

**Pelatihan Pembuatan Permainan Edukatif Menggunakan *Wordwall* di Sekolah Dasar**Desy Rosmalinda<sup>1</sup>, Risdalina<sup>2</sup>, Ahmad Syarif<sup>3</sup>, Issaura Sherly Pamela<sup>4</sup>, Erlida Amnie<sup>5</sup><sup>1,2,3,4,5</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Jambi, IndonesiaEmail : [desyros@unja.ac.id](mailto:desyros@unja.ac.id)**ABSTRAK**

Kemajuan teknologi yang pesat menekankan pentingnya guru untuk beradaptasi dan mengintegrasikan peralatan digital dalam proses pembelajaran. Untuk memastikan penerapan adaptasi teknologi tersebut secara efektif di sekolah, diperlukan dukungan dan pendampingan dari mitra. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih guru di SDN 205/Jambi untuk membuat permainan edukatif menggunakan aplikasi *Wordwall*, yaitu sebuah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai macam pola permainan menarik. Pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahap, yaitu: penyampaian materi, uji coba permainan edukatif, praktik langsung dalam merancang permainan *Wordwall*, serta evaluasi dan refleksi. Hasil dari pengabdian ini yaitu adanya berbagai permainan edukatif yang berhasil dibuat oleh para guru. Tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan dievaluasi menggunakan pendekatan kuantitatif melalui angket skala *Likert* yang mencakup dimensi materi, fasilitator, sarana dan media, serta kepuasan secara umum. Hasil angket menunjukkan bahwa guru memiliki tingkat kepuasan yang sangat tinggi pada seluruh aspek pelatihan. Penilaian terhadap relevansi materi pelatihan memperoleh skor rata-rata 4,48 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Kualitas fasilitator juga mendapatkan penilaian sangat tinggi dengan rata-rata skor 4,49. Untuk aspek sarana dan media pembelajaran, diperoleh skor rata-rata 4,46 yang juga berada pada kategori sangat tinggi. Indikator terakhir, yaitu kepuasan secara keseluruhan, memperoleh skor rata-rata 4,59 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Temuan ini menegaskan pentingnya pelatihan profesional berkelanjutan yang berorientasi pada teknologi guna memperkuat kompetensi digital guru sekolah dasar.

**Kata Kunci :**  
permainan  
edukatif,  
*wordwall*,  
integrasi  
teknologi**ABSTRACT**

*The rapid advancement of technology underscores the importance of teachers' ability to adapt and integrate digital tools into the learning process. To ensure the effective implementation of such technological adaptation in schools, continuous support and mentoring from educational partners are essential. This community service activity aimed to train teachers at SDN 205 Jambi in creating educational games using Wordwall, a web-based application that offers various engaging game templates. The training was conducted through several stages: material presentation, trial of educational games, hands-on practice in designing Wordwall-based games, and subsequent evaluation and reflection. As a result of this program, teachers successfully developed a range of educational games relevant to their classroom subjects. The level of teacher satisfaction with the training was evaluated using a quantitative approach through a Likert-scale questionnaire covering four dimensions: training content, facilitators, facilities and media, and overall satisfaction. The results revealed that teachers reported a very high level of satisfaction across all aspects of the training. The relevance of the training materials achieved an average score of 4.48 (very high category), while the facilitator quality received an average score of 4.49 (very high category). The facilities and instructional media were rated 4.46, also classified as very high. The final indicator, overall satisfaction, achieved an average score of 4.59, placing it firmly within the very high category. These findings highlight the importance of continuous, technology-oriented professional development programs to strengthen elementary school teachers' digital competencies and support the integration of innovative learning tools in the classroom.*

educational  
games,  
*wordwall*,  
technology  
integration

**How to cite:** Rosmalinda, D., Risdalina, R., Syarif, A., Sherly Pamela, I., & Amnie, E. (2026). Pelatihan Pembuatan Permainan Edukatif Menggunakan *Wordwall* di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 7(1), 90-97. <https://doi.org/10.52060/jppm.v7.i1.3716>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Penerapan TIK terbukti mampu memberikan dampak positif dalam pembelajaran (Anggraeni et al., 2023; Lasut et al., 2023; Suganda et al., 2023). Pemanfaatan TIK tidak hanya mempermudah akses informasi, tapi juga menciptakan beragam inovasi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Beragam platform pendidikan telah dikembangkan, sebagai bentuk dukungan kepada para guru untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Guru tidak hanya dapat menyajikan materi dan lembar kerja, tapi juga dapat menyisipkan permainan edukatif yang menarik. Namun pemanfaatan media digital ini masih menghadapi kendala, diantaranya keterbatasan keterampilan guru dalam memanfaatkan media tersebut sehingga membutuhkan pendampingan demi memperkuat keterampilan digital guru.

Belum optimalnya penerapan media interaktif dalam pembelajaran juga terjadi di SDN 205/IV Jambi. Sebanyak 84,8% Guru mengemukakan pernah mengikuti pelatihan membuat media interaktif, namun hanya 72,7% guru yang percaya diri untuk menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Jika melihat lokasi SDN 205/IV Jambi yang berada di pusat kota dengan fasilitas teknologi dan akses internet yang lancar, tentu perlu dilakukan pendampingan agar guru lebih kompeten dan percaya diri dalam menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Pendampingan adaptasi teknologi di sekolah dasar juga dapat membantu para guru menguasai lebih banyak aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, mengingat saat ini aplikasi yang paling banyak digunakan guru di SDN 205/IV Jambi hanya Canva dan Quizizz.

Salah satu *Platform* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media interaktif dalam pembelajaran yaitu *Wordwall*, yaitu sebuah aplikasi berbasis web yang memfasilitasi guru menghasilkan permainan edukatif. *Wordwall* menawarkan beragam jenis template permainan edukatif yang menarik dan menantang. Hal ini juga dikemukakan oleh Nisa & Susanto (2022) bahwa *Wordwall* memungkinkan guru untuk merancang aktivitas belajar yang variatif, seperti kuis, teka-teki, dan permainan berbasis tantangan yang dapat mendorong motivasi belajar siswa. *Wordwall* juga telah terbukti efektif dan relevan sebagai media yang mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, tidak hanya memperkuat prestasi akademik siswa tapi juga memupuk *soft skill* penting yang mendukung perkembangan siswa secara holistik (Ammar, 2012; Mumtazah et al., 2025; Rahman, 2025; Suarmini & Gede Nurjaya, 2023). Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran, tidak hanya mendukung guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran, tapi juga mampu membuat siswa dapat bermain sambil belajar sehingga menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan fakta di lapangan dan hasil kajian kelebihan pemanfaatan *Wordwall*, dilakukan pelatihan pembuatan permainan edukatif menggunakan aplikasi *Wordwall* di SDN 205/IV Jambi. Pelatihan ini dilaksanakan dalam empat sesi, yaitu pemaparan materi, uji coba permainan, simulasi membuat permainan, dan terakhir kegiatan evaluasi serta refleksi. Dari hasil evaluasi dan refleksi inilah diperoleh informasi tentang kepuasan Guru setelah pelatihan *Wordwall* ini dilaksanakan. Kajian mengenai tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan, menjadi dasar untuk melihat keberhasilan dan keberlanjutan kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Pelatihan ini bertujuan untuk melatih guru pembuatan permainan edukatif menggunakan aplikasi *Wordwall* di SDN 205/IV Jambi. Hasil pengabdian diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai tingkat keberhasilan pelaksanaan pelatihan serta rekomendasi pengembangan pelatihan sejenis di masa mendatang.

## METODE

Waktu pelaksanaan pelatihan yaitu pada Bulan Agustus 2025, bertempat di SDN 205/IV Jambi, Provinsi Jambi. Pemilihan lokasi didasarkan dengan pertimbangan sekolah ini memiliki sumber daya yang memadai untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, namun penerapannya belum optimal. Selain itu sekolah ini merupakan mitra pada kegiatan pelatihan *Wordwall* yang diselenggarakan oleh tim Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Jambi.

Subjek pada pelatihan ini yaitu seluruh guru SDN 205/IV Jambi yang berjumlah 53 orang, terdiri dari guru kelas rendah, kelas tinggi, dan guru mata pelajaran. Adapun prosedur pada pelatihan ini meliputi beberapa tahap, antara lain:

1. Persiapan: Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan jadwal pelaksanaan pelatihan, penyusunan instrumen pengumpulan data;
2. Pelaksanaan pelatihan: Pada tahap ini dilakukan pelatihan pembuatan permainan edukatif menggunakan aplikasi *Wordwall*. Peneliti juga melakukan penyebaran angket tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan yang kemudian akan dianalisis sebagai gambaran pelatihan yang telah dilakukan;
3. Analisis dan verifikasi data: Pada tahap ini peneliti mulai menelaah data sesuai fokus pelatihan untuk menarik kesimpulan tentang tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan yang telah dilakukan
4. Menyimpulkan hasil Pelatihan: Peneliti mulai menyimpulkan hasil pelatihan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

Jenis data yang diperoleh yaitu data kuantitatif yang diperoleh dari hasil angket kepuasan guru yang disusun menggunakan skala likert. Angket yang disebarkan memuat beberapa indikator seperti kesesuaian pelatihan materi, kualitas narasumber, fasilitas dan media pembelajaran, dan kesesuaian umum. Pada indikator kesesuaian materi pelatihan peneliti ingin melihat relevansi materi pelatihan, kejelasan penyampaian materi dan kemudahan materi pelatihan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Pada indikator kualitas narasumber, peneliti ingin melihat bagaimana pendapat guru tentang kompetensi dan pengalaman narasumber dalam penggunaan *Wordwall*, kemampuan narasumber menjawab setiap pertanyaan yang diajukan dengan baik, dan kemampuan narasumber dalam menyajikan pelatihan. Pada indikator fasilitas dan media, dinilai tentang fasilitas pelatihan memadai dan mendukung pelaksanaan pelatihan, dan apakah media dan peralatan sudah mendukung pemahaman materi. Pada indikator kepuasan umum, peneliti menilai pendapat guru tentang kemampuan pelatihan yang diberikan untuk mendukung guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta kepuasan guru dengan adanya pelatihan secara keseluruhan. Dengan adanya penyebaran angket yang memuat beberapa indikator ini tentunya diharapkan peneliti memperoleh gambaran tentang tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan *Wordwall* yang telah dilaksanakan.

Setiap respon pada item angket diberi skor 1–5 sesuai kategori pilihan. Misalnya, jawaban sangat setuju diberi skor 5 dan sangat tidak setuju diberi skor 1. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis dengan melalui beberapa tahap, antara lain:

1. Penghitungan skor total dan rata-rata, skor setiap responden dijumlahkan untuk memperoleh skor total individu. Kemudian dihitung rata-rata skor per butir dan rata-rata setiap indikator pada angket
2. Penentuan Kategori, hasil perhitungan skor kemudian diinterpretasikan dengan kriteria tingkat kepuasan guru, dengan kategori sebagai berikut

Tabel 1. Panduan Kategori Tingkat Kepuasan Guru

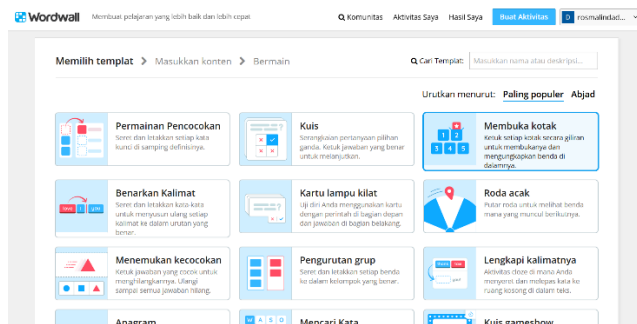
| Rata-rata skor | Kategori tingkat kepuasan |
|----------------|---------------------------|
| 4,21-5,00      | Sangat tinggi             |
| 3,41-4,20      | Tinggi                    |
| 2,61-3,40      | Sedang                    |
| 1,81-2,60      | Rendah                    |
| 1,00-1,80      | Sangat rendah             |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Menerapkan permainan edukatif dalam pembelajaran, tentunya sangat sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain. Untuk itulah dilakukan pelatihan pembuatan permainan edukatif menggunakan aplikasi *Wordwall* di SDN 205/IV Jambi. *Wordwall* merupakan sebuah aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai pola permainan menarik yang dapat diintegrasikan dalam materi pembelajaran di kelas. Pola permainan yang disajikan dalam aplikasi *Wordwall* termasuk pola yang mudah untuk dipelajari guru. Hal ini pula yang memperkuat peneliti untuk melakukan pelatihan *Wordwall* untuk para guru. Pada *Wordwall* juga terdapat permainan siap pakai yang dapat dipilih dan dimanfaatkan guru sesuai kebutuhan mengajar di kelas. *Wordwall* dapat diakses pada laman <https://Wordwall.net>.

Keberhasilan pelaksanaan pelatihan menjadi acuan dalam merancang kegiatan pelatihan selanjutnya. Melalui penyebaran angket kepada 53 guru SD, peneliti dapat menganalisis tingkat kepuasan guru dalam mempelajari aplikasi *Wordwall*. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa tingkat

kepuasan guru terhadap pelatihan *Wordwall* berada pada kategori sangat tinggi pada seluruh aspek yang diukur.



Gambar 1. Tampilan *Wordwall*

## 1. Kesesuaian materi pelatihan

Sebagian besar peserta menilai materi pelatihan relevan dengan kebutuhan pembelajaran berbasis teknologi. Sebanyak 60,53% responden menyatakan sangat setuju dan 27,13% menyatakan setuju bahwa materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pelatihan. Rata-rata skor aspek ini mencapai 4,48 dari 5, menunjukkan kategori sangat tinggi. ingginya penilaian pada aspek materi menandakan bahwa konten pelatihan telah relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Materi yang langsung mengarahkan guru membuat dan mengimplementasikan permainan edukatif memungkinkan terjadinya pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*), yang terbukti efektif meningkatkan keterampilan praktis.



Gambar 2. Guru Mencoba Memainkan Permainan Edukatif

## 2. Kualitas narasumber

Penilaian terhadap kualitas narasumber menunjukkan persepsi yang sangat positif. Sebanyak 64,23% responden menyatakan sangat setuju dan 24,67% responden menyatakan setuju bahwa narasumber menguasai materi, mampu memfasilitasi diskusi, dan menjawab pertanyaan dengan jelas. Rata-rata skor berada pada 4,49 dan masuk kategori sangat tinggi. Keberhasilan pelatihan juga dipengaruhi oleh kompetensi dan metode penyampaian narasumber. Skor tinggi pada aspek ini mengindikasikan bahwa narasumber mampu menggabungkan teori dan praktik, serta memberikan bimbingan yang jelas. Hal ini penting karena guru lebih mudah menerima inovasi teknologi ketika disampaikan dengan pendekatan demonstratif dan kolaboratif.



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Narasumber

### 3. Fasilitas dan media

Pada aspek fasilitas dan media, sebanyak 61,15% responden menyatakan sangat setuju dan 24,05% setuju bahwa sarana pendukung sudah memadai. Skor rata-rata sebesar 4,46, juga berada pada kategori sangat tinggi. Penilaian positif pada ketersediaan fasilitas dan media menunjukkan bahwa dukungan sarana yang memadai, seperti perangkat komputer dan jaringan internet yang stabil, berperan penting dalam menciptakan pengalaman pelatihan yang efektif.

### 4. Kepuasan secara umum

Secara keseluruhan, tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan *Wordwall* berada pada kategori sangat tinggi dengan rata-rata skor 4,59. Sebanyak 63% responden sangat setuju dan 33,3% setuju bahwa pelatihan memenuhi harapan mereka. Tingkat kepuasan keseluruhan yang sangat tinggi menegaskan bahwa pelatihan *Wordwall* telah memenuhi ekspektasi peserta, baik dari sisi manfaat, kemudahan penerapan, maupun potensi peningkatan kualitas pembelajaran. Meskipun demikian, catatan dari peserta mengenai durasi pelatihan yang relatif singkat perlu menjadi perhatian penyelenggara. Pelatihan lanjutan dengan sesi pendalaman diharapkan dapat memperluas penguasaan guru terhadap berbagai fitur *Wordwall*. Adapun hasil skor rata-rata setiap indikator dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Skor Tingkat Kepuasan Guru

| No | Indikator Penilaian         | Skor |
|----|-----------------------------|------|
| 1  | Kesesuaian materi pelatihan | 4,48 |
| 2  | Kualitas narasumber         | 4,49 |
| 3  | Fasilitas dan media         | 4,46 |
| 4  | Kepuasan secara umum        | 4,59 |

Sangat tingginya tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan *Wordwall* tentu menjadi perhatian tersendiri bagi peneliti, bahwa guru sudah siap untuk menerima pendampingan adaptasi teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini tentunya akan memberikan warna baru dalam proses pembelajaran yang akan dijalani oleh guru dan siswa, seperti yang diungkapkan Ramdhan & Ramliana (2023) bahwa pelatihan *Wordwall* memberikan perubahan cara kerja yang praktis, efisien dan inovatif bagi guru. Kepuasan guru terhadap pelatihan yang telah dilakukan, sejalan dengan banyaknya permintaan guru untuk dilaksanakan lagi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga nantinya akan memperkaya wawasan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan berbagai aplikasi penting dalam pembelajaran.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan guru terhadap pelatihan *Wordwall* di SDN 205/IV Jambi berada pada kategori sangat tinggi pada seluruh aspek penilaian. Indikator kesesuaian materi pelatihan memperoleh skor rata-rata 4,48, kualitas narasumber 4,49, fasilitas dan media 4,46, serta kepuasan secara keseluruhan 4,59. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan *Wordwall* mampu memberikan pengalaman positif bagi guru, baik dari segi isi materi, kualitas narasumber, maupun dukungan fasilitas yang tersedia. Meskipun demikian, masukan dari peserta menunjukkan adanya kebutuhan akan durasi pelatihan yang lebih panjang serta pendalaman materi

lanjutan agar keterampilan guru dalam merancang dan mengimplementasikan permainan edukatif melalui *Wordwall* dapat semakin terasah. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkesinambungan dan terstruktur, sehingga dapat berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif.

## PERSANTUNAN

Peneliti ingin mengucapkan terima kasih atas pendanaan untuk kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini didukung oleh Dana PNBP Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi tahun 2025 dengan nomor kontrak 823/UN21.11/PM.01.01/SPK/2025

## REFERENSI

- Ammar, M. G. (2012). Evaluation of the Green Egyptian pyramid. *Alexandria Engineering Journal*, 51(4), 293–304. <https://doi.org/10.1016/j.aej.2012.09.002>
- Anggraeni, I., Khairunnisa H, N., & Setiasih, N. (2023). Application of ICT to Improve the Quality of Learning for Elementary School Children. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 6(1). <https://doi.org/10.20961/shes.v6i1.71078>
- Lasut, E. M. M., Supit, D., & Lotulung, M. S. D. (2023). Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5426>
- Mumtazah, S., Syam, S. S., & Alwi, N. A. (2025). Penggunaan *Wordwall* sebagai Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 di Sekolah Dasar. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 159–169. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1905>
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1). <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Rahman, S. A. (2025). *The effect of Wordwall Digital Game Media on Improving Students ' Learning Outcomes And Communication Skills In Social Studies At Elementary School*. 12(2), 138–152. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v12i2.87944>
- Ramadhan, V., & Ramliyana, R. (2023). PKM Pelatihan Pembuatan Tes Formatif Menggunakan Aplikasi *Wordwall* Di SDN Menteng Atas 01 Jakarta. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 92–99. <https://doi.org/10.30998/ks.v2i1.1895>
- Suarmini, N. K., & Gede Nurjaya, I. (2023). Pemanfaatan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guuru*, 6.
- Suganda, P. I., Santosa, M. H., & Suprianti, G. A. . (2023). Literacy-based instruction with ICT on English learning in junior high school. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 10(1). <https://doi.org/10.17977/um031v10i12023p012>