

Penggunaan Platform Wordwall untuk Bahan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi di KB-TK Al Wahyu Surabaya

Afina Lina Nurlaili¹, Fawwaz Ali Akbar², Muhsin³

^{1,2} Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur

³ Institut Teknologi Telkom Surabaya

afina.lina.if@upnjatim.ac.id

ABSTRAKSI

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Pada era ini, anak-anak telah mengenal teknologi sejak dini dan menjadikan mereka sebagai digital native. Berbagai dampak negatif dapat timbul, seperti kecaunduan gawai yang menyebabkan terhambatnya tumbuh kembang anak. Di sisi lain, terdapat potensi teknologi untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran, sekaligus meminimalkan dampak negatif teknologi. Pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu alternatif untuk diimplementasikan. Pada makalah ini, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan pelatihan aplikasi Wordwall untuk gamifikasi pada pendidikan anak usia dini di KB-TK Al Wahyu Surabaya. Analisis mitra dilaksanakan untuk mengetahui kondisi mitra, dalam hal ini KB-TK Al Wahyu Surabaya. Kemudian tim merumuskan solusi serta merencanakan kegiatan. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di lokasi mitra. Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi menggunakan kuisisioner untuk mengetahui persepsi mitra terhadap solusi yang ditawarkan. Kegiatan ini berjalan dengan sangat baik dengan tanggapan yang sangat positif dari mitra. Mitra menyatakan akan menggunakan platform Wordwall dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: teknologi, Wordwall, pembelajaran gamifikasi

ABSTRACT

Technology has become an inseparable part of human life. In this era, children have been exposed to technology from an early age, making them digital natives. Various negative impacts can arise, such as gadget addiction, which can hinder a child's growth and development. On the other hand, there is the potential for technology to be used as a learning tool while minimizing its negative effects. Gamification-based learning has become one alternative to implement. By using gamification-based learning, it is expected to make learning activities more fun and effective. However, this has not familiar yet to be implemented for early childhood education. Moreover, teachers may not be familiar with information and communication technology, especially coding skills. In this paper, the community service team conducted training on the application of gamification in early childhood education at KB-TK Al Wahyu Surabaya. Partner analysis was conducted to understand the partner's condition, in this case, KB-TK Al Wahyu Surabaya. Then the team formulated solutions and planned activities. From the gathered information, Wordwall is chosen as a platform for gamification in early childhood education due to its ease of use. The implementation activity was conducted face-to-face at the partner's location. In this activity, Some demonstration of Wordwall implementation has been conducted. At the end of the activity, an evaluation was conducted using a questionnaire to determine the partner's perception of the offered solution. From the evaluation results, this activity went very well

with a very positive response from the partner. The partner expressed their intention to use the Wordwall platform in their educational activities..

Keywords:

Technology, Wordwall, Gamified Learning

PENDAHULUAN

Jenjang pendidikan pra-sekolah memegang peranan penting dalam stimulasi tumbuh kembang anak (Susanto, 2021). Jenjang ini meliputi pendidikan anak usia dini pada kelompok bermain (KB) dan taman kanak-kanak (TK). Dengan stimulasi yang baik, karakter anak dapat terbentuk dan siap untuk jenjang pendidikan formal berikutnya (Widodo, 2020). Dalam pelaksanaannya, pendidikan anak usia dini menekankan pada aspek jasmani, rohani, motorik, akal pikiran, emosional, dan sosial. Metode pembelajaran yang umum digunakan adalah melalui permainan (Farhurohman, 2017).

Di era digital, anak-anak sudah mengenal teknologi digital pada usia dini. Generasi yang mengenal teknologi sejak dini biasa disebut sebagai digital native (Mardina, 2017). Penggunaan teknologi pada usia dini dapat membawa beberapa dampak memicu kecanduan gawai (Ulfah, 2020). Kecanduan gawai selanjutnya dapat menghambat tumbuh kembang anak, khususnya pada perkembangan bahasa, emosi, dan sosial. Hal ini sangat dimungkinkan jika penggunaan gawai tidak dikendalikan secara baik.

Karakteristik dominan generasi digital native pada usia dini adalah senang bermain, mudah bosan, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi (Juliane, Arman, Sastramihardja, & Supriana, 2017). Hal ini dipengaruhi oleh teknologi yang sudah menjadi bagian dari kehidupan generasi digital native. Transformasi karakteristik antar generasi adalah hal yang mutlak dan bergantung pada kondisi dimana generasi tersebut tumbuh. Kondisi tersebut menjadikan pembelajaran harus turut berkembang mengikuti karakteristik generasi yang menjadi peserta didik.

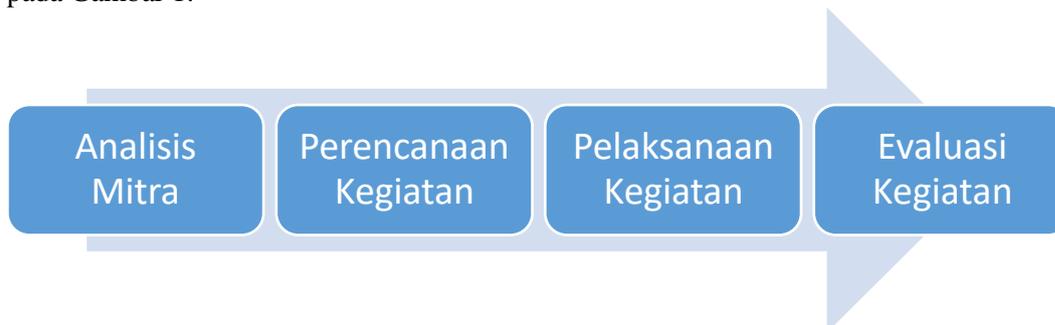
Unsur-unsur permainan dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan pendekatan gamifikasi (Ariani, 2020; Jusuf, 2016; Rosly & Khalid, 2017). Konsep bermain sambil belajar sangat lekat dengan gamifikasi ini. Hal ini memungkinkan pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Gamifikasi konvensional sudah teruji dalam hal ini. Dengan perkembangan teknologi, gamifikasi berbasis teknologi akan sangat efektif dengan memanfaatkan teknologi itu sendiri. Selain itu, dampak positif dari teknologi diharapkan dapat optimal dan dampak negatifnya dapat diminimalkan (Sitorus, 2016).

Permasalahan yang sering dihadapi oleh pendidik dalam melakukan gamifikasi berbasis teknologi adalah kesiapan penerapannya (Dewi & Priendarningtyas, 2021; Dito & Pujiastuti, 2021; Fitriah & Mirianda, 2019). Kesiapan ini meliputi pengetahuan tentang teknologi itu sendiri atau keengganan untuk menggunakan teknologi. Di sisi lain, transformasi pendidikan berbasis teknologi sudah menjadi kerangka pendidikan untuk menyongsong perkembangan dunia saat ini.

Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim mengenalkan metode pembelajaran menggunakan platform teknologi yang mudah digunakan. Kegiatan ini dilaksanakan di KB-TK Al Wahyu Surabaya dengan tujuan mengenalkan penggunaan teknologi pada pembelajaran berbasis gamifikasi untuk pendidikan anak usia dini. Peserta dari kegiatan ini adalah guru dan tenaga kependidikan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan penggunaan teknologi dengan baik dan benar dalam pembelajaran.

METODOLOGI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan berdasarkan kondisi KB-TK Al Wahyu Surabaya sebagai mitra. Kegiatan ini dibagi ke dalam empat tahapan seperti ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1 – Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat

Analisis mitra dilaksanakan dengan dua pendekatan, yaitu pendekatan obyektif dan subyektif. Pendekatan obyektif bertujuan untuk mengetahui kondisi secara umum tentang kondisi pendidikan pada jenjang yang relevan. Dalam hal ini, tim melakukan studi pustaka untuk mengetahui gaya belajar dan kecenderungan anak-anak yang menjadi peserta didik. Kemudian pendekatan obyektif berikutnya dilakukan dengan observasi secara pasif terhadap mitra. Dengan observasi ini, tim memiliki pengetahuan yang cukup tentang kondisi mitra. Kemudian dilakukan pendekatan subyektif dengan wawancara kepada mitra, dalam hal ini diwakili oleh pimpinan lembaga. Wawancara dilakukan untuk mengetahui secara lebih mendalam tentang kondisi mitra dengan berbekal informasi dari studi pustaka dan observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Berbekal informasi yang diperoleh dari analisis mitra, tim dapat merencanakan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Pada tahapan awal, tim merencanakan solusi yang mungkin akan digunakan dan melakukan kajian secara komprehensif. Kemudian, solusi akan dipilih dan tim membuat modul untuk kegiatan pelatihan. Setelah modul selesai dibuat, tim melakukan simulasi kegiatan sebagai persiapan menyampaikan solusi kepada mitra.

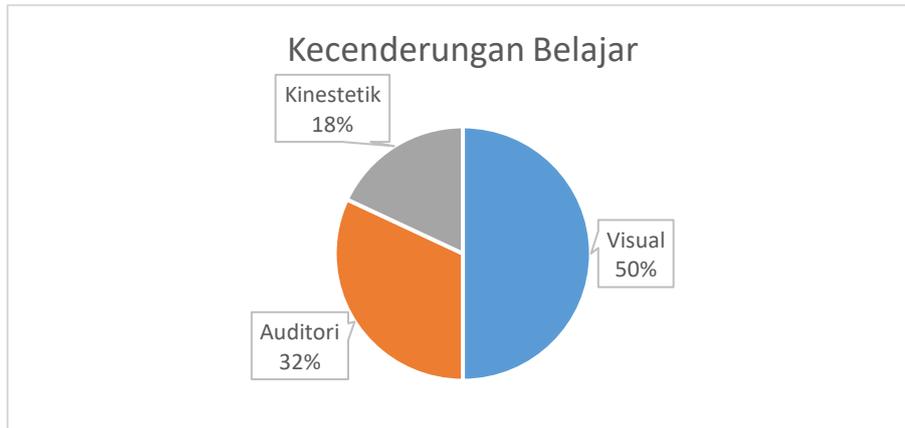
Setelah perencanaan kegiatan selesai, tim melaksanakan kegiatan di lokasi mitra. Hal ini untuk menjamin kegiatan yang efektif dan efisien serta memastikan solusi dapat disampaikan dengan baik kepada mitra. Dalam pelaksanaan kegiatan, tim berkoordinasi dengan pimpinan lembaga mitra dengan mempertimbangkan kemungkinan partisipasi yang optimal.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diakhiri dengan evaluasi. Kuisisioner dipilih sebagai media dalam melakukan evaluasi. Mitra akan diminta untuk mengisi kuisisioner yang terdiri dari enam pertanyaan yang bersifat persepsi. Pertanyaan ini disusun dalam lima skala dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Kemudian ditambahkan pertanyaan deskriptif untuk mengetahui saran dari mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum, gaya belajar dapat terbagi menjadi tiga jenis: visual, auditori, dan kinestetik. Berdasarkan penelitian (Isnanto, 2022), kecenderungan belajar ditampilkan pada Gambar 2. Secara umum, gaya belajar visual mendominasi dengan angka 50%. Gaya belajar auditori dan kinestetik menyusul dengan prosentase 32% dan 18%. Dengan

demikian, dapat diperkirakan bahwa media gamifikasi berbasis visual dapat lebih optimal dibandingkan auditori dan kinestetik.



Gambar 1. Judul Gambar

Observasi kemudian dilakukan melalui Data Pokok Paudikdasmen (Dapodik) Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi. Berdasarkan data ini, rasio guru dan siswa di KB dan TK Al Wahyu adalah 1:10,5 dan 1:12,3 pada tahun ajaran 2022/2023. Angka ini dinilai cukup dalam hal pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik. Berdasarkan data tersebut juga, didapati bahwa KB-TK Al-Wahyu memiliki kesiapan secara fasilitas jika pembelajaran berbasis gamifikasi teknologi diterapkan. Wawancara kepada pimpinan lembaga dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari data yang telah diperoleh. Berdasarkan wawancara, guru relatif cakap dalam teknologi tetapi tidak memiliki kemampuan dalam pemrograman. Kemudian berdasarkan informasi dari orang tua siswa, didapati bahwa sebagian besar siswa telah mengenal gawai. Dengan demikian, kesiapan dari guru maupun siswa dapat diketahui. Tetapi, tim perlu mengusulkan penggunaan aplikasi yang mudah tanpa memerlukan kemampuan pemrograman.

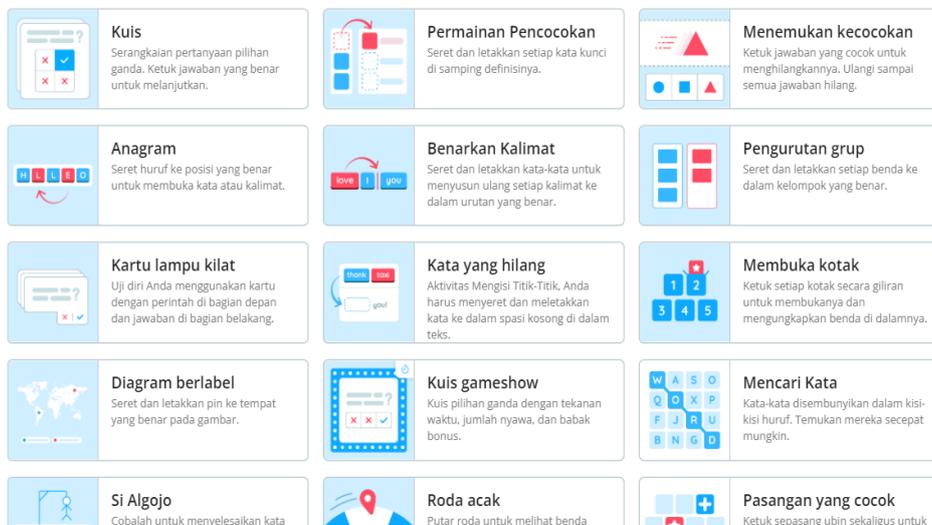
Berdasarkan informasi yang diperoleh dari analisis mitra, tim melakukan kajian terhadap beberapa platform gamifikasi. Hasil kajian ditampilkan dalam Tabel 1. Beberapa platform diketahui memiliki karakteristik yang berbeda. Dalam hal ini, untuk kasus pembelajaran di tingkat KB/TK, tim memilih Wordwall karena mudah dioperasikan dan jenis permainan yang disediakan relevan dengan karakteristik pendidikan anak usia dini.

Platform	Kelebihan	Kekurangan
Kahoot!	Dapat digunakan secara mudah dan berbasis web.	Hanya menyediakan permainan dengan model pilihan beganda.
EdApp	Menyediakan berbagai jenis permainan.	Kompleks dan memerlukan kemampuan desain yang memadai. Beberapa permainan tidak sesuai dengan jenjang KB/TK.
Scratch	Dapat dikustomisasi secara bebas untuk membuat berbagai permainan.	Tahapan desain relatif sulit untuk creator yang tidak memiliki dasar pemrograman dan desain.

Gametize	Berbasis LMS dan memungkinkan aktivitas terintegrasi.	Terlalu kompleks untuk merancang permainan dan pelaksanaan.
Wordwall	Memiliki beberapa permainan dasar yang beragam.	Mudah dioperasikan dan tidak memerlukan kemampuan desain.



Tim membuat modul Wordwall sebagai pegangan dalam pelaksanaan pelatihan di KB-TK Al Wahyu. Halaman depan Wordwall ditampilkan pada Gambar 3. Wordwall mendukung 18 jenis aktivitas secara gratis. Jika menghendaki versi berbayar, terdapat tambahan 15 jenis aktivitas. Aktivitas ini disajikan dalam templat yang mudah untuk digunakan. Tampilan pemilihan templat ditampilkan pada Gambar 4.



Kuis online berskala dipilih sebagai instrumen primer untuk mengetahui persepsi mitra terhadap solusi yang ditawarkan dan kegiatan yang dilaksanakan. Enam pertanyaan tersebut adalah:

1. Teknologi diperlukan dalam pembelajaran.
2. Aplikasi yang disampaikan akan digunakan.
3. Aplikasi yang disampaikan mudah untuk digunakan.
4. Aplikasi yang disampaikan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan.
5. Aplikasi yang disampaikan dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.
6. Pemateri menyampaikan dengan jelas.

Pertanyaan tersebut disusun dalam 5 skala dengan 1 adalah sangat tidak setuju dan 5 adalah sangat setuju. Skor masing-masing pertanyaan ditampilkan pada Tabel 3. Berdasarkan hasil kuisioner, mitra berpendapat bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan sangat efektif dan bermanfaat. Dalam hal ini, 100% responden berpendapat bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan. Kemudian, 100% responden akan menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran. Hal ini didasari pendapat dari responden bahwa 100% responden menyatakan aplikasi ini mudah untuk digunakan dan dapat menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, efektif, dan efisien. Kemudian, 100% responden menyatakan bahwa pemateri menyampaikan materi dengan sangat jelas. Berdasarkan kuisioner tersebut juga, didapatkan informasi bahwa mitra memiliki persepsi yang positif dan berharap kegiatan dapat dilaksanakan pada periode berikutnya dengan materi yang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan dapat diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi yang ditawarkan (Wordwall) sangat sesuai dengan karakteristik pembelajaran pendidikan anak usia dini, Guru KB TK Al Wahyu akan menggunakan Wordwall sebagai media pembelajaran dan memiliki persepsi positif terhadap solusi yang ditawarkan, dan penyampaian materi oleh tim dapat dipahami dengan sangat baik oleh mitra.

REFERENSI

- Ariani, D. (2020). Gamifikasi untuk Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 3(2), 144-149.
- Dewi, R. S., & Priendarningtyas, A. (2021). Kesiapan guru pembelajaran daring dengan media digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6675-6681.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak revolusi industri 4.0 pada sektor pendidikan: kajian literatur mengenai digital learning pada pendidikan dasar dan menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59-65.
- Farhurohman, O. (2017). Hakikat bermain dan permainan anak usia dini di pendidikan anak usia dini (PAUD). *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(01), 27-36.
- Fitriah, D., & Mirianda, M. U. (2019). *Kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis teknologi*. Paper presented at the Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang.

- Isnanto, I. (2022). Hasil Belajar Siswa Ditinjau Dari Gaya Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 547-562.
- Juliane, C., Arman, A. A., Sastramihardja, H. S., & Supriana, I. (2017). Digital teaching learning for digital native; Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 29-35.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal TICom*, 5(1), 1-6.
- Mardina, R. (2017). *Literasi digital bagi generasi digital natives*. Paper presented at the Prosiding Conference Paper. May.
- Rosly, R. M., & Khalid, F. (2017). Gamifikasi: Konsep dan implikasi dalam pendidikan. *Pembelajaran Abad ke-21: Trend Integrasi Teknologi*, 144, 154.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi literatur mengenai gamifikasi untuk menarik dan memotivasi: Penggunaan gamifikasi saat Ini dan kedepan. *Studi Literatur*, 110.
- Susanto, A. (2021). *Pendidikan anak usia dini: Konsep dan teori*: Bumi Aksara.
- Ulfah, M. (2020). *DIGITAL PARENTING: Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-anak dari Bahaya Digital?* : Edu Publisher.
- Widodo, H. (2020). *Dinamika Pendidikan Anak Usia Dini*: Alprin.