



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”

### Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Wordwall* bagi Guru SD Al Ikhlah Surabaya

Hery Setiyawan<sup>1</sup>, Erlin Kartikasari<sup>2</sup>, Leny Yuliana<sup>3</sup>, Endang Nuryasana<sup>4</sup>,  
Reza Syehma Bahtiar<sup>5</sup>, Elsofi Alintya<sup>6</sup>, Miftakhul Jannah<sup>7</sup>

PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

[heri.setiyawan\\_fbs@uwks.ac.id](mailto:heri.setiyawan_fbs@uwks.ac.id)<sup>1</sup>

#### **Abstract**

*Online learning is an important thing to be mastered by teachers in delivering learning materials in the current pandemic era. Monotonous learning causes student saturation in learning, especially in student learning outcomes. To increase student motivation, teachers can determine the right models, methods, and strategies in delivering material to students. One of the right media in this online learning is to use wordwall media. Wordwall learning is an online application that is provided for free and can be accessed by anyone. Wordwall has a variety of interesting features so that it can increase student motivation in participating in learning. Based on this, this community service aims to provide training on the use of wordwall media for teachers of SD AL Ikhlah Surabaya.*

**Keywords:** application, wordwall, SD Al Ikhlah Surabaya

#### **Abstrak**

Pembelajaran daring menjadi hal yang penting dikuasai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dalam era pandemi saat ini. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton menyebabkan kejenuhan siswa dalam pembelajaran, terutama pada hasil belajar siswa. Untuk meningkatkan motivasi siswa, guru bisa menentukan model, metode, dan strategi yang tepat dalam menyampaikan materi ke siswa. Salah satu media yang tepat pada pembelajaran daring ini adalah dengan menggunakan media *wordwall*. Pembelajaran *wordwall* merupakan suatu aplikasi online yang disediakan secara gratis dan bisa diakses oleh siapa saja. *Wordwall* memiliki berbagai macam fitur yang menarik sehingga bisa meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan media *wordwall* bagi guru SD AL Ikhlah Surabaya.

**Kata Kunci:** aplikasi, *wordwall*, SD Al Ikhlah Surabaya

#### **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 yang melanda berbagai dunia pada saat sekarang ini telah mengubah paradigma dalam dunia Pendidikan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara offline atau luar jaringan sekarang berubah menjadi pembelajaran online atau dalam

jaringan. Hal ini merupakan tantangan tersendiri yang dihadapi oleh seluruh unsur pendidikan seperti guru dan siswa. Banyak guru yang belum siap dalam menghadapi perubahan proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Pembelajaran yang baik seharusnya tidak hanya



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

menekankan pada produk akhir, akan tetapi juga berorientasi pada proses melalui aktivitas pembelajaran di kelas.

Materi pembelajaran di Sekolah Dasar juga terdapat materi yang membutuhkan visualisasi yang menarik bagi siswa terutama dalam pembelajaran daring. Salah satu cara untuk mengatasi hal ini adalah dengan menggunakan aplikasi pembelajaran berbentuk kuis online dengan gambar dan musik yang banyak dikembangkan pada saat sekarang ini. Hal ini terbukti dengan kegiatan yang dilaksanakan di salah satu sekolah dasar di Jakarta, dimana guru-guru menyampaikan bahwa mereka membutuhkan banyak pengetahuan tentang berbagai aplikasi untuk pembelajaran daring (Sari & Zulfadewina, 2020). Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada banyak aplikasi yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran daring adalah aplikasi *Wordwall*.

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu,

kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software evaluasi pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang). Tipe permainan, yaitu Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak), True or False (Benar atau salah), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz (Sun'iyah, 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang guru di SD Al Ikhlas diketahui bahwa sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam menerapkan pembelajaran daring. Pembelajaran dilakukan melalui video pembelajaran yang dibuat oleh guru lalu diunggah ke Youtube dan dibagikan kepada siswa melalui aplikasi Whatsapp. Selain itu ada juga guruguru yang menggunakan Zoom Meeting dan Google Classroom. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Handarini & Siti Sri Wulandari, (2020) yang mengemukakan bahwa beberapa aplikasi seperti Whatsapp, Video Conference, Google Form digunakan sebagai media untuk pemberian tugas dalam pembelajaran daring selama ini. Pembelajaran seperti cenderung



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

monoton karena kegiatan yang dilakukan kurang menarik.

Efektivitas pendidikan merupakan dimensi keberhasilan dari sesuatu proses interaksi antara peserta didik ataupun dengan guru dalam suasana edukatif untuk menggapai tujuan pendidikan. Efektivitas pendidikan dapat diartikan yaitu belajar yang berfungsi serta bertujuan untuk peserta didik yang memungkinkan peserta didik untuk belajar kemampuan tertentu, ilmu pengetahuan dan perilaku dengan mudah, menyenangkan, serta dapat terselesaikan tujuan pendidikan sesuai harapan. Serta efektivitas pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila proses pembelajarannya meraih target yang diinginkan, baik dari segi tujuan pendidikan serta prestasi peserta didik yang optimal.

Pembelajaran efektif merupakan gabungan yang tersusun meliputi manusiawi, material, sarana, peralatan serta prosedur ditunjukkan untuk mengubah sikap peserta didik ke arah yang positif serta lebih baik sesuai dengan kemampuan serta perbandingan yang dimiliki peserta didik untuk menggapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan. Efektivitas pendidikan bisa dilihat dari kegiatan peserta didik selama pendidikan serta kemampuan konsep peserta didik. Untuk menggapai konsep pendidikan yang efektif serta efisien butuh adanya ikatan timbal balik antara peserta didik serta guru untuk menggapai sesuatu tujuan secara bersama, tidak hanya itu pula

wajib disesuaikan dengan keadaan kawasan sekolah, fasilitas serta prasarana, dan juga media pembelajaran yang diperlukan untuk membantu tercapainya segala aspek perkembangan peserta didik.

Efektivitas pembelajaran ialah salah satu standar kualitas pembelajaran serta kerap kali diukur dengan tercapainya tujuan, ataupun sebagai ketepatan dalam mengelola sesuatu situasi. Pembelajaran efisien merupakan gabungan yang tersusun meliputi manusiawi, material, sarana, peralatan serta prosedur ditunjukkan buat mengubah sikap peserta didik ke arah yang positif serta lebih baik sesuai dengan kemampuan serta perbandingan yang dimiliki peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan. Keefektivan program pembelajaran ditandai dengan ciri- ciri sebagai berikut:

- a. Sukses menghantarkan peserta didik meraih tujuan- tujuan intruksional yang sudah ditetapkan
- b. Membagikan pengalaman belajar yang atraktif, mengaitkan peserta didik secara aktif sehingga mendukung pencapaian tujuan instruksioanal
- c. Mempunyai sarana- sarana yang mendukung proses belajar mengajar.

Ada tiga macam model pengembangan sistem pembelajaran berbasis online/e-learning yaitu:

- a. Web Course Penerapan e-learning pada model ini peserta

didik dan guru sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka. Seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, ujian, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya disampaikan melalui internet. Dengan model ini menggunakan sistem jarak jauh.

- b. Web Centric Course Penerapannya memadukan antara belajar jarak jauh dan tatap muka. Sebagian materi disampaikan melalui internet, dan sebagian lagi melalui tatap muka.
- c. Web Enhanced Course Model ini hanya memanfaatkan internet untuk menunjang peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan dikelas. Fungsi internet adalah untuk memberikan pengayaan dan komunikasi antar peserta didik dengan guru, sesama peserta didik, anggota kelompok, atau peserta didik dengan nara sumber lain

*Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang menarik pada browser. Aplikasi ini khusus bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi murid. Di dalam halaman *wordwall* juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa.

*Wordwall* dapat diartikan web aplikasi yang kita gunakan untuk membuat games berbasis kuis menyenangkan. Web aplikasi ini

cocok buat merancang dan mereview sebuah penilaian pembelajaran.

*Wordwall* adalah aplikasi berbasis website. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dan masih banyak lagi. Menariknya lagi, selain itu pengguna juga dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb. Menariknya lagi, selain pengguna dapat menyediakan akses media yang telah dibuatnya melalui daring, juga dapat diunduh dan dicetak pada kertas. Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Sehingga guru dapat mempermudah pemahaman siswa melalui aplikasi berbasis website dengan menjadikan konten buatan mereka sebagai tugas atau juga bisa digunakan sebagai kuis tes setelah materi di paparkan. Penerapan media

aplikasi *wordwall* berbasis website ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi Guru sebagai pendidik dalam meningkatkan aktifitas peserta didik dalam pembelajaran daring sehingga hasil belajar menjadi optimal.

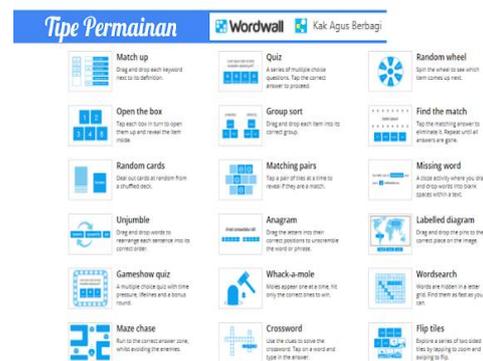
Langkah-langkah Mengakses Penggunaan Aplikasi *Wordwall* Langkah – langkah menggunakan aplikasi *wordwall*

- Untuk uji coba, kita bisa membuka link yang sudah dibuat, dengan menuliskan nama kemudian start.
- Isi sesuai perintah pertanyaannya dengan timer yang terus berjalan.
- Jika masih banyak yang salah dalam mengerjakannya bisa dicoba ulang dengan klik start again.
- Kita bisa melihat score yang dimaksud dengan timernya.
- Sebagai guru, untuk melihat rekapan peserta didik yang mengerjakan berikut score dan timernya kita bisa buka *wordwall*nya, klik di my result. Disana akan terlihat siapa saja yang mengerjakan dan nilai/score serta waktu dalam mengerjakannya.

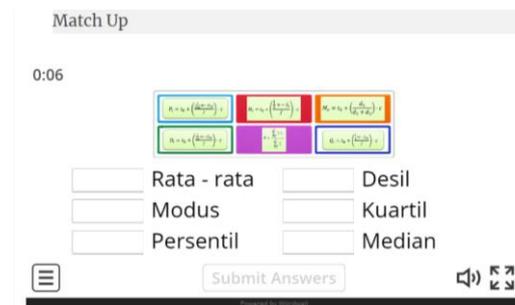
Kelebihan game *wordwall* dapat memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan mudah diikuti oleh peserta didik sekolah dasar, terutama peserta didik kelas rendah dan tema yang dapat disesuaikan dengan gaya belajar. Mode penugasannya dapat diterapkan di software *wordwall*, sehingga peserta didik dapat mengakses sendiri melalui

perangkat ponsel pintar mereka sendiri di rumah. Kekurangan game *wordwall*, dalam penggunaannya pada tingkat dasar rentan terjadi kecurangan, font sizenya tidak bisa diubah dan ukuran tulisannya pengguna tidak bisa juga mengubah besar kecilnya tulisan.

Berikut tampilan dan penjelasan dari menu-menu yang ada pada aplikasi *wordwall*



- Match up, drag and drop pada teks yang sesuai.



- Quiz, koleksi kuis pilihan ganda. Pilih jawaban yang tepat untuk melanjutkan ke pertanyaan berikutnya.

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

*“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”*

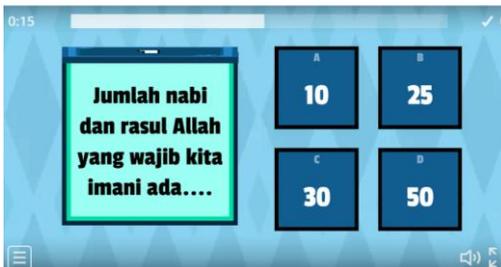
Quiz



- c. Random wheels, putar roda yang ada untuk melihat item yang muncul berikutnya.



- d. Open the box, tekan setiap kotak untuk membuka dan melihat isi di dalamnya.



- e. Group sort, drag and drop item sesuai kelompok yang benar.



carilah binatang sesuai dengan makanannya

- f. Find the match, pasangkan dengan jawaban yang tepat. Ulang hingga semua pertanyaan hilang.

Find The Match

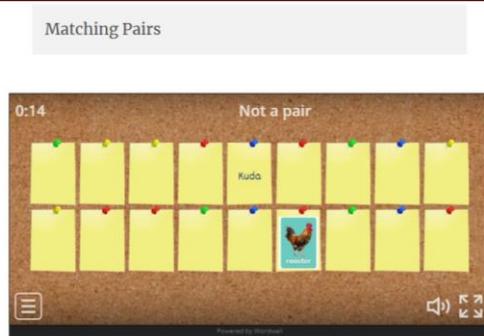


- g. Random cards, pilih kartu dari tumpukan yang telah diacak.

Random Card



- h. Matching pairs, pilih kartu sesuai pasangannya sebelum waktu habis.



- i. Missing words, aktivitas membaca di mana pemain dapat melakukan drag and drop teks pada ruang yang kosong.



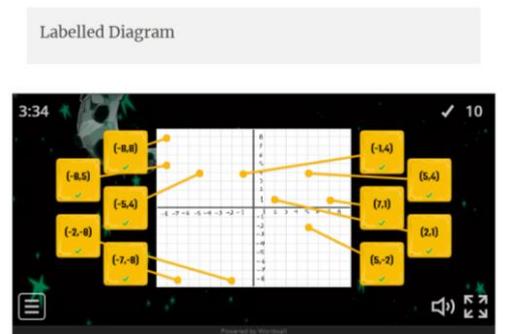
- j. Unjumble, rag and drop kata untuk mengurutkan menjadi sebuah kalimat yang tepat.



- k. Anagram, seret huruf pada posisi yang benar dari kata atau frase yang telah diacak.



- l. Labelled diagram, drag and drop pada titik yang benar pada gambar.



- m. Gameshow quiz, kuis pilihan ganda dengan waktu yang ketat serta ronde bonus.



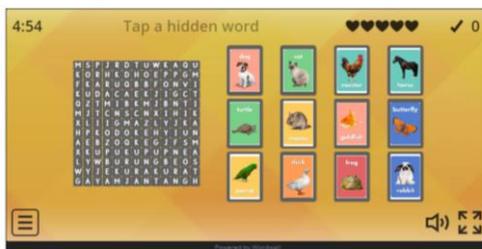
- n. Whack-a-mole, tikus akan muncul pada saat tertentu. Pukul pada jawaban yang tepat untuk memenangkan permainan.

Whack - a - mole



- o. Wordsearch, temukan kata yang ada di kotak huruf secepat mungkin.

WordSearch



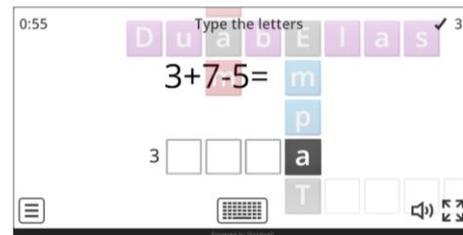
- p. Maze chase, pergi ke zona jawaban yang benar dengan tetap menghindari musuh yang ada.

Maze Chase (Pac Man ala Wordwall)



- q. Crossword, gunakan petunjuk yang ada untuk menyelesaikan teka-teki silang.

CrossWord



- r. Flip tiles, jelajahi kumpulan dua sisi kartu dengan menyentuh kartu untuk memperbesar dan geser untuk membalik kartu.



### METODE PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 13 Juni 2022. Metode yang digunakan melalui kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* bagi guru SD Al Ikhlah Surabaya. Peserta dalam kegiatan ini berjumlah 15 orang yang terdiri dari kepala sekolah, dan 14 orang guru. Adapun langkah - langkah pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* bagi guru SD AL Ikhlah Surabaya dapat dilihat melalui bagan berikut:



**Gambar 1.** tahapan pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi *wordwall* bagi guru SD AL Ikhlah Surabaya

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak yang sangat positif bagi para peserta yakni guru dan karyawan SD Al Ikhlah Surabaya. Para peserta dapat memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai penunjang pembelajaran di SD Al Ikhlah Surabaya. Antusiasme para peserta sangat tinggi untuk memanfaatkan aplikasi *wordwall* dalam membantu pembuatan soal-soal untuk latihan maupun ujian, serta untuk penyebaran angket mengenai

kepuasan pembelajaran daring. Pemberian tugas dan bahan bacaan bagi siswa juga dapat diberikan melalui website.

Motivasi guru dan karyawan dalam melaksanakan pembelajaran semakin meningkat setelah dilaksanakan sharing mengenai kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, sekolah, siswa, dan orang tua selama pembelajaran. Beberapa permasalahan yang menjadi topik diskusi antara lain: motivasi siswa yang rendah selama pembelajaran daring yang disebabkan oleh berbagai faktor; penerapan kurikulum K13 yang kurang maksimal selama pembelajaran; solusi menciptakan atmosfer yang baik dan menyenangkan bagi siswa untuk belajar baik di sekolah maupun di rumah; sarana dan prasarana yang masih kurang tersedia dengan baik, terutama fasilitas internet; sampai bagaimana memaksimalkan peranan stakeholder agar pembelajaran dapat berjalan dengan lebih baik dan mendapatkan hasil yang maksimal. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini berjalan selama 1 hari namun berlanjut dihari-hari berikutnya secara fleksibel, dikarenakan kami memberikan kegiatan pelatihan dan pembimbingan lanjutan dalam pemanfaatan aplikasi *wordwall* bagi para peserta. Melalui pelatihan lanjutan ini para peserta dapat lebih berkonsultasi mengenai kesulitan yang masih mereka hadapi, salah satunya dalam proses

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”

pemanfaatan aplikasi *wordwall* secara berkelanjutan.

Melalui kerjasama yang dilaksanakan oleh guru, sekolah, orang tua, dan siswa, diharapkan nantinya dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik dan menyenangkan, serta tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Pemanfaatan aplikasi *wordwall* merupakan satu diantara solusi dari peningkatan pendidikan di era digital yang dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran. Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat terdokumentsi sebagai berikut:



**Gambar 2.** Sambutan oleh Kepala SD Al Ikhlah Surabaya



**Gambar 3.** Pemaparan materi tentang konsep aplikasi *wordwall* oleh pemateri.



**Gambar 4.** Pemaparan materi tentang praktek aplikasi *wordwall* oleh pemateri.



**Gambar 5.** Pendampingan dan pembimbingan kegiatan pelatihan aplikasi *wordwall*



**Gambar 6.** Sesi foto bersama

### SIMPULAN

Berdasarkan pengamatan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, dapat disimpulkan bahwa setelah dilaksanakan pelatihan minat para guru di SD Al Ikhlah



# PROSIDING SEMINAR NASIONAL KUSUMA

## Kualitas Sumberdaya Manusia

“Menuju Sumber Daya Manusia (SDM) Unggul Berwawasan Sains dan Teknologi Melalui Refleksi Budaya Kemajapahitan”

Surabaya meningkat untuk dapat memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai penunjang pembelajaran di SD Al Ikhlas Surabaya. Motivasi guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin meningkat setelah dilaksanakan *sharing* mengenai kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, sekolah, siswa, dan orang tua selama pembelajaran.

### DAFTAR RUJUKAN

- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Handarini, O. I., & Siti Sri Wulandari. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496–503.
- Kinanti, M. D., & FX.Mas Subagio. (2020). Pengembangan LKPD Bahasa Inggris Berbantu Aplikasi Quizizz Kelas IV Sekolah Dasar. *JPGSD*, 8(3), 1–10.
- Mei, S. Y., Ju, S. Y., & Adam, Z. (2018). Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 12(1), 208.
- Salsabila, U. H., Habiba, I. S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Siswa SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi/JIITUJ*, 4(2), 163–173.
- Sari, P. M., & Zulfadewina. (2020). Pelatihan Penyusunan Instrumen Keterampilan Proses Sains Berbantuan Media Kahoot. *DIKEMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 93–98.
- Situmorang, K., & Christie Lidya Rumerung, Dwi Yulianto Nugroho, Peggy Sara T., M. M. Y. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan fitur gamifikasi daring di SMA-SMK Kristen PENABUR Bandar Lampung. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 2, 869–877.