwa literasi digital merupakan kemampuan membaca dan berbagi 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.

Pembelajaran digital adalah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, yang fokus pada penyampaian instruksi berkualitas tinggi, penyediaan akses ke konten yang menantang dan menarik, serta

pemberian umpan balik melalui penilaian formatif. Ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara fleksibel, kapan saja dan di mana saja, serta menawarkan instruksi yang disesuaikan untuk memastikan bahwa semua peserta didik dapat mencapai potensi mereka sepenuhnya.

Oleh karena itu, media pembelajaran digital menjadi hasil positif dari kemajuan media pembelajaran di era digital. Asal-usul kata "media" berasal dari bahasa Latin, *medius*, yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang artinya sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Savitri, 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi, sistem pembelajaran berbasis multimedia telah dikembangkan.

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

Dalam menghadapi situasi tersebut, pentingnya peran pendidik dalam menyajikan pembelajaran yang menghibur menjadi sangat signifikan. Pembelajaran yang menghibur tentu akan memfasilitasi penerimaan materi yang lebih efektif oleh peserta didik. Berdasarkan hasil analisis situasi tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Lampung memusatkan perhatiannya pada pelatihan pembuatan game edukasi *Wordwall* untuk meningkatkan literasi digital di era merdeka belajar.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dilakukan dalam bentuk pelatihan. Hal pertama yang akan dilakukan tim PPM yaitu terlebih dahulu melakukan koordinasi terkait kegiatan pelatihan pembuatan game edukasi *Wordwall* dengan kepada sekolah yang menjadi target kegiatan ini sekaligus pihak yang sangat mendukung pembelajaran di era merdeka belajar untuk generasi 5.0. Target peserta dalam pelatihan ini adalah sebanyak 20 guru. Kegiatan ini akan berlangsung di RA Yaa Bunayya Darussalam Surabaya selama tiga hari pada bulan Januari 2024. Pelatihan ini akan dilakukan dengan pendekatan pelatihan aktif, di mana seluruh peserta akan belajar melalui pengalaman langsung. Pelatihan ini menggunakan pendekatan praktik, yang mencakup sesi tanya jawab, diskusi, demonstrasi, dan praktik langsung.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Perencanaan**

Pelaksanaan program pengabdian ini melibatkan seluruh guru di TK Yaa Bunayya Darussalam Surabaya. Seluruh peserta sebanyak 25 guru tersebut secara aktif berpartisipasi selama tiga hari sesuai dengan rencana yang telah dirancang dengan cermat. Keberhasilan kegiatan ini dapat dilihat dari proses pelaksanaan dan hasil akhir pelatihan. Keberhasilan proses dievaluasi melalui observasi terhadap penggunaan aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran daring oleh para peserta. Evaluasi pelatihan dilakukan dengan menilai praktik langsung dan hasil karya yang dihasilkan oleh peserta. Selain itu, peserta akan diberikan tugas yang mencakup penyusunan media pembelajaran game edukatif, baik secara individu maupun kelompok. Penugasan ini berhubungan dengan materi pembelajaran yang ada di sekolah PAUD.

Tingkat keberhasilan pelatihan ini adalah kehadiran minimal 75% dari peserta yang diundang, serta pemahaman materi oleh minimal 75% peserta, yang diukur dari hasil kreasi media pembelajaran digital yang dibuat. Di akhir kegiatan, peserta diminta untuk mengisi angket evaluasi mengenai pelatihan yang telah mereka ikuti selama tiga hari sebanyak tiga kali pertemuan. Angket ini akan memberikan masukan untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang.

## Pelaksanaan

Sebelum memulai sesi pemaparan materi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, tim terlebih dahulu melaksanakan tes awal. Uji pemahaman ini dilakukan dengan cara menanyakan langsung kepada masing-masing guru yang mengikuti pelatihan. Banyak peserta yang belum familiar dengan konsep game online dan belum pernah menggunakan aplikasi *Wordwall.net*.

Pada awal sesi, tim PPM memberikan tautan ke aplikasi *Wordwall* yang tersedia di situs [www.Wordwall.net](http://www.Wordwall.net), sehingga para peserta dapat mencoba langsung penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran. Selanjutnya, tim PPM menjelaskan bagaimana *Wordwall* dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran daring untuk meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa. *Wordwall* dirancang agar mudah dipahami, bahkan oleh pemula. Selain itu, diberikan juga langkah-langkah untuk membangun aktivitas pembelajaran dan cara membagikan hasil aktivitas serta konten permainan/pembelajaran yang sudah dibuat kepada siswa.

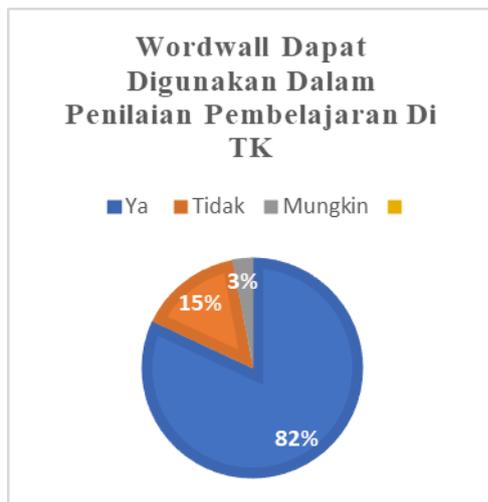
Selama sesi tanya jawab, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk memaksimalkan fungsi aplikasi *Wordwall* dalam pengajaran mata pelajaran mereka. Banyak peserta yang baru mengetahui bahwa *Wordwall* dapat digunakan tanpa perlu diinstal di laptop atau ponsel, serta tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar. Mereka juga tertarik karena aplikasi ini hanya memerlukan koneksi internet untuk digunakan.

Diskusi dan tanya jawab selanjutnya membahas berbagai fitur yang dimiliki oleh *Wordwall*, seperti pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan, dan opsi untuk menampilkan jawaban setelah permainan selesai. Peserta juga bersemangat mengetahui bahwa *Wordwall* memiliki fitur papan skor yang bisa menampilkan peringkat berdasarkan skor dan waktu.

## Evaluasi

Setelah selesai, peserta diminta untuk mengisi kuesioner. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta terhadap penggunaan *Wordwall*. Terdiri dari 5 pertanyaan, kuesioner ini diisi oleh 25 responden. Hasil pengetahuan peserta mengenai konsep *Wordwall* disajikan pada Gambar berikut:





### Praktik Langsung

Sebagai bagian akhir dari pelatihan ini, peserta diminta untuk melaksanakan tugas praktek mandiri yaitu dengan membuat satu konten permainan atau pembelajaran yang sesuai dengan keahlian mengajarnya. Tautan hasil praktek mandiri ini kemudian dikirimkan kepada tim PPM untuk dinilai dan diberikan umpan balik. Berdasarkan data dari tugas yang telah dikerjakan oleh peserta, hasil analisis terhadap praktek mandiri mereka ditampilkan dalam Tabel 1.

**Tabel 1. Analisis Tugas Mandiri**

Bentuk Tugas Mandiri	Hasil analisis
Membuat akun di halaman <i>Wordwall.net</i>	Seluruh peserta berhasil membuat akun <i>Wordwall</i> secara mandiri
Membuat aktivitas evaluasi	Peserta mampu membuat satu aktivitas pembelajaran di <i>Wordwall</i>
Menentukan dan mengganti template	Peserta mampu mengganti dan memilih template aktivitas
Menyusun konten permainan/kuis	Peserta dapat menyusun permainan/kuis sesuai dengan template yang dipilih sebelumnya
Mengatur permainan (waktu, tingkat kesulitan, dan penampil jawaban)	Peserta mampu melakukan pengaturan permainan (waktu, tingkat kesulitan, dan penampil jawaban) dengan <i>Wordwall</i>
Membagikan permainan ke siswa	Peserta mampu memaksimalkan fungsi untuk membagikan permainan kepada siswa

Berdasarkan analisis terhadap tugas praktek mandiri, peserta pelatihan menunjukkan kemampuan yang memadai dalam memanfaatkan *Wordwall* sebagai sarana media digital dalam pembelajaran. Meskipun menghadapi beberapa kesulitan di awal, peserta berhasil dengan baik dalam mengisi konten permainan di *Wordwall* untuk ditampilkan kepada peserta didik. Mereka merasa percaya diri bahwa pelatihan yang telah diikuti akan memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran di kelas bersama para siswa.

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gamifikasi *Wordwall* layak menjadi alternatif bagi guru dalam menyusun media pembelajaran. Adanya berbagai template atau contoh desain, gambar, dan jenis huruf yang beragam menjadi keunggulan aplikasi ini. Namun, kendala utama yang sering dikeluhkan adalah akses internet yang membutuhkan jaringan stabil saat menggunakan *Wordwall.net*. Meski demikian, peserta pelatihan

berharap dapat menerima pelatihan serupa di masa depan, terutama mengenai pemaksimalan gamifikasi sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran di kelas.

## Acknowledgments

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya karena telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat dan penyelesaian artikel ini. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh guru di TK Yaa Bunayya Darussalam Surabaya atas kesediaan mitra sebagai lokasi pelatihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fatmasari. (2013). *Dinamika Kedekatan Hubungan-Anak: Perbedaan Kedekatan Ayah-Ibu dengan Anak Laki-laki dan Anak Perempuan Tahap Remaja Akhir pada Keluarga Jawa. Electronic theses & dissertation (ETD)*. Gadjah Mada University
- Hedo, DJ. (2020) *Father Involvement di Indonesia*. Surabaya: Airlangga University Press
- Maisyarah, Ahmad, A., & Bahrin. (2017). Peran Ayah pada Pengasuhan Anak Usia Dini dalam Keluarga di Kecamatan Darussalam, Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, 1(2), 50–61. Retrieved from <http://www.jim.unsyiah.ac.id/paud/article/viewFile/5786/4498>.
- Prastiyani, W. (2017). Peran Ayah Muslim dalam Pembentukan Identitas Gender Anak Kampung Karanganyar, Brontokusuman, Mergangsan Yogyakarta. *Psikologika*, 22 (1), 69-88.
- Wahyuni, Annisa, dkk. 2021. Peran Ayah (Fathering ) Dalam Pengasuhan Anak Usia Dini. *Al-Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Vol.2 No.2*.
- Wahyuningrum, Enjang. 2011. “Peran Ayah (Fathering) Pada Pengasuhan Anak Usia Dini (Sebuah Kajian Teoritis).” *Psikowacana* 10:1–19.
- Maiza, Zakiya, and Nurhafizah Nurhafizah. 2019. “Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2):356. doi: 10.31004/obsesi.v3i2.196
- Omonayajo, B., Al-Turjman, F., & Çavuş, N. (2022). Interactive and Innovative Technologies for Smart Education. *Computer Science and Information Systems*, 19(3), 1549–1564. <https://doi.org/10.2298/csis210817027o>
- Kemendikbud. 2020. “Buku Panduan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka.”, 1<sup>st</sup> ed, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kemendikbud RI.
- Christianto, J., & Dwiyojo, W. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Cricket Berbasis Mobile Learning Pada Tim Olahraga Cricket Universitas Negeri Malang. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 168. <https://doi.org/10.17977/um040v3i2p168-174>
- Kustiawan, W., Siregar, A. A., Purba, A. M., & Muhammad, M. (2022). MANAJEMEN MEDIA ONLINE: ONLINE MEDIA 114 MANAGEMENT. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 2(2), 13-17.
- Restiana. 2017. *Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas Xi Sma Yp Unila Bandar Lampung (Skripsi)*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- ASRI, D., & YERMIANDHOKO, Y. (2018). Pengembangan Game Edukasi Si Galang Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ips Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV Sd. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(3), 254964.
- Setiawan, Wawan. 2017. *Jurnal Era Digital dan Tantangannya*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosio teknologi*, Bandung: Simbiosis Rektama Media.
- Savitri, A. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi *Wordwall* Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Daring Di Perguruan Tinggi. *ISoLEC Proceedings*, 5(1), 159-166.
- 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>
- 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.
- 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>

