

Penerapan Gamifikasi Materi Pembelajaran Tingkat SMA dengan Menggunakan Wordwall

Noor Ageng Setiyanto¹, Novianto Nur Hidayat², Muhamad Akrom³, Ayu Pertiwi⁴,
Moch. Anjas Aprihartha⁵, Aprilyani Nur Safitri⁶, Usman Sudibyo⁷,
Wahyu Aji Eko Prabowo⁸, Harun Al Azies⁹, Muhammad Naufal¹⁰
^{1-4,6,7,9}Program Studi Sarjana Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian
Nuswantoro, Semarang, Indonesia
^{5,8}Program Pendidikan Jarak Jauh Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian
Nuswantoro, Semarang, Indonesia

E-mail: ¹nasetiyanto@dsn.dinus.ac.id, ²novianto.hidayat@dsn.dinus.ac.id,
³m.akrom@dsn.dinus.ac.id, ⁴ayu.pertiwi@dsn.dinus.ac.id, ⁵anjas.aprihartha@dsn.dinus.ac.id,
⁶apriyani.safitri@dsn.dinus.ac.id, ⁷usman.sudibyo@dsn.dinus.ac.id, ⁸prabowo@dsn.dinus.ac.id,
⁹harun.alazies@dsn.dinus.ac.id, ¹⁰m.naufal@dsn.dinus.ac.id

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Mranggen, Demak, dengan tujuan untuk menciptakan variasi materi pembelajaran melalui proses gamifikasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif bagi siswa tingkat menengah. Tema dari kegiatan ini adalah gamifikasi materi pembelajaran menggunakan alat bantu Wordwall, yang memungkinkan pengintegrasian elemen permainan dalam proses belajar-mengajar. Kegiatan ini melibatkan para guru di SMA Negeri 2 Mranggen, Demak. Metode yang digunakan meliputi observasi untuk memahami kebutuhan pembelajaran di sekolah, serta pelatihan langsung dalam bentuk seminar, demonstrasi, dan sesi diskusi interaktif. Teknik ini dirancang agar para guru dapat memahami konsep gamifikasi, mempraktikkan penggunaan Wordwall, dan mengembangkan materi ajar yang kreatif serta sesuai dengan kurikulum yang ada. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa implementasi gamifikasi materi pembelajaran melalui Wordwall efektif dalam meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep gamifikasi. Selain itu, para guru merasa terbantu dan termotivasi untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan dinamis.

Kata kunci: Gamifikasi, Materi Pembelajaran, Wordwall

Abstract

This Community Service activity was carried out at SMA Negeri 2 Mranggen, Demak, with the aim of creating variations in learning materials through the gamification process, making learning more engaging and interactive for high school students. The theme of this activity is the gamification of learning materials using the Wordwall tool, which enables the integration of game elements into the teaching and learning process. This activity involved the main audience, namely teachers at SMA Negeri 2 Mranggen, Demak. The methods used included observation to understand the school's learning needs and direct training in the form of lectures, demonstrations, and interactive discussion sessions. This technique was designed to help teachers understand the concept of gamification, practice the use of Wordwall, and develop creative teaching materials in line with the existing curriculum. The results of the activity showed that the implementation of gamification of learning materials through Wordwall was effective in improving teachers' understanding of the concept of gamification. In addition, teachers felt supported and motivated to create more creative, engaging, and dynamic learning materials.

Keywords: Gamification, Learning Materials, Highschool, Wordwall

1. PENDAHULUAN

Mengacu pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan harus berupaya mewujudkan proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK), pemanfaatan media interaktif seperti game Wordwall dapat mendukung tujuan ini.” Dunia pendidikan harus mampu beradaptasi dengan cepatnya perubahan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) agar mutu pendidikan bisa meningkat [1].

Pembelajaran menggunakan buku acuan, kemudian dijelaskan oleh guru, dan diteruskan dengan evaluasi secara konvensional, menjadi batu pijakan untuk bisa meningkatkan capaian pembelajaran siswa. Kurangnya motivasi belajar siswa bisa disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru tentang media pembelajaran digital yang cocok dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran [2]. Teknologi digital menjadi salah satu pilihan dengan memanfaatkan bentuk game wordwall tanpa meninggalkan isi dari pembelajaran mata pelajarannya. Diharapkan dari pemanfaatan game wordwall secara digital akan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa difungsikan untuk menyampaikan informasi yang berasal dari sumber-sumber referensi terpercaya dimana pendidik bisa memberikan informasi tersebut kepada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami [3]. Media pembelajaran multimedia adalah media hasil teknologi yang menyatukan media audio, teks, dan gambar dalam sebuah produk diantaranya, aplikasi, website, animasi, simulasi, video, dan kelas virtual [4]. Inovasi media pembelajaran multimedia merupakan salah satu contoh dari media pembelajaran multimedia interaktif. Sedangkan produknya adalah game edukasi sebagai media pembelajaran yang interaktif sebagai salah satu solusi untuk mengatasi kurangnya motivasi belajar siswa [5].

Game edukasi merupakan sebuah media permainan yang dirancang sedemikian rupa dan secara khusus bisa memberikan pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman kepada peserta didik dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan, serta memberikan motivasi kepada peserta didik untuk memainkan game edukasi [6]. Salah satunya adalah menggunakan wordwall, game edukasi yang desainnya merupakan proses pembelajaran, berisikan belajar dan bermain, karena didalamnya terdapat template-template seperti permainan. Harapannya agar siswa didik tidak mudah bosan dan jenuh dalam mempelajari materi dari guru [7].

Beberapa peneliti telah menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran, diantaranya adalah Olivia [8] menggunakan Wordwall untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian yang dilakukan tersebut telah membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi wordwall berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Sedangkan, Illahiyati, dkk. [9] menggunakan Wordwall untuk permainan kosakata. Begitupun dengan Zaniati, dkk. [10] telah membuktikan bahwa Wordwall dapat meningkatkan kemampuan siswa pada pelajaran sains.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Mranggen, Demak, pada tanggal 2 Agustus 2024, yang melibatkan 50 peserta dari kalangan guru-guru di SMA Negeri 2 Mranggen sebagai audiens utama (Gambar 1).



Gambar 1. Dokumentasi panitia dan peserta kegiatan

Kegiatan yang dilakukan terbagi dalam beberapa cara, yaitu:

1. **Ceramah:** Narasumber menyampaikan materi dengan menggunakan media PowerPoint dan video interaktif. Materi yang disampaikan meliputi konsep gamifikasi, pentingnya gamifikasi dalam pembelajaran modern, serta potensi penerapannya di kelas menggunakan alat bantu Wordwall.
2. **Demonstrasi dan Aplikasi Praktis:** Peserta diberikan contoh nyata mengenai implementasi gamifikasi menggunakan Wordwall. Narasumber memandu peserta dalam membuat materi pembelajaran interaktif yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing. Salah satu contohnya, yakni penggunaan Wordwall untuk membuat kuis interaktif dan permainan edukasi yang melibatkan siswa secara aktif. Guru-guru juga diberikan kesempatan untuk mencoba langsung menggunakan Wordwall dalam membuat materi ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya (Gambar 2).



Gambar 2. Guru yang sedang mencoba langsung menggunakan Wordwall

3. **Pendampingan, Diskusi dan Tanya Jawab:** Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya terkait materi yang disampaikan. Pendampingan dan diskusi dilakukan untuk memecahkan kendala yang ditemukan saat menggunakan Wordwall dan berbagi solusi kreatif baik antara peserta dengan narasumber dan panitia, ataupun antara sesama guru (Gambar 2).



Gambar 3. Sesi pendampingan, diskusi, dan tanya jawab

Media yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup slide presentasi dan contoh-contoh konkret penerapan gamifikasi menggunakan Wordwall. Hal ini bertujuan agar guru memiliki referensi yang jelas dan inspiratif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan dinamis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan ini dapat dijelaskan dalam beberapa aspek. Pertama, guru mengetahui potensi gamifikasi dalam pembelajaran. Kegiatan ini memberikan pemahaman kepada para guru mengenai potensi besar gamifikasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan alat bantu Wordwall, para guru dapat mengembangkan materi ajar interaktif yang melibatkan siswa secara aktif. Contoh-contoh nyata dari materi gamifikasi, seperti kuis interaktif, permainan edukatif, dan latihan evaluasi kreatif, ditunjukkan sebagai solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menarik. Berikutnya, guru memahami konsep gamifikasi dan implementasinya. Melalui sesi ceramah dan demonstrasi, peserta pelatihan memahami konsep gamifikasi secara mendalam. Materi disampaikan menggunakan media PowerPoint dan video interaktif, mencakup prinsip dasar gamifikasi, manfaatnya dalam pembelajaran, serta bagaimana alat seperti Wordwall dapat diimplementasikan secara efektif. Dengan contoh-contoh konkret, peserta mendapatkan gambaran jelas mengenai teknik-teknik penerapan gamifikasi dalam mata pelajaran mereka.

Selain itu, setelah mengikuti kegiatan ini, para guru merasa lebih termotivasi untuk menciptakan materi ajar yang lebih kreatif dan inovatif. Demonstrasi dan sesi praktik langsung mendorong peserta untuk bereksperimen dengan alat Wordwall dalam membuat materi yang relevan dengan kurikulum mereka. Guru dapat melihat bahwa gamifikasi tidak hanya membantu menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses belajar. Hal ini juga mengakibatkan pada peningkatan keterampilan guru dalam menyusun materi gamifikasi yang efektif. Melalui sesi diskusi, tanya jawab, dan aplikasi praktis, guru-guru dibekali keterampilan dalam menyusun materi ajar berbasis gamifikasi yang efektif. Guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan materi gamifikasi yang telah mereka buat, termasuk struktur, kreativitas, dan metode penyampaiannya. Materi yang dihasilkan meliputi kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif lainnya yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep gamifikasi, memotivasi mereka untuk mengembangkan materi ajar kreatif, serta

membekali mereka dengan keterampilan yang diperlukan untuk mengimplementasikan gamifikasi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi, menyenangkan, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan gamifikasi ini, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berhasil memberikan dampak positif bagi guru-guru di SMA Negeri 2 Mranggen. Para peserta memahami potensi gamifikasi dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif, serta terampil dalam mengimplementasikan alat Wordwall untuk mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, motivasi guru dalam menciptakan materi ajar yang kreatif semakin meningkat, yang berdampak pada inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Namun, berdasarkan pengamatan selama pelatihan, masih diperlukan upaya lanjutan berupa pendampingan untuk memastikan implementasi gamifikasi dapat berjalan optimal. Pendampingan ini penting untuk membantu guru mengatasi tantangan teknis maupun konseptual dalam penerapan gamifikasi. Dengan adanya pendampingan berkelanjutan, diharapkan implementasi gamifikasi dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa.

Dalam jangka panjang, gamifikasi berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkaya pengalaman belajar mereka. Dengan kreativitas guru dalam menyusun materi ajar berbasis gamifikasi, pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan dapat terwujud, sehingga tujuan meningkatkan kualitas pendidikan di SMA Negeri 2 Mranggen dapat tercapai secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada LPPM Universitas Dian Nuswantoro yang telah mendanai kegiatan pengabdian kami dengan nomor kontrak : 076/A.38-04/UDN-09/VII/2024, sehingga berjalan dengan baik dan lancar. Penulis juga berterimakasih kepada Himpunan Mahasiswa Teknik Informatika Universitas Dian Nuswantoro atas bantuan yang diberikan dalam menyelenggarakan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nurlita D, Sari J P, Harahap R A, Studi P, Fakultas T B, Tarbiyah I and Keguruan D 2023 Systematic Literature Review: Pemanfaatan Game Edukasi Digital sebagai Media Pembelajaran Biologi di SMA Jurnal edukasi nonformal 4 455–453
- [2] Utami F, Yoga Pradana A, Bratha Sheftyawan W and Supriadi B 2023 Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika Di SMA 1 Jurnal Pembelajaran Fisika 12 61–7
- [3] Haryadi R, Nuraini H and Kansaa A 2021 Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa AtTàlim : Jurnal Pendidikan 7 2548– 4419
- [4] Batubara H H 2020 Media Pembelajaran Efektif ed F Publishing (Semarang: Fatwa Publishing)
- [5] S H Amalia, A Purwanto dan Eko Risdianto 2014 Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fisika (GEMIKA) Berbantuan Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMA Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Vol. 15 No. 2
- [6] Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. Yayasan Kita Menulis.
- [7] Alamsah, G. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik (Studi Kuasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cihaurbeuti Tahun Ajaran 2022/2023). Universitas Siliwangi.

- [8] T. M. Oviliani and R. Susanto, "The effect of Wordwall Educational Game-Based Learning Media on Interest in Learning Natural Sciences," *Educ. Soc. Sci. Rev.*, vol. 4, no. 1, pp. 27–33, 2023.
- [9] N. Ilahiyati, Z. Rohmah, and H. Hamamah, "the Implementation of Wordwall Games in Vocabulary Learning," *IJEE (Indonesian J. English Educ.)*, vol. 10, no. 1, pp. 144–159, 2023.
- [10] M. Zaniyati and R. Rohmani, "Analysis of the Effectiveness of Pop-Up Book Media on Science Learning in Elementary Schools," *IJORER Int. J. Recent Educ. Res.*, vol. 5, no. 4, pp. 919–934, 2024.