



Peningkatan Kompetensi Guru TK dan SD Melalui Workshop Game Edukasi Wordwall dan Quizizz

Syerlie Annisa^{1*}, Maltha Kharisma², Arif Budiman³

^{1,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Indonesia
syerlieannisa@fbs.unp.ac.id*

Article History:

Received: 21-11-2024

Revised: 26-11-2024

Accepted: 27-11-2024

Keywords: Game

Edukasi; Quizizz;

Wordwall; Taman

Kanak-Kanak; Sekolah

Dasar

Abstract: Kurikulum Merdeka Belajar menuntut guru untuk menguasai pengelolaan pembelajaran peserta didik yang salah satunya adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi sangat penting dilakukan sejalan dengan tingginya kemajuan teknologi dan banyak platform yang disediakan secara gratis maupun berbayar untuk meningkatkan inovasi pembelajaran. Sasaran kegiatan ini yaitu agar guru Taman Kanak-Kanak Adzkia II Padang dan Sekolah Dasar Negeri 13 Bathin Solapan Riau dapat mengimplementasikan pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran interaktif bagi siswa, dimana karakteristik siswa saat ini sudah lekat dengan penggunaan teknologi khususnya ponsel pintar dan dukungan internet pada kehidupan sehari-hari. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Metode pelatihan dimulai dengan tahap perencanaan untuk mengobservasi permasalahan dan analisis kebutuhan guru dan siswa, tahap pelaksanaan kegiatan melalui pemaparan materi pemanfaatan Wordwall dan Quizizz untuk membuat game edukasi, kemudian praktik langsung oleh masing-masing peserta, terakhir tahap evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan ini terlihat dari mayoritas peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dalam menggunakan platform Wordwall dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan praktikum juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu membuat dan menggunakan permainan edukatif dengan baik. Pelatihan ini memberikan dampak positif dengan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat permainan edukasi yang dapat diaplikasikan langsung dalam proses belajar mengajar.

© 2024 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Salah satu inovasi terbaru dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) adalah Kurikulum Merdeka, yang memberikan peran lebih besar kepada guru dalam proses pembelajaran. Pendekatan kurikulum ini dirancang untuk mengurangi beban siswa, mengembangkan kreativitas, dan kecerdasan beragam mereka serta membangun karakter yang kuat. Kurikulum Merdeka memberikan ruang fleksibilitas bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan karakteristik lokal. Hal ini sejalan dengan salah satu tugas guru dalam Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 dimana guru dituntut untuk menguasai pengelolaan pembelajaran peserta didik yang salah satunya adalah

pemanfaatan teknologi pembelajaran (Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008, 2008). Pemanfaatan teknologi sangat penting dilakukan sejalan dengan tingginya kemajuan teknologi dan telah banyak platform yang disediakan secara gratis dan berbayar untuk meningkatkan inovasi pembelajaran guru (Ritonga, 2020). Salah satu bentuk inovasi pembelajaran adalah memanfaatkan teknologi informasi semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran (Ghufron et al., 2023). Beberapa upaya yang dilakukan guru dalam memanfaatkan teknologi di antaranya untuk memperoleh sumber belajar dan untuk evaluasi berbasis teknologi (Agustinasari et al., 2020). Bukan tanpa alasan mengapa pemanfaatan teknologi menjadi sebuah keniscayaan dalam proses pembelajaran (Terttiaavini et al., 2018). Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Tahun 2021, terdapat 88,99% anak usia 5 tahun di Indonesia telah mengakses internet untuk berbagai kebutuhan seperti media sosial, mendapatkan informasi, hiburan, tugas sekolah, pembelian barang dan jasa, dan lainnya (Mutia Annur, 2021). Hal ini dapat disimpulkan bahwa banyak dari siswa Sekolah Dasar telah siap dalam menerima pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru yang tergabung dalam Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak (IGTK) Kecamatan Koto Tengah, Kota Padang serta Komunitas Kerja Guru (KKG) Sekolah Dasar di Kecamatan Bathin Solapan Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau, pembelajaran masih didominasi dengan media konvensional seperti papan tulis, buku dan kertas dalam pemberian latihan, pekerjaan rumah, dan ujian. Hal ini disebabkan masih kurangnya kemampuan guru-guru dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat media belajar. Pelatihan pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran telah dilakukan, namun belum pernah dilaksanakan secara praktik langsung kepada guru-guru sehingga masih banyak guru yang belum memahami pemanfaatan teknologi sebagai pengembangan media pembelajaran terlebih bagi guru-guru senior. Hal ini membuat para guru merasa butuh untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan secara langsung.

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk dapat membuat media belajar seperti latihan, tugas, atau evaluasi yaitu dengan *platform* Wordwall dan Quizizz. Platform tersebut merupakan sebuah perangkat lunak yang dijalankan secara daring dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Nissa, Siti Faizatul dan Renoningtyas, 2021). Wordwall dan Quizizz dilengkapi dengan berbagai pilihan template atau model game yang berbeda yang memungkinkan guru membuat sebuah game sederhana sebagai media latihan siswa yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa yang bisa digunakan di sekolah maupun di rumah. Wordwall ini akan sangat membantu guru dalam menciptakan alat evaluasi yang akan disambut baik oleh siswa. Alat evaluasi ini dapat menjadi solusi guru dalam melaksanakan evaluasi dengan efektif dan praktis baik secara luring maupun daring (Latifah & Damayanti, 2022). Penggunaan Wordwall dan Quizizz ini akan mengubah suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik antusias siswa di kelas. Wordwall terbukti memberikan kontribusi yang luar biasa terhadap keberhasilan pembelajaran. Wordwall dan Quizizz memberikan latihan soal kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar dan mengurangi kebosanan siswa (Permana & Kasriman, 2022); mendorong siswa berpikir kreatif dan aktif sehingga terjadi interaktif antara siswa dan guru (Yuliza et al., 2023); aktivitas pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan (Khoriyah & Muhid, 2022). Oleh karena itu, tim pengabdian berinisiatif untuk membantu guru mengadakan sebuah workshop untuk menghasilkan sebuah game edukasi menggunakan Wordwall dan Quizizz.

Tujuan kegiatan ini untuk mendukung salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka yang yang menuntut guru untuk dapat meningkatkan kompetensi khususnya dalam pemanfaatan teknologi dalam media pembelajaran yang akan menjadi poin tambahan kinerja guru. Fokus pengabdian ini adalah meningkatkan kemahiran guru dalam memanfaatkan teknologi khususnya Wordwall dan Quizizz sebagai media pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran baru yang lebih inovatif, interaktif, dan meningkatkan antusiasme siswa.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan pada dua lokasi, yaitu guru-guru yang tergabung dalam komunitas Kelompok Kerja Guru Kec. Bathin Solapan, Kab. Bengkalis, Riau yang dilaksanakan pada SD Negeri 13 Bathin Solapan dan guru yang tergabung dalam Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak (IGTK) Kecamatan Koto Tengah, Padang yang dilaksanakan pada TKIT Adzkia II Padang. Tujuan dari kegiatan ini untuk mengembangkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian sebagai berikut :

1. Perencanaan

Pada tahap ini tim pelaksana melakukan observasi permasalahan mitra dan menetapkan solusi pemecahan masalah yang sesuai, kemudian melakukan kesepakatan kerja sama sesuai analisis situasi dan permasalahan mitra yang ingin dipecahkan. Kemudian dilakukan diskusi bersama Kepala Sekolah SD Negeri 13 Kecamatan Bathin Solapan serta Kepala Sekolah TKIT Adzkia II Padang yang merupakan ketua dari kedua komunitas tersebut untuk membentuk kepanitian untuk menentukan perwakilan peserta pelatihan. Dalam perencanaan, peserta pelatihan terdiri dari sekitar 30 orang guru yang mewakili KKG dan 25 orang yang mewakili IGTK. Setelah itu masing-masing Kepala Sekolah mensosialisasikan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan oleh tim dosen.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini akan dilakukan sosialisasi pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran dan dilanjutkan dengan pelatihan dalam membuat media pembelajaran menggunakan Wordwall. Metode sosialisasi dengan cara ceramah dan demonstrasi, kemudian pendampingan praktikum langsung kepada guru-guru.

3. Evaluasi

Setelah dilakukan pelatihan, maka dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner untuk melihat keberhasilan pelatihan, serta pendampingan kepada guru-guru yang masih kesulitan dalam menggunakan Wordwall dan Quizizz. Setelah itu baru ditetapkan keberlanjutan program dimasa yang akan datang. Berdasarkan evaluasi pelatihan yang telah dilaksanakan, akan dilaksanakan keberlanjutan pengembangan program pelatihan lanjutan dengan cakupan guru yang lebih luas dan metode serta inovasi pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran yang baru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul "*Peningkatan Kompetensi Guru Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar Melalui Workshop Game Edukasi Menggunakan Wordwall Dan Quizizz*". Sebagai upaya memecahkan permasalahan mitra, maka dilaksanakan kegiatan pada tanggal 19 dan 20 Juli 2024 di SD Negeri 13 Bathin Solapan, serta tanggal 24 dan 25 Agustus 2024 di TKIT Adzkia II Padang. Hasil yang telah

dicapai sampai saat ini dapat diuraikan sesuai urutan kegiatan yang sudah direncanakan. Adapun urutan kegiatan pelaksanaannya dapat diuraikan pada tahap-tahap berikut ini:

1. Perencanaan

Pada tahap ini tim pelaksana telah melakukan observasi permasalahan mitra dan menetapkan solusi pemecahan masalah yang sesuai, kemudian melakukan kesepakatan kerja sama dengan mengeluarkan Surat Kesiapan Mitra dari kedua sekolah yaitu Sekolah SD Negeri 13 Kecamatan Bathin Solapan dan TKIT Adzkie II Padang. Kemudian dilakukan diskusi bersama Kepala Sekolah yang merupakan ketua dari komunitas Kelompok Kerja Guru (KKG) dan Ikatan Guru Taman Kanak-Kanak (IGTK) Kec. Koto Tangah untuk mengikutsertakan beberapa guru dari sekolah yang tergabung pada komunitas tersebut. Kemudian tim pengabdian bersama kepala sekolah membentuk kepanitiaan untuk menentukan perwakilan peserta pelatihan. Dalam perencanaan, peserta pelatihan terdiri dari sekitar 30 orang guru yang mewakili KKG dan 25 orang yang mewakili IGTK. Setelah itu masing-masing Kepala sekolah mensosialisasikan kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan oleh tim dosen kepada semua guru di beberapa sekolah. Pelaksanaan kegiatan dilakukan pada dua kota berbeda, yaitu di SD Negeri 13 Bathin Solapan, Kec. Bathin Solapan, Kab. Bengkalis, Riau dan di TKIT Adzkie II Padang, Sumatera Barat. Semua kegiatan pada tahap ini telah dilaksanakan sepenuhnya.

2. Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan persiapan pelatihan seperti : 1) Membuat bahan presentasi pelatihan yang akan dibagikan kepada peserta, 2) Membuat rangkuman tutorial materi pelatihan sebagai bahan pegangan peserta, 3) Membuat model contoh praktik permainan yang akan didemonstrasikan dan dipraktikan oleh guru, dan 4) Mempersiapkan administrasi pelatihan, spanduk, dan perlengkapan penunjang pelatihan. Pada tahap pelaksanaan dilakukan penyajian materi pelatihan dengan metode ceramah dan demonstrasi oleh tim, kemudian dilanjutkan dengan praktikum oleh semua guru. Bahan tutorial juga dibagikan pada peserta pelatihan sebagai panduan bagi guru untuk memahami dan dapat mengikuti langkah-langkah pembuatan permainan. Kegiatan praktikum oleh peserta didampingi oleh tim pelaksana pengabdian. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Pelatihan di TK Adzkie II Padang

Sumber : Syerlie Annisa, 2024



Gambar 2. Pelatihan di Sekolah Dasar Negeri 13 Bathin Solapan, Duri – Riau
Sumber : Syerlie Annisa, 2024



Gambar 3. Proses Pelatihan
Sumber : Syerlie Annisa, 2024

3. Evaluasi

Setelah dilakukan pelatihan, maka dilanjutkan dengan penyebaran kuesioner kegiatan dan pendampingan kepada guru-guru yang masih kesulitan dalam menggunakan Wordwall dan Quizizz. Berdasarkan evaluasi pelatihan yang telah dilaksanakan, sebagian besar guru telah memahami dan dapat mempraktikkan langsung membuat media pembelajaran berbasis game edukasi yang menyenangkan untuk anak-anak. Setelah evaluasi, dibahas mengenai keberlanjutan pengembangan program pelatihan lanjutan dengan cakupan guru yang lebih luas dan metode serta inovasi pemanfaatan teknologi untuk pengembangan media pembelajaran yang baru.

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta terhadap materi pelatihan secara umum mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan melalui beberapa indikator utama yang tampak selama pelaksanaan kegiatan.

Pertama, pada tahap praktikum, mayoritas peserta pelatihan mampu mengikuti langkah-langkah pembuatan game edukasi dengan menggunakan platform Wordwall dan

Quizizz sesuai dengan panduan yang diberikan. Ini mengindikasikan bahwa metode ceramah, demonstrasi, dan tutorial yang disampaikan telah membantu guru memahami cara kerja aplikasi tersebut secara teknis. Bimbingan langsung selama praktikum juga menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterampilan mereka.

Kedua, berdasarkan evaluasi pasca-pelatihan, sebagian besar peserta mampu mengaplikasikan game edukasi ini dalam proses pembelajaran di kelas. Mereka menunjukkan pemahaman yang cukup kuat tentang bagaimana memanfaatkan Wordwall dan Quizizz untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Peserta yang pada awalnya mengalami kesulitan dalam menggunakan platform ini, dengan pendampingan tambahan dari tim pengabdian, berhasil meningkatkan kompetensi mereka.

Namun demikian, masih ada beberapa peserta yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut untuk sepenuhnya menguasai aplikasi ini. Hal ini mencerminkan bahwa tingkat pemahaman setiap peserta tidak sepenuhnya merata, yang kemungkinan disebabkan oleh perbedaan latar belakang teknologi atau pengalaman dalam menggunakan alat digital di antara para guru.

Kegiatan ini berhasil memenuhi tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi game edukasi berbasis Wordwall dan Quizizz. Pemahaman peserta terhadap penggunaan teknologi ini untuk mendukung pembelajaran interaktif meningkat, meskipun perlu ada tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan untuk peserta yang masih memerlukan bimbingan tambahan. Implementasi game edukasi ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di tingkat Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi guru ini berhasil memberi dampak positif dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi guru. Mayoritas peserta menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan dalam menggunakan platform Wordwall dan Quizizz sebagai media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini memberikan dampak positif dengan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat permainan edukasi yang dapat diaplikasikan langsung dalam proses belajar mengajar. Kegiatan praktikum juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu membuat dan menggunakan permainan edukatif dengan baik. Meski sebagian kecil peserta mengalami kesulitan, pendampingan tambahan membantu mengatasi hambatan tersebut, sehingga pelatihan dapat memberikan manfaat maksimal. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk siswa.

Untuk meningkatkan efektivitas pelatihan, disarankan agar dilakukan pelatihan lanjutan yang mencakup fitur-fitur lebih lanjut dari Wordwall dan Quizizz. Selain itu, materi tambahan tentang teknologi pembelajaran lain dapat diperkenalkan untuk memperkaya metode pengajaran interaktif. Perlu adanya eksplorasi lebih lanjut terhadap teknologi pembelajaran lainnya yang dapat melengkapi Wordwall dan Quizizz. Teknologi seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) misalnya, dapat dijadikan opsi untuk memperkaya materi dan metode pengajaran yang interaktif di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Rektor Universitas Negeri Padang, Ketua LPPM, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Kepala Departemen Seni Rupa, Ketua Program Studi Desain

Komunikasi Visual, serta Kepala Sekolah Dasar Negeri 13 Bathin Solapan dan TKIT Adzkie II Padang selaku Mitra Pengabdian, serta stakeholder yang sudah mendukung. Kegiatan ini didanai oleh Rencana Kinerja Anggaran Tahunan (RKAT) Universitas Negeri Padang Tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustinasari, Susilawati, E., & Fitriati, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Guru SMAN 2 Woha Dalam Melakukan Evaluasi Pembelajaran Menggunakan CBT. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 4(2), 273–280.
- [2] Ghufron, S., Nafiah, N., Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Soal Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Wordwall bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 65–74. <https://doi.org/10.47679/ib.2024657>
- [3] Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- [4] Latifah, U., & Damayanti, M. I. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Menggunakan Platform Wordwall.Net Untuk Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Pgsd*, 10(6), 1415–1424.
- [5] Mutia Annur, C. (2021). *BPS: 88,99% Anak 5 Tahun ke Atas Mengakses Internet untuk Media Sosial*. Katadata. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/11/24/bps-8899-anak-5-tahun-ke-atas-mengakses-internet-untuk-media-sosial>
- [6] Nissa, Siti Faizatun dan Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 3(5), 2854–2860. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/index>
- [7] Peraturan Pemerintah No 74 Tahun 2008, Pub. L. No. 74, [https://peraturan.bpk.go.id/Details/4892/pp\(2008\)](https://peraturan.bpk.go.id/Details/4892/pp(2008)).
- [8] Permana, S. P., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7831–7839. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3616>
- [9] Ritonga, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Praktikum Mata Kuliah Korosi Dan Teknik Pelapisan. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 7(1).
- [10] Terttiaavini, T., Fitriani, A., & Saputra, T. S. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Media Pembelajaran Smart Learning Di Kabupaten Sembawa Sumatera Selatan. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 1(1), 46–51. <https://doi.org/10.36982/jam.v1i1.289>
- [11] Yuliza, E., Bahtera Jaya Bangun, P., Sitepu, R., & dkk. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru Sd. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 103–108. <https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i1.2231>