Estungkara:
Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi
Vol. 4 No. 1, April (2025) 10-15
e-ISSN: 2963-7449
Doi: 10.22437/est.v4i1.43617

Submitted: Februari	Revised: Maret	Accepted: April

Peningkatan Keterampilan Mahasiswa melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Menciptakan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi

Firdiawan Ekaputra
firdiawan.ekaputra@unja.ac.id
Universitas Jambi

Abstrak: Kemajuan teknologi yang pesat dapat menjadikan pembelajaran berbasis digital merupakan suatu terobosan untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Adanya pelatihan mengenai penggunakan aplikasi wordwall dapat menjadikan mahasiswa peserta pelatihan memahami secara mendalam fitur yang tersedia pada aplikasi wordwall, sehingga kreativitas mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall dapat mengalami peningkatan. Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengoperasikan media menggunakan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi. Kegiatan pelatihan diberikan kepada 13 peserta yang merupakan mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Jambi. Kegiatan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi ini terdiri dari tiga tahap pelaksanaan yaitu tahap pertama persiapan, tahap kedua pelaksanaan, dan tahap ketiga evaluasi. Kegiatan peningkatan keterampilan mahasiswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi yang telah dilakukan mendapatkan antusias yang luar biasa dari mahasiswa peserta pelatihan. Mahasiswa mengalami peningkatan keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi wordwall. Aplikasi wordwall yang mudah dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, sehingga peserta pelatihan tertarik dengan kegiatan yang telah dilakukan.

Kata kunci: pelatihan, aplikasi wordwall, gamifikasi

Abstract: *Advances in rapid technological advances can make digital-based learning a a breakthrough to make learning more effective. The existence of training training on the use of wordwall application can make the student participants in-depth understanding of the features available in the wordwall application, so that students' creativity in using the wordwall application can increase. Creativity in using the wordwall application can increase. The objectives of this training activity are to improve students' skills in operating media using wordwall application to create gamification-based learning. The activity training activities were given to 13 participants who were 6th semester students of the Jambi University Chemistry Education Study Program. Training activities to improve students' skills in using the wordwall application to create gamification-based learning consists of three stages of implementation, namely the first stage of preparation, the second stage of implementation, and the third stage of evaluation. Activities to improve skills through training on the use of wordwall applications to gamification-based learning that has been carried out gets extraordinary enthusiasm from the trainee students. Students experience skills in developing gamification-based learning using wordwall application. The wordwall application is easy and interesting to apply in learning, so that the trainees are interested in the activities that have been done. Participants are interested in the activities that have been*

Keywords : *training, wordwall app, gamification*

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis gamifikasi merupakan suatu upaya yang dilakukan dosen untuk mengatasi kejenuhsan mahasiswa dalam mnengikuti kegiatan perkuliahan. Kemajuan teknologi yang pesat dapat menjadikan pembelajaran berbasis digital merupakan suatu terobosan untuk membuat pembelajaran lebih efektif. Proses digitalisasi pada dunia pendidikan merupakan suatu langkah yang sangat penting untuk mencipatkan pembelajaran yang cepat dan efektif, serta informasi menjadi mudah dicari (Ekaputra, 2024). Penggunaan teknologi pada pelaksanaan pembelajaran dapat meningkatkan minat dan mutu pendidikan (Tanjung et al., 2024). Aplikasi wordwall merupakan suatu aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi. Aplikasi wordwall yang memiliki banyak fitur permainan seperti kuis interaktif, teka-teki silang, dan mencocokkan gambar, sehingga dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Berbagai jenis permainan yang terdapat pada aplikasi wordwall dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar (Andika & Adiwijaya, 2025).

Berdasarkan hasil observasi pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia semester 6 menunjukkan bahwa mahasiswa banyak yang belum pernah mengambangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi khususnya wordwall, sehingga mahasiswa belum memahami fitur yang terdapat pada aplikasi wordwall. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kimia merupakan mahasiswa calon guru, sehingga pembekalan dalam menggunakan aplikasi wordwall sangat diperlukan agar mampu merancang jalannya pembelajaran dengan menarik, efektif, dan interaktif. Adanya pelatihan mengenai penggunakan aplikasi wordwall dapat menjadikan mahasiswa peserta pelatihan memahami secara mendalam fitur yang tersedia pada aplikasi wordwall, sehingga kreativitas mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall dapat mengalami peningkatan. Hal tersebut sejalan dengan kegiatan yang dilakukan oleh Ristiawan et al. (2024) yang menyatakan bahwa peningkatan kreativitas dalam membuat instrumen evaluasi pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan pelatihan penggunaan aplikasi wordwall.

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi wordwall yang dilakukan kepada mahasuswa pelatihan, dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan inovatif khususnya dalam merancang pembelajaran untuk susasana belajar yang menarik. Aplikasi wordwall merupakan media yang sangat membantu khususnta dalam kegiatan evaluasi, sehingga pendidik dapat menjadi lebih kreatif dan aktif dalam melaksakan kegiatan evaluasi pembelajaran (Ghufron et al., 2024). Aplikasi wordwall yang mampu mengintegrasikan unsur gamifikasi ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan keterampilan dan motivasi belajar. Aplikasi wordwall yang menarik dapat membuat kelas menjadi menyenangkan dan meningkatkan keinginan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran (Ekaputra et al., 2024). Kegiatan pelatihan yang dilakukan dapat berdampak pada pengembangan keterampilan pedagogis mahasiswa, karena pada kegiatan pelatihan yang dilakukan mahasiswa peserta pelatihan belajar mengintegrasikan prinsip gamifikasi ke dalam desain pembelajaran dan mempelajari elemen permainan untuk meningkatkan motivasi belajar. Kegiatan pelatihan yang dilakukan juga mendorong pengembangan keterampilan desain instruksional karena mahasiswa peserta pelatihan belajar menyusun

aktivitas pembelajaran secara terstruktur, menentukan tingkat kesulitan permainan, dan merancang umpan balik yang efektif. Kelebihan dari aplikasi wordwall adalah dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih terstruktur dan menciptakan suasana belajar aktif (Nurvania, 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dan besarnya manfaat serta dampak aplikasi wordwall dalam pembelajaran. Peningkatan keterampilan mahasiswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi sangat perlu dilakukan. Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengoperasikan media menggunakan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi.

METODE PENELITIAN

Kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi dilakukan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengoperasikan media menggunakan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi. Kegiatan pelatihan diberikan kepada 13 peserta yang merupakan mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Jambi. Kegiatan pelatihan ini terdiri dari tiga tahap pelaksanaan yaitu tahap pertama persiapan, tahap kedua pelaksanaan, dan tahap ketiga evaluasi. Tahap pertama yaitu persiapan yang dilakukan untuk mengobservasi keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall dan mempersiapkan bahan materi untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan. Tahap kedua yaitu pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi wordwall. Tahap ketiga yaitu evaluasi yang bertujuan untuk memberikan masukan terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi ini terdiri dari tiga tahap pelaksanaan yaitu tahap pertama persiapan, tahap kedua pelaksanaan, dan tahap ketiga evaluasi.

1. Tahap Pertama: Persiapan
   Tahap persiapan diawali dengan melakukan kegiatan observasi keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall. Berdasarkan hasil observasi, menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa yang akan mengikuti kegiatan pelatihan belum pernah mengembangkan aplikasi wordwall, sehingga aplikasi wordwall merupakan aplikasi yang baru dan menarik untuk dilakukan pelatihan. Setelah dilakukan kesepakatan kegiatan pelatihan, dilakukan persiapan materi pelatihan yang terdiri dari materi gamifikasi dan cara penggunaan aplikasi wordwall.
2. Tahap Kedua: Pelaksanaan
   Kegiatan pelatihan peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi dilakukan di ruang L-107

FKIP Universitas Jambi yang diikuti oleh 13 peserta yang merupakan mahasiswa semester 6 Program Studi Pendidikan Kimia Universitas Jambi. Tahap pelatihan diawali dengan penyampaian dengan materi mengenai pembelajaran berbasis gamifikasi dan contoh penerapan pembelajaran berbasis gamifikasi. Pada tahap ini juga dilakukan pengenalan aplikasi wordwall, demonstrasi fterhadap itur yang ada pada aplikasi wordwall. Tahap pelaksanaan diakhiri dengan praktik mandiri oleh mahasiswa. Mahasiswa diminta untuk mencoba membuat konten pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall.

Gambar 1. Mahasiswa Berlatih Menggunakan Aplikasi Wordwall

3. Tahap Ketiga: Evaluasi

   Tahap ketiga yaitu evaluasi kegiatan merupakan tahap akhir dari kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Tujuan dari kegiatan evaluasi adalah bertujuan untuk refleksi singkat tentang pelatihan dan potensi penerapannya oleh mahasiswa peserta pelatihan. Hasil evaluasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa mahasiswa peserta pelatihan merasa senang dengan kegiatan yang telah dilakukan. Aplikasi wordwall merupakan aplikasi yang mudah dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, sehingga peserta pelatihan tertarik dengan kegiatan yang telah dilakukan. Pemanfaatan aplikasi wordwall quiz dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, serta dapat meningkatkan interaksi antar sesama, sehingga teradapat peningkatan pemahaman materi yang disampaikan (Sukma & Handayani, 2022).

Pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran berbasis gamifikasi terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa, khususnya dalam konteks perancangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan relevan dengan karakteristik generasi digital saat ini. Gamifikasi merupakan pendekatan pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan seperti poin, level, leaderboard, dan tantangan ke dalam konteks non-permainan, dalam hal ini adalah pendidikan. Aplikasi Wordwall menyediakan beragam template kuis, permainan edukatif, dan aktivitas interaktif yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar-mengajar, baik secara daring maupun luring.

Dalam kegiatan pelatihan yang dilaksanakan, mahasiswa tidak hanya diperkenalkan pada fitur teknis aplikasi Wordwall, namun juga didorong untuk memahami prinsip dasar

gamifikasi dan bagaimana merancang aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. Proses ini melatih keterampilan mereka dalam berpikir kreatif, berpikir kritis, serta meningkatkan kompetensi pedagogis dan teknologis yang relevan dengan era pembelajaran digital saat ini. Penggunaan media interaktif berbasis gamifikasi seperti Wordwall dapat menjadikan pembelajaran lebih inovatif dan menarik karena aplikasi Wordwall memiliki fitur aktivitas mencocokkan kata, teka-teki silang, dan kuis interaktif. Aplikasi Wordwall dapat menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih aktif dan memiliki berbagai jenis permainan, sehingga keterlibatan peserta didik menjadi meningkat (Pandutama et al., 2023). Pemanfaatan aplikasi wordwall menjadikan mahasiswa menjadi lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga dapat membantu mahasiswa dalam memahami konsep secara lebih mendalam dan menyenangkan. Aplikasi wordwall merupakan media pembelajaran yang menerapkan metode dan strategi berbasis permainan yang menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan bervariasi yang berdampak pada peningkatkan minat belajar (Nugraha et al., 2025). Kelebihan yang terdapat pada aplikasi wordwall perlu dipelajari secara mendalam oleh mahasiswa peserta pelatihan yang merupakan mahasiswa calon guru untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan seperti ini merupakan kegiatan yang penting untuk diberikan kepada mahasiswa dalam rangka meningkatkan kompetensi mahasiswa dan mempersiapkan mahasiswa setelah lulus dari progam studi Pendidikan Kimia. Hal tersebut sejalan dengan Ekaputra & Widarwati (2023) yang menyatakan bahwa peningkatan kompetensi mahasiswa dapat dilakukan melalui kegiatan pembekalan.

Pada kegiatan pelatihan yang dilakukan, mahasiswa memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran digital secara mandiri dan profesional. Mereka juga mulai memahami pentingnya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta bagaimana mengukur efektivitas penggunaannya dalam proses pembelajaran. Kegiatan pelatihan serupa penting untuk dilakukan kepada mahasiswa untuk meningkatkan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang lain.

KESIMPULAN

Kegiatan peningkatan keterampilan mahasiswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi wordwall untuk menciptakan pembelajaran berbasis gamifikasi yang telah dilakukan mendapatkan antusias yang luar biasa dari mahasiswa peserta pelatihan. Mahasiswa mengalami peningkatan keterampilan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan aplikasi wordwall. Aplikasi wordwall yang mudah dan menarik untuk diterapkan dalam pembelajaran, sehingga peserta pelatihan tertarik dengan kegiatan yang telah dilakukan. Besarnya maanfaat kegiatan yang dirasakan oleh mahasiswa peserta pelatihan, penulis berharap kegiatan pelatihan serupa penting untuk dilakukan kepada mahasiswa untuk meningkatkan dan keterampilan dalam menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Andika, I. P. B., & Adiwijaya, P. A. (2025). Analisis Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran IPAS di Kelas 5 SDN 2 Banjarangkan. *Wahana Chitta Jurnal Pendidikan*, *7*(1), 23–32.

Ekaputra, F. (2024). Pelatihan Analisis dan Intepretasi Data Menggunakan Aplikasi Microsoft Excel. *Estungkara: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah*, *3*(3), 13–19. https://doi.org/10.22437/est.v3i3.38819

Ekaputra, F., Haryanto, H., Syahri, W., Afrida, A., & Miharti, I. (2024). Pelatihan Implementasi Media Interaktif Wordwall untuk Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inovatif dan Kreatif. *I-Com: Indonesian Community Journal*, *4*(3), 1835–1842. https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5088

Ekaputra, F., & Widarwati, S. (2023). Discovery Learning Based Practicum Learning in Improving Critical Thinking Skill and Student Creativity. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *12*(1), 47–56. https://doi.org/10.18592/tarbiyah.9183

Ghufron, S., Nafiah, Kasiyun, S., Rulyansah, A., & Susanto, R. U. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Soal Bahasa Indonesia dengan Aplikasi Wordwall bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *Indonesia Berdaya*, *5*(1), 65–74.

Nugraha, S. A., Nurmalihah, S., Nurfaiz, A. R., & Linda4. (2025). Pelatihan Kemampuan Berhitung Dan Membaca Bahasa Inggris dengan Menggunakan Permainan Edukatif Wordwall. *Jurnal PkM Serumpun Mengabdi*, *01*(02), 25–31.

Nurvania, L. K. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Wordwall Dalam Pembelajaran Informatika. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, *2*(1), 246–256. https://doi.org/10.62383/dilan.v2i1.1154

Pandutama, I., Kurniawan, E., & Febianti, K. (2023). Penggunaan Aplikasi Word Wall Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Jurnal BaJET*, *7*(2), 464–467. http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET

Ristiawan, R., Dwitiyanti, N., & Selvia, N. (2024). Pelatihan Wordwall Untuk Membuat Games Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDN Sukaindah 02 Kab. Bekasi. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, *07*(02), 190–198.

Sukma, K. I., & Handayani, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Berbasis Wordwall Quiz Terhadap Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *8*(4), 1020–1028. https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2767

Tanjung, R. R., Ritonga, A. A., Abdullah, B. M., Siregar, N. A., & Armilah, A. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Teknologi. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 211–217. https://doi.org/10.58192/sidu.v3i2.2195