

Menjadi Guru Kreatif Dan Inovatif Melalui Pelatihan Gameedu Wordwall Di Era Digitalisasi

In Hi Abdullah¹, Winda Syam Tonra², Dahlan Wahyudi³, Sarina⁴, Wilda Syam Tonra⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Khairun, Indonesia

E-mail: inabdullah@yahoo.co.id¹, windsyamtonraa@gmail.com²

Article History:

Received: 30 Desember 2025

Revised: 27 Januari 2026

Accepted: 30 Januari 2026

Keywords: Media

Pembelajaran, MGMP

Matematika, Gameedu

Wordwall

***Abstract** Kegiatan pengabdian yang bertempat di SMP negeri 2 Kota tenate merupakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran melalui gameedu wordwall dengan peserta kegiatan terdiri atas 15 guru anggota MGMP Pendidikan Matematika se-Kota Ternate. tujuan PKM ini untuk memberikan keterampilan praktis kepada peserta dalam mengaplikasikan media pembelajaran berbasis GameEdu wordwall. Adapun Metode pelatihan dilakukan dalam pelatihan ini adalah dengan menggunakan dua metode yaitu metode presentasi dan diskusi, metode demonstrasi dan pelatihan disertai dengan pemberian angket monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan diperoleh bahwa guru telah mampu membuat media pembelajaran gameedu wordwall secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon yang positif dari para guru MGMP Matematika SMP di Kota Ternate.*

PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal adalah dengan mendorong kreativitas dalam proses belajar [1]. Pendidik diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, inovatif, efektif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Oleh karena itu, pendidik perlu merancang pendekatan pembelajaran yang mencakup model serta media yang menarik minat siswa agar mereka lebih termotivasi untuk belajar. Menurut Daryanes [2], pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memberikan stimulus yang memotivasi siswa, salah satunya melalui sistem evaluasi yang kreatif dan inovatif, yang mampu merangsang pola pikir kritis. Pendidik yang kreatif juga akan memberikan perhatian pada umpan balik siswa, mengevaluasi proses pembelajaran, dan terus melakukan perbaikan, terutama di era digital [3].

Kemajuan teknologi di era digitalisasi tidak dapat dihindari dan memberikan pengaruh besar pada pendidikan. Teknologi menyediakan berbagai alat dan sumber daya yang mendukung pengalaman belajar, seperti video, simulasi, dan gamifikasi, yang menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Teknologi memungkinkan penggunaan multimedia untuk membantu pemahaman konsep secara visual dan auditori [4]. Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan pendidik harus terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi, termasuk melalui pelatihan dan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan [5].

Hasil observasi dan wawancara dengan guru serta kepala sekolah di beberapa sekolah anggota MGMP Matematika SMP Kota Ternate pada akhir 2024 mengungkapkan beberapa tantangan terkait kebutuhan pelatihan teknologi bagi guru. Tantangan tersebut meliputi (a) Guru masih kurang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran karena minimnya pemahaman teknologi, (b) kebutuhan guru akan media pembelajaran yang tepat, dan (c) belum adanya integrasi yang optimal antara mata pelajaran dan alat evaluasi. Salah satu alat evaluasi pembelajaran yang relevan untuk matematika adalah platform gameedu Wordwall. Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan pendidik membuat kuis pembelajaran yang menarik. Platform ini menyediakan berbagai template gratis dan contoh hasil karya pengguna lain, sehingga memudahkan pengguna baru untuk memahami jenis konten yang dapat dibuat [6][7]. Dengan Wordwall, siswa dapat menjawab soal evaluasi melalui perangkat mereka secara fleksibel dan praktis. Fitur batasan waktu pada Wordwall juga memungkinkan guru mengatur waktu pengerjaan soal [8].

Wordwall memudahkan guru memantau kemajuan siswa secara langsung, memberikan umpan balik, dan melakukan intervensi bila diperlukan. Platform ini menawarkan fleksibilitas, kepraktisan, dan kemudahan penggunaan dalam proses evaluasi pembelajaran [9]. Keunggulan lainnya adalah aksesibilitas melalui perangkat pribadi tanpa memerlukan komputer, serta mendukung penggunaan berbagai media seperti audio, teks, grafis, video, dan permainan [7].

Sebagai bagian dari tanggung jawab dalam melaksanakan tridarma perguruan tinggi, dosen dapat berkontribusi kepada masyarakat melalui pelatihan untuk guru. Pengabdian masyarakat menjadi sarana yang menghubungkan kampus dengan masyarakat, khususnya guru-guru matematika yang tergabung dalam MGMP Matematika SMP Kota Ternate. Kegiatan ini sering dilakukan di SMPN 2 Kota Ternate. Untuk meningkatkan kompetensi guru matematika, dosen Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Universitas Khairun perlu memberikan pelatihan penggunaan gameedu Wordwall sebagai media evaluasi di era digitalisasi

METODE

Adapun metode pelatihan dilakukan dengan menggunakan dua metode yaitu :

- a. Metode Presentasi dan Diskusi
 Pertama-tama peserta akan dikumpulkan dalam satu ruangan untuk mengikuti kegiatan presentasi dan diskusi. Presentasi akan dilakukan oleh pihak pelaksana kegiatan PKM. Adapun yang akan dibahas dalam presentasi ini yaitu penjelasan mengenai tujuan manfaat kegiatan, penjelasan sekilas tentang manfaat gameedu *Wordwall*
- b. Metode Demonstrasi dan Pelatihan
 Metode ini merupakan kegiatan yang dilakukan setelah metode presentasi dan diskusi. Kegiatan ini dilakukan dengan mendemonstrasikan mengenai (1) cara membuat akun Wordwall (2) cara menggunakan fitur (3) cara membuat soal pada aplikasi (4) cara menggunakan gameedu *Wordwall*. Langkah-langkah sesuai dengan tahapan yang telah disusun oleh tim dan guru akan terlibat secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)
 - a. Dokumentasi Pembukaan Acara PKM
 Tim tiba pukul 13.30 di Aula SMPN 2 Kota Ternate untuk melakukan persiapan sebelum kegiatan pengabdian dilakukan. Tim disambut oleh Ibu Kepala Sekolah dan ketua MGMP matematika se kota ternate.



Gambar 5. Dokumentasi pembukaan

b. Deskripsi presentasi tim PKM

Narasumber pertama bapak Dahlan Wahyudi, S.Pd., M.Pd memberikan materi tentang “*Manfaat Penggunaan GameEdu di Era Digitalisasi*”. Selanjutnya, narasumber kedua, yaitu Ibu Sarina, S.Pd., M.Pd. menyampaikan materi mengenai “*Penggunaan GameEdu Wordwall dalam Pembelajaran*” kepada peserta



pelatihan.



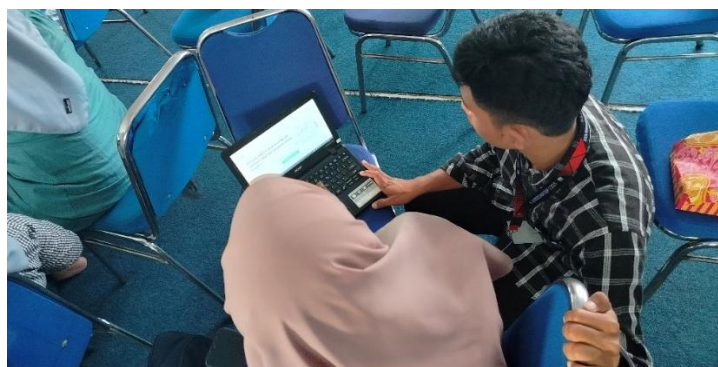
Gambar 6. Presentasi tim pengabdian

c. Deskripsi Tahap diskusi antar pemateri dan peserta

Pada sesi ini, tim memberikan petunjuk dan arahan kepada peserta dalam pembuatan media pembelajaran Gameedu *wordwall*. Kemudian peserta mempraktekkan secara langsung pembuatan gameedu *wordwall* dengan berbantuan laptop dan HP.



- d. Deskripsi kondisi demonstrasi dan pelatihan
Dokumentasi seluruh peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan dengan melakukan praktek kerja secara langsung dalam pembuatan gameedu *wordwall*.



Gambar 7. Kondisi pelaksanaan pelatihan.



Gambar 7. Kondisi pelaksanaan pelatihan.dibantu oleh mahasiswa

- e. Sesi foto bersama Tim PKM dengan perwakilan peserta guru dari MGMP Matematika SMP sekota Ternate, serta mahasiswa



Gambar 10. Sesi foto bersama setelah pelatihan.

2. Evaluasi Penyelenggaraan pelatihan gameedu wordwall kepada peserta

Dalam mengevaluasi kegiatan PKM yang telah dilakukan, peserta diberikan kesempatan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama pelatihan untuk diterapkan dalam pembelajaran dikelas, serta diberikan waktu selama 3 pekan untuk mengisi angket penilaian posttest. Hal ini dilakukan untuk menilai sejauh mana hasil pelatihan yang telah dilaksanakan dapat berdampak pada para guru MGMP Matematika di kota Ternate

Sebutkan Dua Hal Positif yang Bapak/ibu Temui Selama Mengikuti Pelatihan!

Beberapa jawaban peserta pelatihan berikut mewakili jawaban peserta lain yang menyatakan kalimat yang hampir sama maknanya

1. Bisa membuat game. Menarik dan bisa menciptakan
2. Suasana belajar yg lebih efektif
3. Sangat memuaskan
4. Narasumber sangat memuaskan penjelasannya.
5. Interaktif dan seru!

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan gameedu *wordwall* ini dapat dimanfaatkan oleh guru bukan hanya untuk pembuatan media pembelajaran semata tetapi dapat memudahkan guru dalam membuat media gameedu *wordwall* dengan memanfaatkan teknologi serta menambah wawasan dan inovasi terbaru dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga diharapkan peserta pelatihan menjadi guru kreatif dan inovatif di era digitalisasi. Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan ini diinisiasi oleh dosen Prodi Pendidikan Matematika Universitas Khairun. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 09 Agustus 2025 pukul 14.00-17.00. Bertempat di SMPN 2 Kota Ternate. Jumlah guru yang bergabung dalam MGMP guru Pendidikan Matematika adalah 17 guru MGMP matematika sekota Ternate. Adapun Metode pelatihan dilakukan dalam pelatihan ini adalah dengan menggunakan dua metode yaitu metode presentasi dan diskusi, metode demonstrasi dan pelatihan disertai juga pemberian angket monev kepada peserta/responden. Hasil kegiatan diperoleh bahwa guru telah mampu membuat media pembelajaran gameedu *wordwall* secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan dilaksanakan dengan baik dan mendapat respon yang positif dari para guru MGMP Matematika SMP di Kota Ternate.

DAFTAR REFERENSI

1. Susanti, Rizki. 2021. *Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Menggunakan Bahan Ajar Gamifikasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau Dari Gaya Kognitif Peserta Didik*. Skripsi. 2.
2. Kkk
3. Firmansya, Dea., dkk. 2024. IMPLEMENTASI GURU KREATIF DAN INOVATIF ERA DIGITAL DI SMP PADA PEMBELAJARAN PJOK. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, Vol.4, No. 4.
4. Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>.
5. Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
6. Auliya, A., dkk. (2021). The Development of Based Evaluation Instruments Wordwall For Science Courses Of Junior High School Class VII. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol. 10 No. 2., (73-83)
7. Yusra , Isna., Reflina. 2024. Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Matematika Berbasis Wordwall Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)* 10 (1), 303-313.
8. Noviana, W., Widiastuti, H., & Wahyuni, S. (2022). Pelatihan Pembuatan Kuis Interaktif Menggunakan Aplikasi Quizizz dan Wordwall Untuk Guru SMP Islam Hidayatul Athfal. 1
9. Aprinastuti C., dkk. (2023). *Special Book For Media Tutorial Ict-Based Learning*. Stiletto Book