
PENINGKATAN MUTU GURU MELALUI PEMANFAATAN WORDWALL PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI

Tri Candra Wulandari¹, Otto Fajarianto², Zainal Abidin³

¹Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang,
Jalan Mayjen Haryono No. 193 Malang

²Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang,
Jalan Semarang No. 5 Malang

³Program Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Malang,
Jalan Mayjen Haryono No. 193 Malang

¹Alamat e-mail fikri.chan@unisma.ac.id

Abstrak

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan mutu guru dengan memanfaatkan Wordwall dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMK-IT Asy-Syadzili, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Target capaian kegiatan pengabdian ini adalah guru di SMK-IT Asy-Syadzili mampu membuat gamifikasi dengan memanfaatkan Wordwall dan dapat menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap persiapan dilakukan tim pengabdian bersama kepala sekolah, tahap pelaksanaan dilakukan dalam bentuk pendampingan, dan tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru serta gamifikasi yang dihasilkan oleh guru. Dampak dari kegiatan pendampingan ini adalah minimal 90% guru mampu membuat *game* sesuai dengan materi yang diajarkan menggunakan Wordwall, dan satu guru telah menerapkan gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Harapan sekolah, kegiatan ini tidak hanya berhenti disini, tetapi masih tetap terlaksana dan ada tindak lanjut dari pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini.

Kata Kunci: mutu pembelajaran, gamifikasi, wordwall, SMK

Abstract

The purpose of this community service activity is to improve the quality of teacher by utilizing Wordwall in learning. This community service activity was carried out at SMK-IT Asy-Syadzili, Pakis District, Malang Regency. The target achievement of this community service activity is that teachers at SMK-IT Asy-Syadzili are able to make gamification by utilizing Wordwall and can apply it in learning activities. This service activity was carried out in three stages, namely preparation, implementation and evaluation. The preparation stage was carried out by the service team together with the principal, the implementation stage was carried out in the form of assistance, and the evaluation stage was carried out by providing a teacher response questionnaire and gamification produced by the teacher. The impact of this mentoring activity is that 90% of teachers are able to make games according to the material taught using Wordwall, and one teacher has implemented gamification in learning activities. The school hopes that this activity will not only stop here, but will still be carried out and there will be a follow-up to the implementation of this community service program.

Keywords: quality of teachers, gamification, wordwall, vocational high school

PENDAHULUAN

Inovasi pembelajaran menjadi isu utama dalam pendidikan di tiga tahun terakhir. Efek pandemi Covid-19 memberi dampak positif dalam kegiatan pembelajaran tak terkecuali di Indonesia. Guru menjadi *melek* teknologi, kegiatan pembelajaran tidak lagi menunggu guru hadir di kelas, atau melakukan tatap muka, kegaitan ulangan harian, atau tes sumatif tidak lagi memaksimalkan

penggunaan kertas, namun sudah mulai beralih pada pemberian test berbasis komputer atau CBT (Kaliisa et al. 2022) .

SMK-IT Asy-Syadzili merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan berbasis Islam Terpadu yang ada di Malang Raya. SMK-IT Asy-Syadzili terletak di Pakis, salah satu kecamatan di Kabupaten Malang yang juga berbasis Pondok Pesantren. 100% siswa di SMK-IT Asy-Syadzili adalah santri di Pondok Pesantren Asy-Syadzili. Kondisi siswa yang berlatar belakang santri pada pondok pesantrenh tentunya tidak memungkinkan untuk menggunakan gadget seperti HP, tablet atau smartphone. Namun, pihak sekolah memfasilitasi pemanfaatan teknologi melalui laboratorium komputer. Karena keterbatasan komputer yang ada di sekolah, maka tidak semua pelajaran dapat memanfaatkan laboratorium komputer.

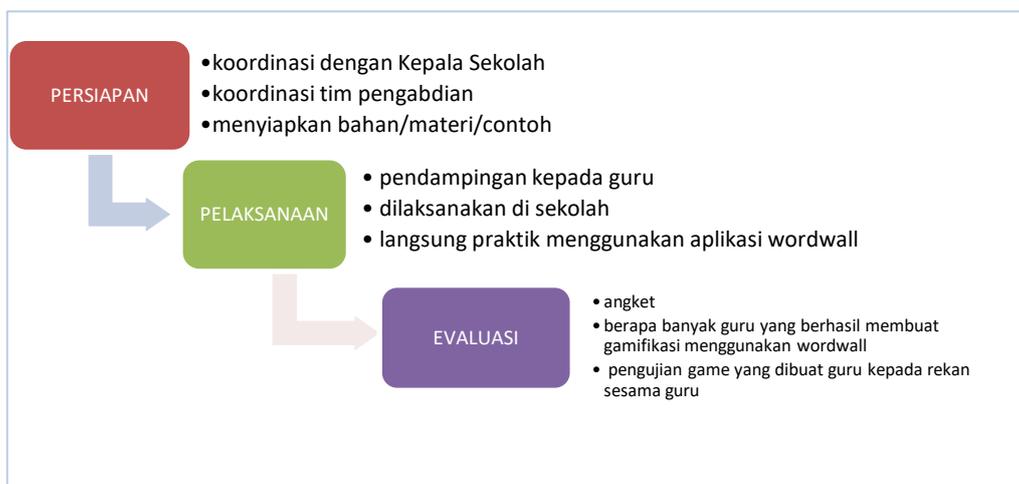
Minimnya pemanfaatan teknologi di SMK-IT Asy-Syadzili dalam kegiatan pembelajaran memberikan inspirasi bagi tim pengabdian untuk berbagi pengalaman kepada guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran di kelas. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sudah tidak dapat dipungkiri lagi dan sangat berpengaruh dalam efektifitas pembelajaran di kelas. (Ortiz-Colón, Jordán, and Agredai 2018). Teknologi yang ditawarkan oleh tim pengabdian tidak merepotkan banyak pihak atau mewajibkan sekolah untuk menyiapkan perangkat komputer sejumlah siswa dan guru, namun kegiatan pengabdian ini menawarkan pemanfaatan teknologi yang mudah diakses dan mudah diaplikasikan, yaitu memanfaatkan aplikasi Wordwall dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Kegiatan pembelajaran yang interaktif dapat terwujud salah satunya melalui pembelajaran berbasis gamifikasi atau menggunakan *game* (Knapp and Currin 2020; Ortiz-Colón et al. 2018) Meskipun dalam kegiatan pondok pesantren siswa dilarang membawa laptop, HP atau sejenisnya, bukan berarti guru atau sekolah tidak mengenalkan teknologi saat siswa sedang berada di sekolah. Oleh karena itu, pada kegiatan pengabdian ini bertujuan agar guru mampu membuat *game* interaktif dengan memanfaatkan aplikasi wordwall serta ada guru yang dapat menerapkan game interaktif ini dalam pembelajaran di kelas

Wordwall merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran interaktif. Aplikasi ini berbasis website, dengan alamat <https://wordwall.net/id>. Fasilitas yang ditawarkan antara lain memuat kuis, permainan interaktif seperti mencocokkan, teka-teki silang, labirin, roda acak dan masih banyak lainnya. Aplikasi wordwall tidak hanya dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran interaktif, atau game interaktif saja, melainkan dengan menggunakan wordwall guru dapat mengukur kecepatan dan ketepatan siswa dalam menyelesaikan tantangan melalui kuis atau game yang diberikan. Meskipun aplikasi ini berbasis website, wordwall dapat diakses tidak hanya

melalui PC, tetapi dapat juga melalui berbagai perangkat, seperti smartpone, laptop dan tablet. Kemudahan akses pembuatan soal dan kunci jawaban membuat wordwall diminati banyak guru, dan membantu guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dikelas. Melalui pembelajaran yang menggunakan gamifikasi diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar dan emosi siswa dalam mengikuti setiap matapelajaran (Idris, Mohd Said, and Tan 2020; Stoyanova, Tuparova, and Samardzhiev 2017)

METODE

Kegiatan pendampingan ini tahap lanjutan setelah kegiatan *workshop* pembuatan gamifikasi. Pada kegiatan pendampingan ini, kami menggunakan tiga tahapan, yaitu, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Gambaran tahapan pelaksanaan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap pelaksanaan pendampingan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah tentang rencana pelaksanaan kegiatan pendampingan. Hal ini perlu dilakukan untuk mencocokkan jadwal di sekolah dengan jadwal tim pengabdian. Setelah tahap pencocokan jadwal. Tim pengabdian melakukan koordinasi bersama tim untuk kegiatan pendampingan, menyiapkan bahan dan materi yang akan diberikan saat bertemu dengan guru.

Selanjutnya, adalah tahap pelaksanaan, tahap pelaksanaan dilakukan pendampingan dilaksanakan pada tanggal 10 – 13 Agustus 2023. Pendampingan dilaksanakan di sekolah, guru yang hadir langsung mempraktikkan pembuatan gamifikasi didampingi oleh tim pengabdian. Pada pendampingan membuat gamifikasi ini tim pengabdian menggunakan *software* wordwall, yang dapat diakses melalui website dengan alamat <https://wordwall.net/id>, guru menggunakan akun yang sudah berbayar yang dibuatkan oleh tim pengabdian dengan tujuan agar guru dapat menggunakan

wordwall ini sewaktu-waktu dan secara mandiri tanpa ada tim pengabdian. Pedoman dan petunjuk penggunaan wordwall sudah disampaikan saat *workshop* yang dilaksanakan pada bulan Juli 2023.

Tahap berikutnya adalah tahap evaluasi, tim pengabdian melakukan evaluasi dengan cara memberi angket keterlaksanaan kegiatan serta melakukan pengamatan langsung terhadap hasil gamifikasi yang telah dibuat oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan tahapan kegiatan pengabdian, tahap pertama adalah melakukan koordinasi dengan kepala sekolah SMK-IT Asy-Syadzili. Koordinasi ini dilaksanakan pada tanggal 5 Oktober 2023 yang bertempat di SMK-IT Asy-Syadzili. Tim pengabdian bertemu dengan Kepala Sekolah, Wakil Kepala Bidang Humas dan Ketua Program Keahlian Teknologi Hasil Pertanian. Berdasarkan hasil diskusi bersama kepala sekolah, kegiatan pendampingan dilaksanakan pada tanggal 10 - 13 Agustus 2023 pada jam 10.00 – 13.00 WIB. Pemilihan waktu kegiatan disesuaikan dengan jam mengajar guru di sekolah serta jam yang dapat dilaksanakan oleh tim pengabdian dalam melaksanakan pendampingan.

Sebelum hadir ke sekolah, tim pengabdian melakukan koordinasi terkait pelaksanaan pendampingan. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan koordinasi bersama seluruh anggota dengan agenda mengecek kembali akun pada wordwall, menu yang tersedia serta melakukan uji coba pada aplikasi wordwall. Menu yang ditawarkan pada wordwall sangat beragam, terdapat lebih dari 10 macam bentuk permainan yang ditawarkan dalam wordwall. Kegiatan koordinasi dan tampilan pada laman wordwall disajikan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Koordinasi tim pengabdian



Gambar 3. Tampilan template pada wordwall

Setelah melakukan koordinasi bersama kepala sekolah dan tim pengabdian tahap berikutnya adalah pelaksanaan kegiatan pendampingan, pendampingan dilaksanakan langsung di sekolah, yaitu di SMK IT Asy-Syadzili, Pakis, Kabupaten Malang, Jawa Timur. Gamifikasi yang dikenalkan kepada guru merupakan aplikasi *online* yang langsung terhubung dengan internet. Dalam pelaksanaan pendampingan membuat gamifikasi menggunakan aplikasi wordwall tidak harus membutuhkan laptop, komputer atau PC atau laboratorium komputer. Tim pengabdian mengenalkan dan mempraktikkan langsung bahwa pembuatan gamifikasi dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Pada kegiatan pendampingan, tim pengabdian mengenalkan dengan menggunakan laptop, *smartphone* atau HP, sedangkan guru langsung mempraktikkan menggunakan HP. Praktik pertama adalah bagaimana guru dapat membuka aplikasi wordwall, hingga berhasil membuat akun pada wordwall. Kegiatan mempraktikkan langsung dengan pendampingan dari tim pengabdian disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Pendampingan penggunaan aplikasi menggunakan *smartphone*

Setelah mempraktikkan bagaimana membuat akun hingga mampu melakukan login secara mandiri, tahap berikutnya adalah tim pengabdian mendampingi dalam membuat *game* interaktif. *Game* interaktif ini dapat berbentuk kuis dalam berbagai pilihan template seperti pilihan, menjodohkan, teka-teki silang, dan banyak lainnya. Guru melakukan pembuatan *game* sesuai dengan peminatannya, membuat pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau materi yang sedang menjadi pembahasan di kelas. Beberapa guru tampak sudah berhasil membuat *game* interaktifnya dan membagikan link *game* interaktif kepada rekan guru yang lain disajikan pada gambar 5.



Guru membuat game menggunakan PC



Guru membuat game menggunakan laptop



Guru membuat game menggunakan HP



Guru saling bertukar link game interaktif

Gambar 5. Guru mempraktikkan pembuatan *game* interaktif

Setelah melakukan praktik membuat *game* interaktif, membagi link *game* dan melihat hasil ujicoba *game* terlaksana, tahap ketiga yang dilakukan tim pengabdian adalah memberikan evaluasi terhadap hasil pendampingan yang telah dilaksanakan. Evaluasi kegiatan dilaksanakan menggunakan *google form*. Hasil angket evaluasi kegiatan pendampingan adalah 96% guru sangat puas dengan kegiatan pendampingan membuat *game* interaktif, 98% guru menyatakan bahwa kegiatan pendampingan sangat bermanfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, 97% guru menyatakan bahwa guru sangat setuju jika pembelajaran akan memanfaatkan wordwall dalam pembelajaran di kelas, serta terdapat dua mata pelajaran yang sudah menerapkan pembelajaran menggunakan *game* interaktif menggunakan aplikasi wordwall. Selain angket yang kami berikan kepada guru, tim pengabdian juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah tentang testimoni menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Menurut kepala sekolah, kegiatan pendampingan ini sangat bermanfaat bagi guru terutama dalam meningkatkan mutu pembelajaran di kelas, dengan

kegiatan pendampingan ini, guru tidak hanya mendapatkan teori tanpa tindak lanjut, namun benar-benar mempraktikkan dan melakukan ujicoba sehingga akan siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang interaktif di semester mendatang.

SIMPULAN

Kegiatan kemitraan kepada masyarakat dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk nyata dari tri darma perguruan tinggi sebagai hilirisasi hasil penelitian kepada masyarakat yang terkait. Kegiatan pendampingan kepada guru di SMK-IT Asy-Syadzili dalam memanfaatkan aplikasi wordwall dalam membuat game interaktif yang dapat meningkatkan mutu atau kualitas pembelajaran guru dapat dilaksanakan dan memiliki dampak positif terhadap peningkatan softskill guru. Lebih dari 90% guru mampu membuat game interaktif menggunakan aplikasi wordwall, dan ada dua guru yang sudah mencoba mempraktikkan pemanfaatan wordwall dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada DRTPM dan LPDP dalam hibah kemitraan kepada masyarakat, kepala sekolah dan guru di SMK IT Asy-Syadzili yang telah berkenan menjadi mitra pada program kemitraan kepada masyarakat tahun 2023. LPPM Universitas Islam Malang yang telah membantu mensukseskan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Idris, Mohd Iskandar, Nur Ehsan Mohd Said, and Kim Hua Tan. (2020). “Game-Based Learning Platform and Its Effects on Present Tense Mastery: Evidence from an ESL Classroom.” *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research* 19(5). doi: 10.26803/ijlter.19.5.2.
- Kaliisa, Rogers, Bart Rienties, Anders I. Mørch, and Anders Kluge. (2022). “Social Learning Analytics in Computer-Supported Collaborative Learning Environments: A Systematic Review of Empirical Studies.” *Computers and Education Open* 3:100073. doi: 10.1016/j.caeo.2022.100073.
- Knapp, Allison, and Elizabeth Currin. (2020). “Making ELearning Engaging: The Effect of Technology Strategies on Student Engagement and Content Knowledge Development in a Secondary Mathematics Digital Classroom.”
- Ortiz-Colón, Ana M., Juan Jordán, and Míriam Agredai. (2018). “Gamification in Education: An Overview on the State of the Art.” *Educacao e Pesquisa* 44. doi: 10.1590/S1678-4634201844173773.

Stoyanova, Maya, Daniela Tuparova, and Kostadin Samardzhiev. (2017). “Gamification in 11th Grade Mathematics Lessons – One Possible Interactive Approach.” in *Advances in Intelligent Systems and Computing*. Vol. 545.