



Gamifikasi *Wordwall* Bagi Guru Bahasa Indonesia SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19

Ade Anggraini Kartika Devi^{1)*}, Ilmi Solihat¹⁾

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia.

Diterima: 1 Agustus 2023

Direvisi: 27 November 2023

Disetujui: 29 November 2023

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak terbatas hanya pada saat pandemi Covid-19, tetapi juga pascapandemi. Kebiasaan belajar dengan penggunaan teknologi saat pandemi menjadi peluang yang harus disikapi bijaksana oleh pihak-pihak yang memiliki kepentingan sama. Saat ini, peserta didik tingkat sekolah menengah pertama merupakan generasi Z sehingga guru abad 21 harus menciptakan kegiatan pembelajaran sesuai dengan preferensi mereka. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan gamifikasi *Wordwall* kepada guru Bahasa Indonesia SMP. Metode pelaksanaan terbagi atas dua tahap utama, yakni (1) perencanaan dan (2) pelaksanaan yang meliputi penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan. Pelatihan dan pendampingan gamifikasi *Wordwall* kepada guru Bahasa Indonesia SMP berjalan dengan lancar. Partisipasi guru dalam kegiatan pelatihan tampak dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Guru berhasil membuat *Wordwall* sesuai tujuan pembelajaran yang juga dapat dikaitkan dengan konteks kearifan lokal. Pada akhir kegiatan, guru dapat menyampaikan rencana aksi pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran di kelas, yaitu guru hendak mencoba templat labirin dan hendak memanfaatkan *Wordwall* pada pokok materi kata baku. Dari hasil pelatihan, guru dapat menggunakan *Wordwall* untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: gamifikasi; pembelajaran bahasa indonesia; *wordwall*.

Wordwall Gamification for Junior High School Indonesian Teachers for Post-Covid-19 Learning

Abstract

The use of technology in learning is not limited only during the Covid-19 pandemic, but also after the pandemic. The habit of learning by using technology during a pandemic is an opportunity that must be addressed wisely by parties with the same interests. Currently, students at the junior high school level are generation Z, so 21st century teachers must create learning activities according to their preferences. The implementation method is divided into two main stages, namely (1) planning and (2) implementation which includes counseling, training, and mentoring. Wordwall gamification training and mentoring for junior high school Indonesian teachers ran smoothly. Teacher participation in training activities can be seen from the questions asked. The teacher succeeded in making a Wordwall according to learning objectives which can also be related to the context of local wisdom. At the end of the activity, the teacher can submit an action plan for using Wordwall in classroom learning, namely the teacher wants to try the labyrinth template and wants to use Wordwall on standard word material.

Keywords: *gamification; indonesian language learning; wordwall.*

* Korespondensi Penulis. E-mail: adekartikadevi@untirta.ac.id

PENDAHULUAN

Pemerintah menginstruksikan pembelajaran dilakukan secara daring pada tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi guna menekan angka penyebaran Covid-19 pada Maret 2020. Ruang kelas diganti dengan ruang digital yang dapat menghubungkan guru dan peserta didik secara virtual. Pembelajaran kemudian dilakukan dengan memanfaatkan teknologi dari berbagai platform digital: *Google Meet*, *Zoom*, *Google Classroom*, grup *Whatsapp*, dan sebagainya. Bahan-bahan pembelajaran juga diberikan dalam bentuk digitalisasi agar dapat diakses tak terbatas ruang dan waktu. Tidak dimungkiri, pandemi mempercepat adaptasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Secara pragmatis, teknologi membantu mengatasi krisis pembelajaran saat pandemic (Mustafa, 2021).

Transformasi digital termasuk dalam dunia pendidikan merupakan keniscayaan dalam kehidupan abad 21. Cara baru dihadirkan dalam kegiatan belajar dan mengajar yang diharapkan mampu membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien. Pendekatan *Technology Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) menjadi dasar dari mengajar efektif dengan teknologi. TPACK merupakan pengintegrasian teknologi informasi dan komunikasi dalam memberikan pengalaman belajar peserta didik melalui sajian materi dan sintaks pembelajaran (Durdu & Dag, 2017). TPACK dikembangkan dari *Pedagogical Content Knowledge* Shulman pada 1986 (Ammade et al., 2020). TPACK merupakan kerangka kerja yang digunakan dalam merancang model pembelajaran modern dengan menggabungkan tiga komponen utama, yaitu teknologi, pedagogik, serta pengetahuan. Berdasar pada uraian tersebut, artinya, pemanfaatan teknologi tidak terbatas hanya pada saat pandemi Covid-19, tetapi juga pascapandemi. Kebiasaan belajar dengan penggunaan teknologi saat pandemi menjadi peluang yang harus disikapi bijaksana oleh pihak-pihak yang memiliki kepentingan sama.

Capaian hasil belajar ditentukan juga oleh motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar menjadi daya penggerak peserta didik untuk mendorong dan memimpin dirinya sendiri dalam kegiatan pembelajaran (Herpratiwi & Tohir, 2022:). Motivasi dapat bersumber dari dalam diri (*interna*) dan luar diri seseorang (*eksterna*). Motivasi internal timbul bukan dengan paksaan, melainkan atas dasar kemauan sendiri karena rasa senang sehingga seseorang melakukan sesuatu sebab senang. Motivasi eksternal timbul akibat pengaruh dari luar individu yang dalam perjalanannya akan dapat berubah menjadi motivasi internal jika timbul kesadaran dalam dirinya sendiri untuk melakukan sesuatu karena senang melakukannya (Tama & Hardiningtyas, 2017). Kenyataannya, persoalan motivasi belajar yang dihadapi sebelum dan saat pandemi masih terjadi. Covid-19 berdampak pada motivasi belajar peserta didik menjadi menurun (Febrianti, 2021).

Motivasi yang dapat dipertimbangkan oleh guru dalam pembelajaran di antaranya ialah mengembangkan pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik (Novitasari, 2023). Berdasarkan teori kebutuhan manusia, motivasi belajar mengacu pada pemenuhan kebutuhan. Oleh karena itu, karakteristik peserta didik sudah seyogianya harus dipertimbangkan. Menurut (Rachmawati, 2019) populasi Indonesia saat ini dikelompokkan dalam 6 generasi, yaitu *Post Generasi Z* (*Post Gen Z*), *Generasi Z* (*Gen Z*), *Milenial*, *Generasi X* (*Gen X*), *Baby Boomer*, dan *Pre-Boomer* (Rosariana, 2021). Sensus penduduk BPS pada 2021 menyatakan bahwa *Generasi Z* adalah generasi dengan proporsi penduduk terbanyak berdasarkan sensus penduduk 2020, yaitu 27,94% dari seluruh jumlah penduduk Indonesia. Lahir dan tumbuh bersama dengan teknologi digital menjadikan *Gen Z* sebagai generasi yang sejatinya lebih “melek teknologi” dibandingkan generasi-generasi sebelumnya. Mereka juga

adalah generasi yang dinamis, kreatif, praktis, dan selalu berpikir dengan ide-ide yang tidak biasa termasuk saat belajar.

Pendidikan nasional, sebagaimana tercantum dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 2 bahwa pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia, dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Dengan kata lain, tiga hal tersebut menjadi napas dari sistem pendidikan nasional, yang akan membentuk kualitas pendidikan yang berakhlak, berbudaya, dan progresif. Satu dari tiga hal tersebut, yakni tanggap terhadap perubahan zaman. Tanggap terhadap perubahan zaman salah satunya mencakup penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan. Dengan demikian, guru abad 21 harus menciptakan kegiatan pembelajaran yang kekinian sehingga sesuai dengan gaya belajar Gen Z. Berdasarkan diskusi terpumpun bersama guru yang tergabung dalam musyawarah guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik usia sekolah menengah pertama cenderung senang melakukan aktivitas belajar sambil bermain.

Media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan inovatif berbasis digital harus dirancang oleh guru sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran berbasis game didesain dengan mengintegrasikan materi dan permainan sebagai bagian dari pembelajaran. Gamifikasi merupakan pendekatan yang menggunakan komponen gim untuk menyelesaikan masalah nongim (Marisa et al., 2020:220). Mekanisme yang digunakan dalam gamifikasi memanfaatkan lencana, poin, level, dan papan peringkat (El Shoubashy et al., 2020). Ada empat fitur utama gim yang dimanfaatkan dalam pendidikan, yaitu adanya tujuan, aturan, sistem umpan balik, dan adanya kesukarelaan partisipan (*voluntary participation*) (McGonigal, 2011). Tujuan menyangkut hasil yang akan diperoleh dari aktivitas di dalam gim. Aturan merupakan batasan-batasan yang boleh dan tidak boleh dilakukan pemain saat hendak mencapai tujuan di dalam gim. Umpan balik berupa poin, level, ataupun tingkatan. Kesukarelaan partisipan berkaitan dengan kesediaan untuk bermain dan menerima aturan-aturan yang sudah ditetapkan.

Wordwall merupakan aplikasi yang disediakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Gaya permainan yang disajikan dalam *Wordwall* beragam. *Wordwall* memiliki permainan gaya arcade seperti labirin/*maze chase* dan pesawat terbang. Selain dapat digunakan dalam perangkat yang mendukung web, *Wordwall* menyediakan pilihan dapat dicetak secara langsung atau diunduh dalam file berformat PDF. Lebih lanjut, aktivitas *Wordwall* dapat disematkan di situs web lain, semisal blog pribadi.

Hasil penelitian yang dilakukan (Ismayani et al., 2023) tentang “Respons Guru terhadap Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia” menunjukkan hasil bahwa aplikasi *Wordwall* dibutuhkan oleh guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut (Salsabila et al., 2020) melakukan penelitian berjudul “Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi” yang menghasilkan temuan bahwa pemakaian teknologi pascapandemi sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut menjadi muasal untuk dilakukannya pelatihan gamifikasi *Wordwall*.

Potensi baik dari pemanfaatan gamifikasi *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia perlu didukung dengan pemahaman yang lengkap dan kompetensi TIK yang memadai. Templat aktivitas *Wordwall* yang beragam perlu diurai satu-satu agar rancangan aktivitas sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk itu, pelatihan melalui program Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul “Pelatihan Gamifikasi *Wordwall* bagi Guru Bahasa Indonesia

SMP untuk Pembelajaran Pasca Covid-19” bertujuan untuk membekali kompetensi para guru Bahasa Indonesia.

METODE

Pengabdian bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru Bahasa Indonesia SMP dalam merancang kegiatan pembelajaran pascapandemi. Pengabdian dilaksanakan kepada 60 guru Bahasa Indonesia yang bergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Serang.

Metode pelaksanaan terbagi atas dua tahap utama, yakni (1) perencanaan dan (2) pelaksanaan yang meliputi penyuluhan, pelatihan, dan pendampingan. Perencanaan pengabdian melibatkan pihak mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran pasca Covid-19. Tahap perencanaan dilakukan dengan konsep diskusi terpumpun untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia baik yang menggunakan Kurikulum 2013 maupun Kurikulum Merdeka. Penyuluhan berupa pemberian materi sekait *Wordwall* secara detail. Pelatihan dilakukan dengan memberikan langkah bagaimana melakukan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan gamifikasi *Wordwall*. Pendampingan dilakukan saat peserta praktik membuat *Wordwall* sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Teknik pengumpulan data untuk mengevaluasi ketercapaian kegiatan menggunakan kuesioner dengan skala likert 4 poin, dimana kuesioner diberikan ketika selesai pelaksanaan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia pascapandemi Covid-19 menciptakan kebiasaan baru dalam belajar, yakni peserta didik menjadi terbiasa mengakses sumber belajar dalam bentuk digital dan melakukan aktivitas belajar dalam ruang digital. Berdasarkan pemikiran (Suryaman, 2021), arah pembelajaran Bahasa Indonesia pascapandemi adalah pembelajaran elektronik dengan paradigma Edukasi 4.0. Namun demikian, peluang tersebut tidak sejalan dengan kenyataan kompetensi guru dalam pendigitalisasian sumber belajar. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi masih terbatas pada pembuatan salindia sederhana melalui Ms. *Powerpoint*. Pengemasan evaluasi juga menjadi kendala guru Bahasa Indonesia dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, motivasi peserta didik pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia tampak fluktuatif sehingga perlu ditimbulkan, dipertahankan, dan ditingkatkan. Seturut dengan hasil penelitian (Hidayat & Nisa, 2022) bahwa guru cenderung antipati dan masih konservatif, bermotivasi rendah, serta guru tidak mengetahui atau belum mengerti berbagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru kukuh melakukan cara yang biasanya dilakukan secara turun-temurun dalam melaksanakan tugas (Rosyidawati, 2018). Kenyataan tersebut melatarbelakangi dilaksanakannya pengabdian dalam bentuk pelatihan.

Diskusi terpumpun bersama guru merupakan tahapan awal kegiatan pengabdian. Informasi awal tersebut direspons dengan merancang materi sesuai kebutuhan guru, yakni bagaimana menyajikan rancangan pembelajaran yang mendayagunakan teknologi. Kekinian, gamifikasi banyak digunakan untuk tujuan perubahan sikap (Chittaro & Fabio, 2020). Selanjutnya, tim pengabdian menyusun materi gamifikasi *Wordwall* sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka tetap berbasis teks. Penguasaan jenis-jenis teks dan kaidah kebahasaan menjadi satu kesatuan

yang harus diajarkan terintegrasi. Kaidah kebahasaan harus dihadirkan dalam konteks berbahasa sehingga bukan hanya belajar tentang bahasa, melainkan belajar berbahasa. Kegiatan pengabdian diikuti oleh 60 guru Bahasa Indonesia SMP Kota Serang. Pelaksanaan dilakukan secara luring di Aula FKIP Untirta. Tahapan pelaksanaan pengabdian secara detail sebagai berikut.

Kegiatan penyuluhan dilakukan menggunakan beberapa metode, di antaranya ialah presentasi, demonstrasi, dan diskusi. Sesi pertama berisi penyampaian materi tentang *Wordwall* beserta fitur-fiturnya. Sesi kedua berisi materi tentang evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia. Penyampaian materi bertujuan agar peserta pelatihan memahami cara gamifikasi *Wordwall* sebagai media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan inovatif.



Gambar 1. Penyampaian materi fitur-fitur *Wordwall* oleh instruktur



Gambar 2. Penyampaian evaluasi pembelajaran Bahasa Indonesia oleh instruktur

Peserta pelatihan menyimak dengan saksama penjelasan-penjelasan yang disampaikan oleh instruktur. Selanjutnya, instruktur mendemonstrasikan penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Instruktur memberikan dua tautan *Wordwall* untuk dicoba oleh para peserta pelatihan.



Gambar 3. Tampilan awal *Wordwall* mencari kata tersembunyi (*Wordsearch*)



Gambar 4. Tampilan dalam pelaksanaan permainan

Templat Wordwall berjumlah 33 bentuk. Selain “kata tersembunyi”, instruktur mendemonstrasikan templat “memukul tikus mondok”. Instruktur menunjukkan bahwa dua templat yang didemonstrasikan memiliki aturan bermain yang berbeda.



Gambar 5. Tampilan awal Wordwall “Memukul Tikus Mondok” (*Whack a mole*)



Gambar 6. Tampilan dalam permainan “Memukul Tikus Mondok”

Wordwall menyajikan jenis permainan *arcade* seperti “Memukul Tikus Mondok”. Permainan *arcade* adalah permainan singkat yang memerlukan kecepatan dan koordinasi mata dengan tangan yang fokus permainannya adalah refleks pengguna dalam menekan tombol dan tidak terlalu banyak mengandung unsur lain seperti gim *puzzle* atau strategi (Kaban, 2022). Gim arkade memiliki karakteristik yang sesuai dengan profil Pelajar Pancasila tepatnya bernalar kritis karena gim arkade dapat menstimulasi otak untuk kreatif dalam

memecahkan masalah dalam waktu singkat. Gim menuntut strategi kognitif yang aktif (Cai, 2013).

Peringkat	Nama	Skor
ke1	Rins	172
ke2	Sofia Dewi	152
ke3	Ojah	142
ke4	Titin Mafazah	142
ke5	Encep Kasep	141
ke6	nur	138
ke7	Yati	131
ke8	Evon Kurnia Sari	131
ke9	Rofif	125
ke10	Aa Cinta	124
ke11	yamah	113
ke12	Uyu Yulia	108
ke13	Nina Lisnaningsih	104
ke14	Suli	94
ke15	Piw	92
ke16	Neni Kurniati	84
ke17	AKU	81

Gambar 6. Papan peringkat permainan *Wordwall* hasil peserta

Nama	Skor	Benar	Salah	Waktu
RINS	172	11	0	1:20
Sofia Dewi	152	9	0	1:16
Ojah	142	9	0	1:15
Titin Mafazah	142	10	0	1:14
Encep Kasep	141	8	0	1:13
nur	138	7	0	1:10
Yati	131	7	0	1:08
Evon Kurnia Sari	131	8	0	1:04
Rofif	125	10	0	1:10
Aa Cinta	124	10	0	1:10
yamah	113	7	0	1:14
Uyu Yulia	108	8	0	1:25
Nina Lisnaningsih	104	9	0	1:18
Suli	94	7	0	1:11
Piw	92	7	0	1:11
Neni Kurniati	84	8	0	1:11
AKU	81	7	0	1:11

Gambar 7. Tampilan detail hasil permainan *Wordwall* berdasarkan per siswa

Peserta pelatihan mencoba kedua jenis permainan yang didemonstrasikan dengan antusias. Berdasarkan resume hasil permainan, peserta mengerjakan permainan “kata tersembunyi” dan “memukul tikus mondok” sampai selesai.

Sesi materi dilanjutkan dengan tanya jawab dari peserta pelatihan. Peserta mengajukan pertanyaan bagaimana pemanfaatan *Wordwall* di dalam kelas yang sekolahnya memiliki aturan tidak memperkenankan membawa telepon genggam.



Gambar 8. Peserta mengajukan pertanyaan

Solusi atas persoalan tersebut ialah guru dapat membuat siswa berkelompok kemudian perwakilan kelompok maju untuk memainkan *Wordwall* melalui laptop milik guru, sementara anggota kelompok lainnya membantu memberikan jawaban. Alternatif lainnya ialah, guru dapat mencetak lembar pengerjaan *Wordwall*. *Wordwall* versi pro menyediakan fitur pencetakan templat *Wordwall* yang dapat dimainkan tanpa menggunakan gawai.

Setelah penyampaian materi, kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan gamifikasi *Wordwall*. Semua peserta kegiatan diberikan instruksi sama untuk membuat evaluasi pembelajaran berdasarkan materi Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka, tepatnya topik “Jelajah Nusantara”. Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai ialah tujuan pembelajaran 4., yakni peserta didik berlatih mengenali gaya penyajian teks deskripsi. Pokok materi yang dibahas ialah kata konkret. Tujuan akhir yang hendak dicapai ialah peserta didik mampu memahami kata benda konkret dalam teks deskripsi. Sesuai topik “Jelajah Nusantara”, tema spesifik yang dibuat dalam evaluasi ialah “Kuliner Khas Banten”. Internalisasi kekayaan setempat melalui pembelajaran harus menjadi perhatian guru sebagai dasar pendidikan karakter. Pembelajaran berbasis kearifan lokal mendekatkan peserta didik pada budaya lokal. Kearifan lokal merupakan jawaban kreatif terhadap situasi geografis, politik, sejarah, dan situasi lokal (Nuryatmojo, 2019). Lebih lanjut, materi kearifan lokal mendukung profil pelajar Pancasila, yakni berkebhinekaan global.

Agar memudahkan perancangan aktivitas melalui *Wordwall*, dibuat matriks skema aktivitas yang memuat topik, genre teks, tujuan pembelajaran, pokok materi, kemampuan yang diukur, dan bentuk *Wordwall*.

Tabel 1. Skema Aktivitas *Wordwall*

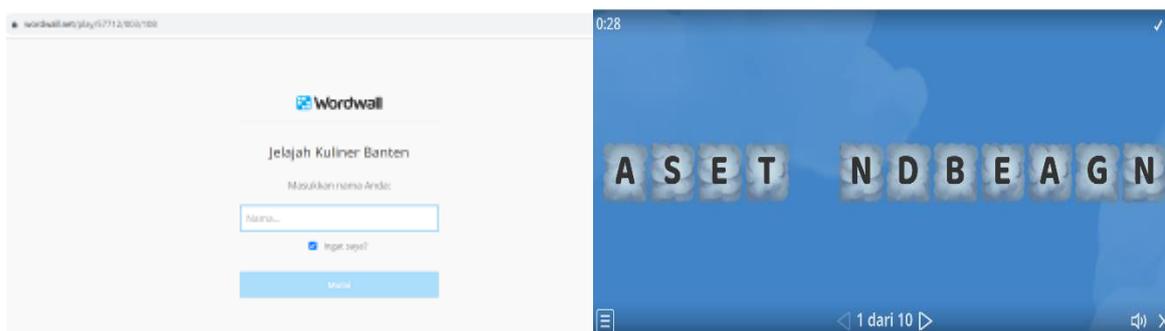
No	Topik	Genre Teks	Tujuan Pembelajaran	Pokok Materi	Kemampuan yang Diukur	Bentuk Wordwall
1	Jelajah Nusantara	Teks Deskripsi	Peserta didik berlatih mengenali gaya penyajian teks deskripsi yang efektif dan me-mikat pem-baca sasaran melalui latihan menuliskan ulang kalimat perincian dan mene-muke-nali kalimat majas perso-nifikasi.	Kata kon-kret	Pemahaman kata konkret sekait kuliner khas Banten	Anagram (menyusun huruf mem-bentuk kata yang tepat)

Berdasarkan skema aktivitas tersebut, peserta pelatihan membuat evaluasi dalam *Wordwall*. Kegiatan pendampingan pembuatan *Wordwall* dilakukan oleh seluruh tim pengabdian yang terdiri atas 2 dosen dan 5 mahasiswa sebagai fasilitator pendamping. Peserta pelatihan didampingi dan dibimbing mulai dari pendaftaran akun *Wordwall* sampai dengan pembuatan.



Gambar 9. Pendampingan Pembuatan *Wordwall*

Indonesia. Tautan *Wordwall* kemudian dikirimkan dalam grup Whatsapp Pelatihan agar dapat saling dimainkan. *Wordwall* “Jelajah Kuliner Banten” rancangan guru RHL memuat 10 makanan khas Banten yang disajikan secara acak. Peserta didik harus dapat menyusun secara benar kesepuluh makanan khas Banten dengan batasan waktu. Seluruh peserta dapat membuat *Wordwall* sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa



Gambar 10. Hasil Rancangan Peserta

Wordwall Jelajah Kuliner Banten menyajikan tata bahasa dalam konteks budaya. Dalam pembelajaran, peserta didik seyogianya tidak mempelajari kaidah kebahasaan yang tanpa konteks, tetapi langsung dalam konteks sehari-hari. Makanan khas Banten seperti sate bandeng, rabeg, pecak bandeng, apem, ketan bintul, cecuer, gerem asem, jojorong, cucur, dan gemblong yang disajikan oleh peserta kegiatan, RHL, merupakan kelas kata benda konkret. Peserta didik dapat mengetahui bahwa kata benda konkret merujuk pada bentuk yang dapat diindera oleh alat Indera.

Pada akhir kegiatan pengabdian, tim membagikan kuesioner dalam bentuk *Google Form* yang berisi sejumlah pertanyaan terkait pelaksanaan pelatihan, materi pelatihan yang disajikan, trainer pelatihan, dan satu rencana aksi yang akan dilakukan di kelas. Hasil kuesioner menjadi dasar evaluasi kegiatan. Peserta pelatihan menyatakan setuju bahwa materi pelatihan sesuai dengan harapannya saat memutuskan untuk mengikuti pelatihan sebab sesuai kebutuhan dan dapat mendukung peningkatan kinerja. Lebih lanjut materi pelatihan menginspirasi peserta untuk merancang evaluasi dengan metode gamifikasi *Wordwall*. Satu rencana aksi yang akan dilakukan guru dalam pembelajaran di kelas, di antaranya penggunaan templat labirin dan penerapan pada materi kata baku.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan dan pendampingan gamifikasi *Wordwall* kepada guru Bahasa Indonesia SMP berjalan dengan lancar. Partisipasi guru dalam kegiatan pelatihan tampak dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, yakni guru sangat ingin tahu bagaimana penerapan *Wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas. Selain itu, para guru antusias dalam mengikuti demonstrasi *Wordwall* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Semua guru tertantang untuk mencoba dua tautan yang diberikan. Papan peringkat permainan *Wordwall* menunjukkan hasil bahwa semua guru mencoba mengerjakan dengan menjawab pertanyaan sampai selesai bahkan sampai waktu berakhir. Lebih dari itu, pada saat pelatihan dan pendampingan, guru berhasil membuat *Wordwall* sesuai tujuan pembelajaran yang juga dikaitkan dengan konteks kearifan lokal. Pada akhir kegiatan, guru dapat menyampaikan rencana aksi pemanfaatan *Wordwall* dalam pembelajaran di kelas, yaitu guru hendak mencoba templat labirin dan hendak memanfaatkan *Wordwall* pada pokok materi kata baku.

DAFTAR PUSTAKA

- Ammade, S., Mahmud, M., Jabu, B., & Tahmir, S. (2020). *TPACK Model Based Instruction in Teaching Writing: An Analysis on TPACK Literacy. International Journal of Language Education*, 129–140. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.12441>
- Burke, B. (2014). *How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Harvard: Bibliomotion, Inc.
- Cai, C. J. (2013). Adapting arcade games for learning. In *CHI'13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. 2665-2670. <https://doi.org/10.1145/2468356.2479490>
- Chittaro, Luca dan Fabio Buttussi. (2020). *Exploring the Use of Arcade Game Elements for Attitude Change: Two Studies in the Aviation Safety Domain. International Journal of Human Computer Studies*, 127, 112—123. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.07.006>
- Durdu, L., & Dag, F. (2017). Pre-Service Teachers' TPACK Development and Conceptions through a TPACK-Based Course. *Australian Journal of Teacher Education*, 42(11). Retrieved from <http://ro.ecu.edu.au/ajte/vol42/iss11/10>
- El Shoubashy, H., Elkader, H. A., & Khalifa, N. (2020). What is gamification? A literature review of previous studies on gamification. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 14(8), 29-51
- Febrianti, E. P. (2021). Motivasi Belajar Menurun Imbas dari Covid-19.

- Herpratiwi & Tohir, A. (2022). *Learning interest and discipline on learning motivation. International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology (IJEMST)*, 10(2), 424-435. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2290>.
- Hidayat, N. A. S. N., & Nisa, N. (2022). Tantangan Inovasi Pendidikan di Masa Pasca Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9079-9086.
- Kaban, R., Sari, S. N., Naim, M. A., & Surbakti, A. B. (2022). *Perancangan game Arcade "The Adventures in Maze". MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 7(1), 137-143. <https://doi.org/10.54367/means.v7i1.1906>
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219-228.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. Penguin.
- Mustafa, P. S. (2021). Desain Penilaian Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Pendidikan Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Akselerasi Berpikir Ekstraordinari Merdeka Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Era Pandemi Covid-19*, 51. <http://repo.uinsatu.ac.id/34919/1/eBook%20Akselerasi%20Berpikir%20Ekstraordinari%20-%20K.pdf#page=62>.
- Novitasari, A. T. (2023). Motivasi Belajar sebagai Faktor Intrinsik Peserta Didik dalam Pencapaian Hasil Belajar. *Journal on Education*, 5(2), 5110-5118.
- Rachmawati, D. (2019). Welcoming gen Z in job world (Selamat datang generasi Z di dunia kerja). *Proceeding Indonesian Carrier Center Network (ICCN) Summit 2019*, 1(1), 21-24.
- Rosariana, B. (2021). Generasi "Milenial" Dan Generasi "Kolonial". *Diakses dari [https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn-pontianak/baca-artikel/14262/Generasi-Milenial-Dan-Generasi-Kolonial.html#:~:text=Sedangkan%20Milenial%20yaitu%20generasi%20yang,\(lahir%201946%201964\)](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kpkn-pontianak/baca-artikel/14262/Generasi-Milenial-Dan-Generasi-Kolonial.html#:~:text=Sedangkan%20Milenial%20yaitu%20generasi%20yang,(lahir%201946%201964).)*.
- Rosyidawati, R. (2018). Implementasi dalam Mengubah Sikap Konservatif Guru melalui Supervisi Akademik Model Kooperatif Profesional development di SMP Negeri 2 Batu Hampar. *Serambi PTK*, 5(1), 25-41.
- Suryaman, M. (2021). Arah Baru Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Pandemi dan Revolusi Industri 4.0. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Tama, I. P., & Hardiningtyas, D. (2017). *Psikologi industri dalam perspektif sistem industri*. Universitas Brawijaya Press.