

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL PADA GURU SDN BABAKAN 02

Laily Nurmalia^{1,*}, Lutfi², Farihen³, Lutfi Hamdani Maula⁴, Uma Zulvina⁵,
Ahmad Noval⁶

^{1,2,5,6}PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan,
Cireundeu, Kec Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

³PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jl. K.H. Ahmad Dahlan,
Cireundeu, Kec Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan, Banten, 15419

⁴PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sukabumi, Jl. R. Syamsudin, S.H.
No.50, Cikole, Kec Cikole, Kota Sukabumi, Jawa Barat, 43113

*laily.nurmalia@umj.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi menuntut tenaga pendidik untuk mampu beradaptasi dan memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran. Sosialisasi penggunaan aplikasi Wordwall ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital para guru SDN Babakan 02 dan membantu mereka mengembangkan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini melibatkan 20 orang guru dan dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu pemberian materi, demonstrasi, praktik kelompok, dan diskusi. Aplikasi Wordwall dipilih karena menyediakan berbagai template permainan edukatif yang mudah digunakan dan dapat diintegrasikan ke dalam berbagai mata pelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru mampu memahami dan mempraktikkan penggunaan Wordwall untuk membuat konten interaktif yang menarik. Antusiasme peserta sangat tinggi, meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan akses internet. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan para guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Tindak lanjut berupa pembentukan komunitas belajar dan pendampingan jarak jauh diharapkan dapat memastikan aplikasi Wordwall diterapkan secara berkelanjutan. Dengan demikian, Wordwall diharapkan dapat berkontribusi positif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan bagi siswa.

Kata kunci: Sosialisasi, Aplikasi Wordwall, Guru SD

ABSTRACT

Technological advancements require educators to adapt and utilize digital media in the learning process. This socialization of the Wordwall application aims to enhance the digital competence of teachers at SDN Babakan 02 and assist them in developing interactive learning media. The activity involved 20 teachers and was conducted in several stages: material presentation, demonstration, group practice, and discussion. Wordwall was chosen because it provides various educational game templates that are easy to use and can be integrated into multiple subjects. The results show that the teachers successfully understood and practiced using Wordwall to create engaging interactive content. Participants were highly enthusiastic, although challenges such as limited internet access were noted. This program successfully improved the teachers' skills in utilizing educational technology. Follow-up actions, such as establishing a learning community and remote mentoring, are expected to ensure the sustainable application of Wordwall. Thus, Wordwall is anticipated to contribute positively to creating more active, engaging, and enjoyable learning experiences for students.

Keywords: Socialization, Wordwall Application, Elementary School Teachers

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Penggunaan aplikasi dan platform digital mulai menjadi bagian dari proses belajar mengajar di sekolah, terutama untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu aplikasi yang populer di kalangan pendidik adalah Wordwall, yang memungkinkan guru membuat kuis, teka-teki, dan permainan edukatif dengan mudah. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan atau pengalaman yang memadai dalam memanfaatkan aplikasi seperti Wordwall. Terlebih lagi, sebagian guru di tingkat sekolah dasar, seperti di SDN Babakan 02, menghadapi tantangan dalam beradaptasi dengan perubahan teknologi dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan dalam penerapan media pembelajaran interaktif, yang berpotensi mempengaruhi kualitas pembelajaran di kelas.

Para guru sekolah dasar belum mengetahui apa itu aplikasi wordwall dan bagaimana cara penggunaan aplikasi wordwall. Guru sekolah dasar hanya mengetahui sedikit jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan di kelas. Aplikasi wordwall merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan saat proses belajar mengajar dengan lebih mudah dan menyenangkan (Haciomeroglu G, 2019: 59-68).

Sementara itu, siswa era digital cenderung lebih responsif terhadap metode belajar yang kreatif dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran berbasis teknologi agar siswa lebih terlibat aktif dalam proses belajar. Penerapan media digital juga sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan mendorong guru untuk melakukan inovasi dalam metode pengajaran.

Melihat kondisi tersebut, pengabdian masyarakat berupa sosialisasi penggunaan aplikasi Wordwall ini menjadi

penting sebagai upaya untuk membekali guru dengan keterampilan baru. Tujuannya adalah agar para guru dapat memanfaatkan aplikasi Wordwall sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun kompetensi digital guru dan mendorong penggunaan teknologi secara berkelanjutan dalam pendidikan dasar.

Unsur terpenting dalam menunjang pembelajaran adalah guru. Guru merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Djamarah guru adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada anak didik atau tenaga profesional yang dapat menjadikan murid-muridnya untuk merencanakan, menganalisis dan menyimpulkan masalah yang dihadapi (Djamarah dan Zain, 2019:22). Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan guru yang berkualitas yang mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan yang menumbuhkan kreativitas guru untuk lebih memanfaatkan media dan kondisi didalam kelas agar lebih menyenangkan (Putri, M, 2020: 34). Proses aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan tentunya tidak tercipta begitu saja. Akan tetapi, pengelolaannya dirancang oleh guru dengan merancang fasilitas belajar, sehingga aktivitas belajar siswa menjadi dipermudah dan mendorong proses belajar siswa. Kreativitas bisa dikembangkan dengan penciptaan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengembangkan kreativitasnya dengan berbagai variasi pembelajaran (Gresham, G dan Burleigh, C, 2019:232).

Pembelajaran memang tidak akan lepas dari hubungan timbal balik antara guru dan siswa. Selama proses belajar dan mengajar, terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa. Salah satunya mata pelajaran Matematika, yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang dipelajari dengan bafikir atau bernalar. Sulistyaningrum mengemukakan bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dilaksanakan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari

sekolah dasar sampai perguruan tinggi (Sulistyaningrum dkk, 2019:341).

Selain itu, dengan adanya sosialisasi ini, diharapkan terbentuk komunitas belajar antarguru di SDN Babakan 02 yang secara aktif berbagi dan berkolaborasi dalam membuat media pembelajaran kreatif. Hal ini akan membantu sekolah dalam mengembangkan inovasi pendidikan yang berkelanjutan dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Melalui aplikasi Wordwall, para guru diharapkan dapat mempraktekkan penggunaan aplikasi wordwall saat bekerja di sekolah dasar serta guru sekolah dasar dapat belajar dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas ruang dan waktu. Guru sekolah dasar juga dapat mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi wordwall ini, sehingga proses belajar mengajar di kelas nanti akan lebih menarik perhatian siswa. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Wordwall pada Guru Sekolah Dasar”

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Wordwall pada guru SDN Babakan 02 dilaksanakan dengan beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan peserta dapat memahami materi dengan baik dan mampu mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran. Metode pelaksanaan ini mencakup persiapan, penyampaian materi, praktik langsung, monitoring, serta tindak lanjut, yang semuanya dirancang agar kegiatan berjalan efektif dan partisipatif.

Tahap pertama adalah persiapan kegiatan, yang dimulai dengan koordinasi antara tim pengabdian masyarakat dan pihak sekolah. Hal ini dilakukan untuk menyusun jadwal yang tepat dan mempersiapkan kebutuhan teknis, seperti modul pelatihan, proyektor, laptop, serta koneksi internet. Semua guru didaftarkan sebagai peserta untuk memastikan kehadiran dan keterlibatan mereka dalam setiap sesi.

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan presentasi dan pemberian materi mengenai Wordwall. Pemateri

memperkenalkan aplikasi, menjelaskan manfaatnya dalam proses pembelajaran, dan menunjukkan berbagai fitur yang relevan dengan kebutuhan guru, seperti pembuatan kuis dan permainan edukatif. Dalam sesi ini, peserta juga diberi wawasan tentang cara mengintegrasikan Wordwall dengan Kurikulum Merdeka, sehingga konten yang dibuat dapat selaras dengan tujuan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Selanjutnya, kegiatan berlanjut ke demonstrasi aplikasi. Pemateri menampilkan langkah-langkah pembuatan konten secara langsung, mulai dari pembuatan akun hingga publikasi kuis atau permainan. Guru diajak untuk melihat dan mengikuti setiap proses, sehingga mereka dapat memahami cara kerja aplikasi dengan lebih jelas.

Setelah demonstrasi, peserta diajak untuk mengikuti sesi diskusi dan tanya jawab. Pada tahap ini, guru diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan atau berbagi tantangan yang mungkin mereka hadapi saat menggunakan aplikasi serupa. Diskusi juga memberikan ruang bagi para peserta untuk bertukar ide mengenai penerapan media digital dalam kegiatan belajar mengajar.

Untuk memperdalam pemahaman, dilakukan praktik mandiri dan kelompok. Para guru dibagi menjadi beberapa kelompok dan diberi tugas untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Wordwall. Setelah selesai, setiap kelompok mempresentasikan hasil karya mereka di depan peserta lain untuk mendapatkan masukan dan saran. Sesi ini tidak hanya memperkuat keterampilan teknis, tetapi juga mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Kegiatan diakhiri dengan monitoring dan evaluasi. Setiap peserta dievaluasi berdasarkan hasil praktik mereka, dan tim pengabdian menyediakan angket kepuasan untuk mengukur efektivitas kegiatan. Diskusi terkait tantangan yang dihadapi selama praktik juga digelar untuk menemukan solusi yang dapat memudahkan penerapan Wordwall di kelas. Sebagai tindak lanjut, tim pengabdian akan melakukan pendampingan jarak jauh melalui grup

WhatsApp atau platform komunikasi lain. Selain itu, sekolah diharapkan membentuk komunitas belajar antarguru agar para peserta dapat saling berbagi pengalaman dan konten yang telah dibuat. Pemantauan berkala oleh pihak sekolah juga akan dilakukan untuk memastikan Wordwall digunakan secara konsisten dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan metode pelaksanaan yang melibatkan teori, praktik, dan tindak lanjut ini, diharapkan guru SDN Babakan 02 dapat menguasai penggunaan Wordwall dan termotivasi untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Wordwall pada guru SDN Babakan 02 berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Kegiatan ini mampu meningkatkan kompetensi digital para guru dan memperkenalkan media interaktif untuk menunjang pembelajaran. Kegiatan dimulai dengan pemaparan manfaat dan fungsi aplikasi Wordwall. Aplikasi ini memungkinkan guru membuat media pembelajaran interaktif berupa kuis, teka-teki, atau game edukatif lainnya, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Menurut Hidayat dan Fauzi (2020), penggunaan media digital dalam pembelajaran membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman siswa melalui aktivitas langsung. Pemanfaatan teknologi seperti Wordwall juga selaras dengan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pentingnya pembelajaran aktif dan berpusat pada siswa. Guru harus kreatif dalam memilih metode dan media agar siswa lebih termotivasi dalam belajar (Mendikbud, 2020). Pada sesi ini, fasilitator juga memaparkan cara mengakses, membuat akun, memilih template permainan, dan menerapkan konten ke dalam pembelajaran harian.

Setelah pemberian materi dan demonstrasi, para guru dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan mata pelajaran atau kelas. Setiap kelompok diminta membuat konten pembelajaran berbasis Wordwall sesuai materi yang relevan. Guru kelas rendah (kelas 1-3)

menyusun kuis pengenalan huruf dan angka, sementara guru kelas tinggi (kelas 4-6) membuat permainan matematika dan sains.

Berikut tahap-tahapan dalam menggunakan aplikasi wordwall: Tahap pertama Registrasi dan Masuk ke Akun. Pada awal proses, guru perlu mengunjungi situs resmi Wordwall di www.wordwall.net. Dengan semangat, mereka mengklik tombol "Sign Up" untuk mendaftar jika belum memiliki akun. Proses pendaftaran ini cukup sederhana, hanya memerlukan informasi dasar seperti nama dan alamat email, atau mereka dapat menggunakan akun Google yang sudah ada. Setelah berhasil mendaftar, guru akan masuk ke akun mereka dan siap untuk menjelajahi berbagai fitur yang ditawarkan.

Tahap kedua Membuat Aktivitas Baru. Begitu masuk, guru melihat tombol "Create Activity" yang menarik perhatian mereka. Tanpa ragu, mereka mengkliknya untuk mulai membuat konten pembelajaran. Di layar, berbagai jenis aktivitas muncul, mulai dari kuis, teka-teki silang, hingga permainan mencocokkan. Guru memilih jenis aktivitas yang sesuai dengan materi pelajaran yang ingin diajarkan, merasakan antusiasme untuk menghadirkan sesuatu yang baru kepada siswa.

Tahap ketiga Menyesuaikan Aktivitas. Setelah memilih jenis aktivitas, guru mulai mengisi konten yang ingin disampaikan. Mereka menuliskan pertanyaan-pertanyaan kuis yang relevan dan menambahkan jawaban yang tepat. Di sini, mereka bisa menunjukkan kreativitas dengan memasukkan gambar atau video yang mendukung pembelajaran, menjadikan materi lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam tahap ini, guru juga dapat menyesuaikan pengaturan, seperti waktu pengerjaan dan jumlah pertanyaan, agar sesuai dengan kebutuhan siswa.

Tahap keempat Desain dan Personalisasi. Setelah semua konten diisi, guru melanjutkan dengan memilih template yang menarik. Wordwall menyediakan berbagai desain yang dapat dipilih, sehingga aktivitas pembelajaran menjadi lebih visual dan menyenangkan.

Dengan penuh rasa ingin tahu, guru mengklik tombol "Preview" untuk melihat tampilan akhir aktivitas. Melihat hasil karya mereka, rasa puas dan bangga muncul ketika semua tampak sesuai harapan.

Tahap kelima Menyimpan dan Mempublikasikan. Ketika sudah merasa puas, guru menekan tombol "Save" untuk menyimpan aktivitas yang telah dibuat. Mereka memberi nama yang mudah diingat agar dapat diakses kembali di lain waktu. Selanjutnya, guru berbagi tautan aktivitas kepada siswa dengan mengklik "Share". Tautan ini akan memudahkan siswa untuk mengakses aktivitas dari perangkat masing-masing, baik di kelas maupun di rumah.

Tahap keenam Menggunakan Aktivitas di Kelas. Saat hari pelajaran tiba, guru siap untuk menerapkan aktivitas Wordwall di kelas. Dengan penuh semangat, mereka memberikan akses kepada siswa untuk mengikuti aktivitas yang telah disiapkan. Siswa tampak antusias dan terlibat aktif saat mengerjakan kuis atau permainan yang dirancang oleh guru. Aktivitas ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Tahap ketujuh Evaluasi dan Umpan Balik. Setelah siswa menyelesaikan aktivitas, guru memfasilitasi sesi tanya jawab untuk mendiskusikan pengalaman mereka. Siswa berbagi pendapat tentang aktivitas yang mereka lakukan, memberikan umpan balik yang berharga bagi guru. Dengan mendengarkan siswa, guru dapat mengidentifikasi aspek mana yang berhasil dan mana yang perlu diperbaiki.

Tahap kedelapan Pengembangan Konten Selanjutnya. Dengan umpan balik yang diperoleh, guru mulai merencanakan konten baru untuk pelajaran berikutnya. Mereka juga tertarik untuk bergabung dalam komunitas pengguna Wordwall untuk berbagi pengalaman dan mendapatkan ide-ide baru dari sesama guru. Komunitas ini menjadi sumber inspirasi yang membantu guru untuk terus berkembang dan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Menurut Yustika dan Marlina (2020), pembelajaran berbasis media digital seperti Wordwall memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui permainan dan aktivitas yang interaktif. Aktivitas ini membantu mengembangkan pemahaman konseptual dan keterampilan berpikir kritis siswa. Selain itu, praktik kelompok juga memberikan manfaat bagi para guru untuk saling bertukar ide dan berbagi keterampilan, sejalan dengan teori collaborative learning yang menekankan pentingnya belajar melalui interaksi sosial.

Presentasi hasil karya menjadi ajang bagi setiap kelompok untuk memamerkan dan menguji konten yang telah mereka buat. Guru-guru saling memberi masukan terkait kelebihan dan kekurangan media yang dihasilkan, sehingga mereka dapat memperbaiki dan menyempurnakan kontennya sebelum diterapkan di kelas.

Pada sesi diskusi, para peserta menyampaikan bahwa aplikasi Wordwall sangat mudah digunakan dan menarik. Beberapa guru berpendapat bahwa konten berbasis game bisa meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat mereka lebih fokus. Hal ini sejalan dengan pendapat Zaharah et al. (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya memotivasi siswa tetapi juga memperbaiki kualitas interaksi di dalam kelas.

Namun, beberapa kendala juga muncul, seperti keterbatasan akses internet di sekolah, yang dapat menghambat penggunaan aplikasi secara optimal. Selain itu, beberapa guru mengaku masih perlu waktu lebih lama untuk membiasakan diri dalam mengembangkan konten interaktif. Menurut Utami (2020), penggunaan teknologi dalam pendidikan membutuhkan pendampingan dan pelatihan berkelanjutan agar guru dapat lebih percaya diri dan terampil dalam memanfaatkannya.

Sebagai tindak lanjut, guru-guru sepakat untuk membentuk komunitas belajar sebagai sarana berbagi pengalaman dan materi yang telah dibuat dengan Wordwall. Komunitas ini juga akan menjadi tempat bagi guru untuk saling memberikan dukungan dalam mengatasi kendala teknis atau pedagogis. Tim

pengabdian juga menyediakan pendampingan jarak jauh melalui platform komunikasi seperti WhatsApp, guna memastikan guru tetap mendapatkan bantuan jika mengalami kesulitan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Wordwall berhasil meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Meskipun ada kendala terkait akses internet, guru tetap antusias dan berkomitmen untuk menerapkan Wordwall dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tindak lanjut berupa komunitas belajar dan pendampingan, diharapkan aplikasi ini dapat berkontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Babakan 02. Dengan implementasi Wordwall secara berkelanjutan, guru diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan, meningkatkan motivasi siswa, serta memenuhi tuntutan pendidikan yang semakin digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami para peneliti mengucapkan terima kasih kepada Rektor UMJ, LPPM UMJ atas pendanaan dan fasilitasnya. Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, kami mengucapkan terima kasih atas dukungan fasilitasnya sehingga pengabdian masyarakat ini berjalan dengan baik. Serta ucapan terima kasih kepada pihak kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV SDN Babakan 02.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayat, R., & Fauzi, I. (2020). *Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran: Pengaruhnya terhadap Motivasi Belajar Siswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 5(1), 45-54.
- Mendikbud. (2020). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Utami, D. P. (2020). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan: Tantangan dan Solusi untuk Guru di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(3), 230-240.

Yustika, D. A., & Marlina, L. (2020). *Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Teknologi: Penerapannya di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(2), 67-78.

Zaharah, Z., Kirana, M., & Putri, F. (2020). *Teknologi Pendidikan: Dampaknya terhadap Interaksi Guru dan Siswa di Kelas*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(4), 320-330.