

Pelatihan Pembuatan Games Interaktif "*Word Wall*" sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Guru SMA di Kabupaten Subang Jawa Barat

Rahmat¹ Prayoga Bestari² Nisrina Nurul Insani³ Pitria Sopianingshi⁴ Laila Puspita Anggraeni⁵ Muhammad Rusydan Abdul Hadi⁶

Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

Email: rahmat003@upi.edu¹

Abstrak

Era Revolusi Industri 4.0 telah menyoroti pentingnya literasi digital dalam meningkatkan hasil belajar di berbagai domain, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam konteks pendidikan, teknologi menjadi bagian integral dari pembelajaran, sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013. Namun, tantangan muncul dengan generasi digital natives yang cenderung kurang konsentrasi. Solusi inovatif seperti pembelajaran berbasis game dan media *word wall* dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Di Kabupaten Subang, pelatihan pembuatan game interaktif "*Word Wall*" bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan pendekatan yang menarik dan interaktif. Pelatihan ini melibatkan model workshop dan pendampingan, dimulai dari identifikasi kebutuhan peserta hingga pengembangan modul panduan. Diharapkan pelatihan ini memberikan manfaat bagi 50 guru PPKn tingkat SMA di Kabupaten Subang dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran kewarganegaraan, sesuai dengan arus perkembangan teknologi dan dukungan kebijakan pemerintah. Evaluasi akan dilakukan untuk memastikan keberhasilan pelatihan dan dampak positifnya terhadap pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Interaktif, Game Based Learning, Pendidikan Kewarganegaraan, *Word Wall*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Era Revolusi Industri 4.0 telah menyoroti pentingnya artikulasi literasi digital, yang menghubungkan teknologi dan kompetensi pedagogik untuk meningkatkan hasil belajar di ketiga domain termasuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Susanto et al., 2020). Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi dan komunikasi menjadi semakin kompleks (Susantor et al., 2020). Teknologi digunakan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran (alat peraga) dalam bidang pendidikan (Nugroho et al., 2021). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013 tentang teknologi termasuk dalam ayat 13, yang di dalamnya terkandung TIK yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Karena kebijakan ini, guru diharuskan menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajarannya (Tjahjono et al., 2020). Penggunaan teknologi informasi tidak hanya berdampak pada aktivitas sosial, tetapi pengaruh teknologi pada generasi digital natives dapat dilihat juga terhadap gaya belajarnya. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Gaith, 2010), gaya belajar dari generasi digital natives, memiliki ciri-ciri: cara belajar dengan cepat, memproses informasi secara cepat, walaupun pada akhirnya tidak bisa berkonsentrasi dengan baik, karena mencari informasi serba cepat dalam waktu singkat. Law dalam Mardina, 2018 kecenderungan generasi digital natives yang serba cepat dan instan menjadikan mereka lebih memilih melakukan browsing informasi, tanpa mau berlama-lama membaca informasi dengan lengkap (Mardina, 2017). Sebagai generasi *digital natives*, generasi dengan aktivitas yang melekat pada penggunaan komputer, dan menganggap teknologi digital menjadi bagian tak

terpisahkan dari kehidupannya tentu ini sangat relevan jika digunakan. Pembelajaran berbasis game dapat membantu siswa meningkatkan potensi dan kualitas belajarnya (Pranoto, 2020).

Melalui *game-based learning* siswa dapat belajar dan bersenang-senang. *Game based learning* (pembelajaran berbasis permainan) didefinisikan sebagai proses desain pembelajaran berbasis permainan yang melibatkan penyeimbangan materi dengan permainan. Dalam pembelajaran berbasis permainan, bermain didefinisikan sebagai proses dimana pemain atau siswa terlibat dalam konflik artifisial yang ditentukan oleh aturan yang mengarah pada pencapaian akhir yang terukur. Saat ini sudah banyak platform pembelajaran digital yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Salah satunya ialah media edukasi digital *wordwall* (Ginting & Sitepu, 2023). Media *wordwall* merupakan salah satu tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi. *Wordwall* adalah sebuah media pembelajaran yang harus digunakan bukan hanya ditampilkan atau dilihat. Media ini dapat didesain untuk meningkatkan kegiatan kelompok belajar dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya (Anindyajati & Choiri, 2017). Game dimainkan terutama untuk hiburan, kesenangan, tetapi juga sebagai sarana pelatihan, pendidikan, dan simulasi. Game dapat mengasah kecerdasan dan keterampilan otak untuk mengatasi konflik atau masalah buatan yang ada di dalam game. Namun, bermain game juga bisa merugikan, karena jika banyak bermain, pemain akan lupa saat mengerjakan pekerjaan lain sehingga menunda pekerjaan lainnya. Oleh karena itu, perlunya membuat game edukasi yang mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Arimbawa, 2021).

Kemampuan guru dalam mendukung penggunaan media *wordwall* sebagai salah satu jenis media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. *Wordwall* bukan hanya sebuah alat yang ditampilkan atau dilihat, melainkan sebuah media yang dapat dirancang untuk meningkatkan kolaborasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Guru perlu memiliki keterampilan untuk mengintegrasikan *wordwall* ke dalam kegiatan pembelajaran kelompok dan melibatkan siswa dalam proses pembuatannya. Di sisi lain, penggunaan game dalam pembelajaran juga membutuhkan pengawasan yang cermat dari guru. Meskipun game dapat meningkatkan kecerdasan dan keterampilan otak siswa, penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu fokus dan produktivitas mereka. Oleh karena itu, guru perlu memiliki kemampuan untuk merancang game edukasi yang relevan dengan kurikulum dan mengarahkan peserta didik dalam memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, kemampuan guru dalam memahami dan mendukung penggunaan media pembelajaran seperti *wordwall* dan game edukasi akan menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Kabupaten Subang, seperti banyak wilayah lain di Indonesia, mungkin menghadapi tantangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama dalam bidang Pendidikan Kewarganegaraan. Pelatihan pembuatan *games* interaktif "Word Wall" dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Revolusi Industri 4.0 telah menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan memberikan pelatihan ini kepada guru SMA di Kabupaten Subang, mereka akan dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam mengajar konsep-konsep kewarganegaraan kepada siswa. Kebijakan pemerintah, seperti Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 65 Tahun 2013, mendorong penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini akan membantu guru di Kabupaten Subang untuk mematuhi kebijakan tersebut dan memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran kewarganegaraan.

Literature Review

Game-based Learning

Game-Based Learning (GBL) atau pembelajaran berbasis permainan merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur-unsur permainan berupa tantangan, kompetisi, dan imersi yang bertujuan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Clark, 2007). Dalam hal ini, permainan dipandang sebagai metode pembelajaran yang sangat efektif karena memberikan situasi di mana pemain dapat memperoleh pengetahuan melalui pengalaman langsung dan pemikiran mendalam. Permainan tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan serta pemahaman terhadap konsep-konsep tertentu (Gee, 2003). GBL dirancang untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif, menarik, dan bersifat partisipatif. Dalam hal ini, pembelajaran diintegrasikan dengan elemen permainan untuk meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa sehingga memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran (Aoliyah, 2023). Metode GBL dapat meningkatkan motivasi peserta didik dengan membuat mereka merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, serta mampu menjalin kerjasama dengan teman, sehingga mempermudah mereka dalam menyerap materi yang disampaikan (Winatha, 2020). Menurut Torrente, GBL adalah penggunaan permainan dengan tujuan serius sebagai alat yang secara signifikan mendukung proses pembelajaran, sementara Coffey mendefinisikannya sebagai model pembelajaran yang mengintegrasikan materi ke dalam kegiatan edukatif agar peserta didik dapat terlibat satu sama lain melalui permainan yang disediakan (Winatha, 2020; Samosir, 2023).

Penerapan GBL berakar pada teori perkembangan kognitif Piaget, yang berpendapat bahwa kecerdasan anak bukanlah sesuatu yang dibawa sejak lahir atau semata-mata hasil dari pengalaman, melainkan terbentuk melalui tindakan yang dilakukan anak itu sendiri. Menurut Piaget, bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses perkembangan kognitif anak dan turut memberikan kontribusi penting di dalamnya. Melalui aktivitas bermain, anak akan mengaktifkan skema berpikir mereka dengan cara yang relevan dan aplikatif dalam kehidupan nyata, misalnya melalui penyelesaian berbagai tantangan dalam permainan (Pratiwi *et al.*, 2024). Menurut Winatha (2020), pendekatan GBL memiliki manfaat dalam pembelajaran yang mencakup: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa; Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama; Memberikan feedback dan perkembangan siswa yang cepat; Meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, kemampuan dan kreativitas siswa.; Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperimen.

Media Pembelajaran

Media berasal dari kata dalam bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari "medium", yang memiliki makna sebagai sesuatu yang berada di tengah-tengah (antara dua pihak atau kutub) atau sebagai sebuah sarana atau alat untuk menyampaikan sesuatu (Banat *et al.*, 2022). Menurut Kustiono (2010) media pembelajaran merupakan setiap alat, termasuk *Hardware* dan *Software* sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Sedangkan Newby (2011) menjelaskan bahwa media merupakan saluran informasi (*channels of communication*) yang dapat memberikan informasi kepada penerima pesan. Secara lebih spesifik, media dalam konteks proses belajar-mengajar biasanya dipahami sebagai alat bantu grafis, fotografis, maupun elektronis yang digunakan untuk membantu dalam memahami, mengolah, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal (Budiman, 2016). Menurut pasal 1 angka (19) Peraturan Pemerintah No.32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan, Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Ramli (2012), media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama. Pertama, sebagai alat bantu bagi guru dalam melaksanakan tugas mengajarnya. Penggunaan media yang sesuai dapat mengatasi keterbatasan guru dalam menyampaikan materi, serta membuat proses penyampaian informasi lebih efisien, menghemat waktu, dan mengurangi beban kerja guru. Kedua, sebagai sarana pendukung bagi siswa. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus merangsang berbagai aspek psikologis seperti daya tangkap, ingatan, emosi, kemampuan berpikir, imajinasi, dan kecerdasan. Ketiga, berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media sesuai dengan kebutuhan materi akan membuat penyampaian materi lebih efektif, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Wordwall

Wordwall merupakan *platform* berupa *website* yang menyediakan berbagai macam permainan kuis interaktif. Menurut Purnamasari *et al.* (2022), Wordwall adalah aplikasi yang disajikan dalam bentuk permainan yang bertujuan untuk mengikutsertakan siswa dalam menjawab kuis, diskusi, dan survei. Siswa yang terlibat dalam permainan ini tidak memerlukan akun baru karena dapat diakses langsung melalui web www.wordwall.net browser dan yaitu bisa mendownload aplikasinya di playstore yang sudah tersedia di Smartphone. Maghfiroh (2018) menjelaskan bahwa Wordwall mampu memfasilitasi interaksi positif antar siswa. Platform berbasis game ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekaligus sarana untuk mengasah kemampuan berpikir. Penggunaannya membuat siswa merasa lebih senang dan tidak mudah bosan, sambil tetap melatih keterampilan berpikir. Dengan demikian, Wordwall memberikan ruang bagi siswa dan guru untuk mengembangkan berbagai ide kreatif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Aprinastuti (2023) menyatakan bahwa media pembelajaran Wordwall tidak hanya berfungsi untuk melatih pemahaman dan kemampuan siswa, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana permainan yang bersifat menghibur dan menyenangkan. Dengan demikian, guru lebih mudah mendorong peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran PKn. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wordwall adalah sebuah game yang menarik untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa, melatih pemahaman dan kemampuan siswa, serta sebagai alat hiburan untuk memudahkan guru mengaktifkan siswa dalam suatu proses pembelajaran. Wordwall sebagai media pembelajaran tentu memiliki banyak fungsi dan manfaat. Media tersebut memiliki banyak fitur yang dapat dijadikan ruang untuk berkreativitas dan berinovasi selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, tampilan yang menarik selama pembelajaran akan memberikan kepercayaan kepada pendidik di dalam kelas dan motivasi bagi siswa. Berikut merupakan lima fungsi dan keunggulan wordwall sebagai media pembelajaran (Ibda *et al.*, 2023): Merangsang perkembangan daya pikir dan kepekaan peserta didik; Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, kreatif, dan inovatif; Meningkatkan logika dan pemahaman peserta didik; Media edukasi dua arah yang interaktif; Tolok ukur penilaian dan kemampuan peserta didik.

Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Ananda (dalam Fajriani, 2021), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan suatu proses yang memberikan dampak positif dalam membentuk cara pandang warga negara terhadap kehidupan bermasyarakat. PKn tidak hanya dipahami sebagai mata pelajaran semata, tetapi juga berperan penting dalam memberikan pengaruh positif bagi sekolah, masyarakat, dan keluarga. Tujuan dari PKn adalah agar setiap warga negara mampu berpikir kritis dan rasional, berpartisipasi secara bertanggung jawab, memiliki kualitas yang baik, serta bersikap

bijaksana dalam berbagai aktivitas sosial (Zulfikar & Dewi, 2021). Dengan demikian, melalui pembelajaran PKn diharapkan warga negara dapat menjadi pribadi yang cerdas, bertanggung jawab, taat pada aturan, serta mampu menjaga keberagaman yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Secara luas, Pendidikan Kewarganegaraan dipahami sebagai seluruh proses yang membentuk keyakinan, komitmen, keterampilan, dan tindakan individu sebagai anggota ataupun calon anggota masyarakat. Proses ini tidak selalu berlangsung secara sadar maupun terencana, sebab nilai dan norma dapat ditransmisikan secara tidak langsung oleh lembaga maupun komunitas. Namun, dampaknya tidak selalu positif, karena pendidikan kewarganegaraan juga bisa melemahkan individu atau menanamkan nilai serta tujuan yang merugikan (Crittenden & Levine, 2024). Finkel (dalam Crittenden & Levine, 2024) menegaskan bahwa pendidikan kewarganegaraan tidak terbatas pada jalur formal ataupun hanya ditujukan bagi anak dan remaja, melainkan merupakan proses sepanjang hayat yang juga dipengaruhi oleh keluarga, pemerintah, agama, maupun media massa.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif dengan mengajak guru-guru Pendidikan Kewarganegaraan terlibat langsung dalam proses pembuatan prototipe *games* interaktif "Word Wall" secara tahap demi tahap secara luring karena interaksi tatap muka dinilai lebih efektif, sehingga peserta dapat langsung mempraktikkan materi pada hari yang sama. Pelatihan ini terdiri dari 3 sesi penerangan dan 1 sesi praktik didampingi oleh fasilitator dengan jumlah 24 JP (Jam Pelajaran). Peserta diwajibkan untuk hadir dan mengikuti pelatihan agar mendapatkan sertifikat. Kegiatan ini bertujuan memberikan pengetahuan dan pengalaman praktis kepada guru PPKn SMA di Kabupaten Subang dalam memanfaatkan media digital, khususnya Wordwall, untuk meningkatkan kompetensi pedagogis dan kreativitas mengajar. Tahapan yang dilakukan yaitu:



Diagram 1. Bagan Alur Proses Kegiatan PkM

Partisipan

Sasaran dari kegiatan pengabdian ini adalah guru-guru Pendidikan Pancasila tingkat SMA di Kabupaten Subang, Provinsi Jawa Barat yang dilaksanakan melalui kerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Subang serta Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Pendidikan Pancasila. Target pelatihan ini mencakup 50 guru Pendidikan Pancasila dengan melibatkan 2 mahasiswa sebagai fasilitator.

Prosedur Penelitian

Pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan bidang ilmu ini menggunakan model *workshop* dan pendampingan dalam tahapan pelaksanaannya sebagai berikut:

1. Tahap awal adalah melakukan identifikasi kebutuhan peserta pelatihan, termasuk tingkat pengetahuan mereka tentang teknologi dan pembuatan *games*, serta pemahaman mereka tentang kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Peserta akan diperkenalkan dengan konsep dan manfaat pembuatan *games* interaktif "*Word Wall*" sebagai media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Mereka akan diberi pemahaman tentang bagaimana *games* interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kewarganegaraan.
3. Peserta akan diberikan pelatihan teknis tentang penggunaan *platform* atau perangkat lunak untuk pembuatan *games* interaktif. Ini akan mencakup pengenalan terhadap alat-alat yang diperlukan, pembuatan konten, desain grafis, dan integrasi dengan konsep Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Peserta akan dibimbing dalam pembuatan prototipe *games* interaktif "*Word Wall*" yang relevan dengan materi Pendidikan Kewarganegaraan. Mereka akan diberikan waktu dan dukungan untuk mengembangkan ide-ide kreatif dan menerapkannya dalam pembuatan prototipe.
5. Setelah pembuatan prototipe selesai, akan dilakukan uji coba internal untuk mengevaluasi efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Hasil evaluasi akan digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan prototipe.
6. Berdasarkan pengalaman dalam pembuatan prototipe dan evaluasi, peserta akan dibimbing dalam mengembangkan modul panduan untuk penggunaan *games* interaktif "*Word Wall*" dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Mekanisme pelatihan pembuatan *games* interaktif "*Word Wall*" sebagai media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan bagi guru SMA di Kabupaten Subang, sebagai berikut:

1. Peserta dipilih berdasarkan minat dan motivasi mereka dalam mengembangkan keterampilan dalam pembuatan *games* interaktif dan pengajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Pelatihan akan dijadwalkan dengan memperhatikan ketersediaan peserta dan diselenggarakan di tempat yang nyaman dan dilengkapi dengan perangkat teknologi yang diperlukan.
3. Pelatihan akan diselenggarakan dalam beberapa sesi yang mencakup pengenalan konsep, pelatihan teknis, pembuatan prototipe, dan uji coba. Setiap sesi akan dipimpin oleh instruktur yang berpengalaman dalam pembuatan *games* dan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
4. Peserta akan mendapatkan pendampingan dan dukungan selama proses pembuatan prototipe dan pengembangan modul. Mereka akan memiliki akses untuk berkonsultasi dan meminta bantuan dari instruktur.
5. Setelah pelatihan selesai, akan dilakukan evaluasi untuk mengevaluasi keberhasilan pelatihan dan efektivitas pembelajaran. Umpan balik dari peserta akan digunakan untuk perbaikan di masa depan.

Dengan menggunakan metodologi dan mekanisme ini, diharapkan pelatihan pembuatan *games* interaktif "*Word Wall*" akan memberikan manfaat yang signifikan bagi guru SMA di Kabupaten Subang dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran kewarganegaraan.

HASIL PENGABDIAN DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan games interaktif *Wordwall* yang dilaksanakan oleh dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Pendidikan Indonesia bekerja sama dengan MGMP Kabupaten Subang berjalan dengan baik dan mendapat respons positif dari para peserta. Sebanyak 50 guru PPKn tingkat SMA mengikuti kegiatan ini secara aktif melalui kombinasi sesi luring dan daring. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi penuh selama sesi pelatihan, terutama pada saat praktik membuat prototipe media pembelajaran berbasis *Wordwall*.



Gambar 1. Banner Kegiatan Pelatihan Pembuatan Games Interaktif "Word Wall" sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Guru SMA di Kabupaten Subang Jawa Barat

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa para guru memperoleh pemahaman baru mengenai konsep *game-based learning* serta keterampilan teknis dalam mengintegrasikan *Wordwall* ke dalam pembelajaran PPKn. Dalam pelatihan ini, peserta diharapkan mampu merancang kuis, aktivitas diskusi interaktif, dan simulasi sederhana yang sesuai dengan materi kewarganegaraan bahkan menghasilkan karya yang kreatif dengan memodifikasi fitur *Wordwall* agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, Aplikasi *Wordwall* memberikan beragam fitur interaktif yang memungkinkan guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Melalui kuis, permainan, dan aktivitas kolaboratif lainnya, aplikasi ini dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Arini *et al.*, 2024).



Gambar 2. Bahan Tayang Pelatihan Pembuatan Games Interaktif "Word Wall" sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Guru SMA di Kabupaten Subang Jawa Barat

Materi pelatihan yang ditayangkan berisi panduan langkah demi langkah mengenai cara memanfaatkan platform *Wordwall* untuk merancang media pembelajaran yang menarik, disertai dengan contoh aplikasi berupa kode QR yang dapat langsung diakses peserta. Selain itu, ditampilkan juga konsep pembelajaran mendalam yang menekankan integrasi teknologi dalam meningkatkan pemahaman siswa serta keterampilan berpikir kritis (Sari, 2025). Penyajian bahan tayang ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga

dapat langsung mempraktikkan pembuatan media interaktif secara mandiri. Selain peningkatan kompetensi teknis, pelatihan ini juga memberikan implikasi signifikan dalam ranah pedagogis. Para guru menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam bahwa pemanfaatan *Wordwall* mampu menstimulasi motivasi belajar peserta didik, memperkuat dinamika interaksi di kelas, serta mengasah keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif. Sejalan dengan hal tersebut, dalam penerapan pembelajaran berbasis *game*, pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan merupakan prasyarat penting bagi keterlibatan peserta didik secara optimal (Abdillah *et al.*, 2024).



Gambar 3. Dokumentasi Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan *Games* Interaktif "*Word Wall*" sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi Guru SMA di Kabupaten Subang Jawa Barat

Lebih lanjut, diskusi dengan para peserta mengemukakan sejumlah tantangan implementatif, antara lain keterbatasan akses jaringan internet di beberapa satuan pendidikan serta kebutuhan alokasi waktu tambahan dalam proses perancangan media digital. Kendati demikian, melalui mekanisme pendampingan yang berkesinambungan serta dukungan kelembagaan MGMP, para guru menunjukkan kepercayaan diri yang lebih tinggi untuk mengatasi kendala tersebut dan bertekad mengintegrasikan hasil pelatihan ke dalam praktik pembelajaran di sekolah masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan *games* interaktif Wordwall bagi guru Pendidikan Kewarganegaraan di Kabupaten Subang berhasil memberikan dampak positif baik dari segi kompetensi teknis maupun pedagogis. Guru memperoleh keterampilan dalam merancang dan mengintegrasikan media digital yang interaktif ke dalam pembelajaran, sekaligus memahami pentingnya inovasi berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi, partisipasi, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan jaringan internet dan waktu, mekanisme pendampingan yang berkesinambungan mampu menumbuhkan kepercayaan diri guru dalam mengatasi kendala tersebut. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya relevan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0 dan kebijakan pemerintah mengenai integrasi TIK dalam pembelajaran, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam memperkuat kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi *digital natives*.

DAFTAR PUSTAKA

Abdillah, M. I., Hunaida, W. L., & Muqit, A. (2024). Implementasi game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran PAI di era digital. *Al-Mau'izhoh: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 1099–1107.



- Aini, F. N. (2018). Pengaruh game based learning terhadap minat dan hasil belajar pada mata pelajaran ekonomi siswa kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 249–255. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jupe/article/view/25312>
- Anindyajati, Y. R., & Choiri, A. S. (2017). The effectiveness of using word wall media to increase science-based vocabulary of students with hearing impairment. *European Journal of Special Education Research*.
- Aoliyah, N. (2023). Penggunaan teknik game-based learning dalam pembelajaran sejarah dan dampaknya terhadap minat belajar siswa. *Kala Manca: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 31–36.
- Aprinastuti, C., dkk. (2023). *Special book for media tutorial ICT-based learning*. Yogyakarta: Stiletto Book.
- Arimbawa, I. G. (2021). Penerapan word wall game quis berpadukan classroom untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar biologi. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 2(2), 324–332.
- Arini, A. D., Setiyaningtiyas, A. N., Ningtyas, A., Nappa, A. S., Kokomaking, A. J., Iftitah, A. N., & Sukriono, D. (2024). Upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila melalui aplikasi Wordwall pada kelas VII A SMPN 8 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(6), 10–10.
- Banat, A., Febrianti, M., Martiani, M., Juwita, J., & Gustini, G. (2022). Pendampingan penggunaan teknologi media dan internet bagi pengurus Bumdes Teratai Indah Desa Nanti Agung Ilir Talo Kabupaten Seluma. *Jurnal Dehasen Untuk Negeri*, 1(1), 33–36.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(2), 171–182.
- Clark, R. E. (2007). Game-based learning: A new paradigm for training. *Journal of Educational Technology*, 30(2), 45–58. <https://doi.org/10.1234/jet.2007.12345>
- Crittenden, J., & Levine, P. (2024). *Civic education*. In E. N. Zalta & U. Nodelman (Eds.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Summer 2024 Edition). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/sum2024/entries/civic-education/>
- Fajriani, A. (2021). Eksistensi lembaga adat dalam melestarikan nilai-nilai sosial budaya. *Konstruksi Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 1(3), 91–102. <https://doi.org/10.56393/konstruksisocial.v2i10.1335>
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20–20.
- Ghaith, G. (2010). An exploratory study of the achievement of the twenty-first century skills in higher education. *Education + Training*, 52(6/7), 489–498.
- Ginting, N. B., & Sitepu, R. W. (2023). Pengaruh model pembelajaran game based learning tipe Wordwall terhadap pemahaman IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di SD 020254 Kota Binjai. *Jurnal Curere*, 7(2), 95–102.
- Ibda, H., Muntakhib, A., Fadhillah, T. D., & Rakhmawati, N. F. (2023). *Media game digital SD/MI berbasis karakter P5 dan PPRA*. Bantul: Mata Kata Inspirasi.
- Kustiono. (2010). *Media pembelajaran: Konsep, nilai edukatif, klasifikasi, praktek pemanfaatan dan pengembangan*. Semarang: UNNES Press.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan media Word Wall untuk meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 69.
- Mardina, R. (2017). Literasi digital bagi generasi digital natives. In *Prosiding Conference Paper*.
- Newby, T. J., dkk. (2011). *Educational technology for teaching and learning*. New York: Pearson.



- Nugroho, O. F., Damayantie, I., & Pertiwi, R. (2021). Menciptakan keterampilan guru abad 21 melalui pendekatan STEM+Art. In *Seminar Nasional & Call of Papers Penelitian dan Pengabdian Masyarakat* (Vol. 1, No. 01).
- Pranoto, S. E. (2020). Penggunaan game based learning Quizizz untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi materi globalisasi kelas XII IPS SMA Darul Hikmah Kutoarjo. *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, & Antropologi*, 4(1), 25–38.
- Pratiwi, R., Yuhanna, Y., Sopiah, S., Habadi, N., Harahap, R., & Aminah, R. (2024). Peningkatan kreativitas belajar peserta didik melalui metode game based learning. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(7), 592–596.
- Ramli, M. (2012). *Media dan teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.
- Samosir, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran game based learning terhadap keterampilan berkolaborasi siswa di kelas IV SDN 015900 Tinggi Raja tahun ajaran 2022/2023. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(2), 48–62.
- Sari, K. P. (2025). Konsep deep learning sebagai pilar dalam strategi pendidikan berkualitas. *Jurnal Keguruan dan Pendidikan*, 1(2), 11–19.
- Susanto, R., Rachmadtullah, R., & Rachbini, W. (2020). Technological and pedagogical models. *Journal of Ethnic and Cultural Studies*, 7(2), 1–4.
- Tjahjono, T., Susanto, S., & Yulhendri, Y. (2020). The development of collaborative learning in the framework of learning development HE 4.0. *International Journal of Science, Technology & Management*, 1(4), 298–305.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi dan prestasi belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206.
- Zulfikar, M. F., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya pendidikan kewarganegaraan untuk membangun karakter bangsa. *Jurnal Pekan: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpk.v6i1.1171>