

Periode : Genap
Tahun : 2021
Skema Abdimas: Program Kemitraan Masyarakat
Tema Renstra : ICT (Information & Communication Technology)

**LAPORAN AKHIR
PROGRAM PENGABDIAN MASYARAKAT MANDIRI**

“Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi
Menggunakan *WordWall*”



Oleh :

Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom (0307057504)
Diah Aryani, S.T, M.Kom (0421088001)
Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom (0418047806)
Hasriani (20170801205)
Trisna Nugraha (20170801209)
Fathimah Nur Azizah (20180801233)
Noviyana (20200801048)
Muhammad Hekmatyar Albandani (20200801256)

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS ESA UNGGUL
JAKARTA
2022**

**Halaman Pengesahan
Program Pengabdian Masyarakat
Universitas Esa Unggul**

1. Judul Kegiatan Penelitian : Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan *WordWall*
2. Nama mitra sasaran : SDIT Insan Rabbani
3. Ketua tim :
 - a. Nama : Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom
 - b. NIDN : 0307057504
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor
 - d. Fakultas / Prodi : Ilmu Komputer / Teknik Informatika
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
 - f. Telepon : 085319750555
 - g. Email : syahrizal.dwi@esaunggul.ac.id
4. Jumlah Anggota Dosen : 2 (dua) orang
5. Jumlah Anggota Mahasiswa : 5 (lima) orang
6. Lokasi kegiatan mitra :
Alamat : Jl. Ir. H. Juanda III No.7-8.
Kabupaten/Kota : Jakarta Pusat
Propinsi : .DKI Jakarta
7. Periode/waktu kegiatan : Juli 2021 s/d Desember 2021
8. Luaran yang dihasilkan : Jurnal nasional berISSN.
9. Usulan / Realisasi Anggaran : -
 - a. Dana Internal UEU : -
 - a. - Sumber dana lain : Rp 5.775.000,-

Jakarta, 28 Januari 2022

Menyetujui,
Dekan Fakultas




Dr. Vitri Tundjungsari, ST., M.Sc.
NIK. 222010872

Pengusul,
Ketua Tim Pelaksana



Syahrizal Dwi Putra, ST, M.Kom
NIDN. 0307057504

Mengetahui,
Ka. LPPM



03/02/2022

Dr. Erry Yudhya Mulyani, S.Gz., M.Sc
NIK. 209100388

IDENTITAS DAN URAIAN UMUM

1. Judul Penelitian : Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan *WordWall*.

2. Tim Peneliti

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi Waktu (Jam/minggu)
1.	Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom	Ketua	Teknik Informatika	Universitas Esa Unggul	14
2	Diah Aryani, ST. M.Kom.	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
3	Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
4	Hasriani	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Esa Unggul	6
5	Trisna Nugraha	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Esa Unggul	6
6	Fathimah Nur Azizah	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Esa Unggul	6
7	Noviyana	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Esa Unggul	6
8	Muhammad Hekmatyar Albandani	Anggota	Teknik Informatika	Universitas Esa Unggul	6

3. Objek Penelitian (jenis material yang akan diteliti dan segi penelitian):
Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan *WordWall*.
4. Masa Pelaksanaan
Mulai : bulan Juli tahun: 2021
Berakhir : bulan Desember tahun: 2021
5. Lokasi :
Jl. Ratuboko IV, Kav. Dutakranji, Bekasi Barat, Kota Bekasi, Kota Bekasi , Jawa Barat
6. Mitra yang terlibat :
SDIT Insan Rabbani - Bekasi
7. Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan:
Pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki oleh guru SDIT Insan Rabbani relatif terbatas dalam penggunaan dan pemanfaatan gamifikasi untuk pembelajaran daring sehingga perlu adanya penyuluhan agar dapat menggunakan aplikasi gamifikasi tersebut, memahami fitur-fitur yang ada pada aplikasi gamifikasi (*wordwall*) sehingga mendukung kegiatan pembelajaran daring di era pandemic saat ini.
8. Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran:
Pelatihan pemanfaatan gamifikasi pada pembelajaran daring menggunakan *wordwall* memudahkan bagi para guru di SDIT Insan Rabbani dalam melakukan pembelajaran daring karena dapat meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran. Penggunaan *wordwall* dalam gamifikasi sangat mudah dengan dilengkapi banyak *template* yang menarik dan mudah dalam penggunaannya, baik saat registrasi maupun saat pembuatan quiz/evaluasi.
9. Luaran yang Ditargetkan:
 - Publikasi Jurnal : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat di Jurnal Nasional ber-ISSN
 - Outcome kegiatan : terjadi transfer pengetahuan dan pengembangan hasil kegiatan pengabdian masyarakat terkait dengan pemanfaatan gamifikasi guna mendukung pembelajaran daring di era pandemi.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM	iii
DAFTAR ISI.....	iv
RINGKASAN LAPORAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Analisis Situasi	1
1.2. Permasalahan Mitra	3
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN	4
2.1. Solusi	4
2.2. Target Luaran Program	4
BAB III METODE PELAKSANAAN	5
3.1 Metode Pelaksanaan	5
3.2 Gambaran IPTEKS yang Ditransfer	5
3.2 Roadmap	6
BAB IV KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI	7
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	9
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	14
6.1 Kesimpulan	14
6.2 Saran	14
DAFTAR PUSTAKA.....	15
Lampiran 1. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas	
Lampiran 2. Surat Pengantar Pelaksanaan Abdimas dari Ka. LPPM	
Lampiran 3. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra Kerjasama dan Konfirmasi Kerjasama	
Lampiran 4. Daftar Hadir Peserta	
Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan	
Lampiran 6. Materi/Modul Kegiatan	
Lampiran 7. Surat Keterangan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat	
Lampiran 8. Sertifikat tim pelaksana kegiatan Abdimas	
Lampiran 9. Kuesioner feedback pelaksanaan kegiatan Abdimas	
Lampiran 10. Luaran di Jurnal Pengabdian Masyarakat	

RINGKASAN LAPORAN

Aplikasi gamifikasi untuk pembelajaran daring adalah suatu hal yang perlu disosialisasikan saat ini terutama di masa pandemi untuk meningkatkan proses pembelajaran. SDIT Insan Rabbani / Sekolah Islam Terpadu (SIT) Insan Rabbani merupakan lembaga pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan karakter bagi peserta didiknya. Untuk meningkatkan proses pembelajaran daring di era pandemi ini, pihak sekolah menginginkan pemanfaatan dari konsep gamifikasi ke dalam proses pembelajaran daring. Disamping itu guru menginginkan pula cara membangun konten pembelajaran sekolah yang dapat meningkatkan keterlibatan murid untuk pembelajaran daring khususnya di masa pandemi saat ini. Maka tim abdimas memberikan solusi dengan menawarkan penyuluhan tentang pemanfaatan gamifikasi dengan menggunakan *wordwall*. *Wordwall* dipilih agar guru dapat dengan mudah memahami konsep gamifikasi dan membuat berbagai *template* quiz/evaluasi yang dimiliki oleh *wordwall*. Target yang diharapkan adalah agar guru dapat memahami konsep dan memanfaatkan gamifikasi untuk meningkatkan keterlibatan murid dalam proses pembelajaran daring.

Kata kunci :gamifikasi, pembelajaran daring. *wordwall*

BAB I

PENDAHULUAN

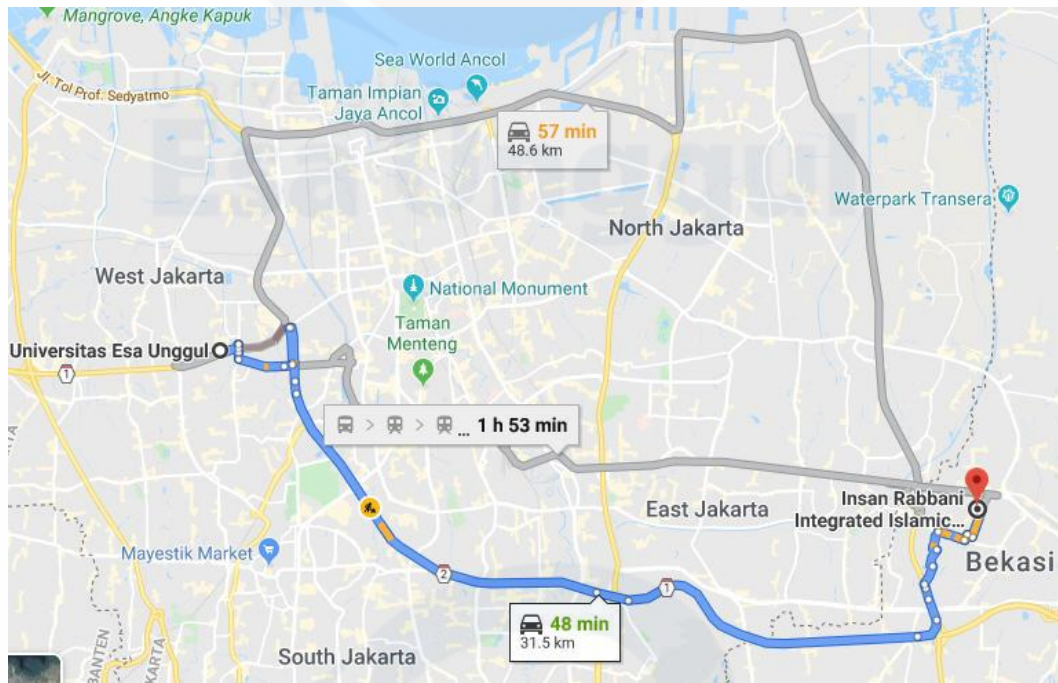
1.1 Analisis Situasi

Dunia baru yang serba modern nampaknya sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan yang ada, tak terkecuali pendidikan dasar pun juga dipengaruhi oleh teknologi yang mutakhir karena pada dasarnya pendidikan juga memerlukan teknologi. Di dalam perkembangan pendidikan tak luput dari masalah-masalah pendidikan seperti kebosanan anak dalam belajar dalam memahami materi pembelajaran, oleh karena itu adanya gamifikasi yang dikembangkan untuk dapat mengatasi masalah pendidikan dalam meningkatkan minat belajar.

Peran penilaian dalam pembelajaran daring menjadi semakin menonjol dikarenakan interaksi fisik antara pendidik dengan peserta didik sangat kurang jika dibandingkan dengan interaksi dalam pembelajaran tatap muka. Dengan berkurangnya interaksi ini dimungkinkan terhambatnya proses penyerapan pembelajaran oleh peserta didik sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran daring, proses penilaian lebih ditekankan pada pemantauan perkembangan peserta didik dalam setiap proses pembelajarannya. Langkah-langkah dalam melakukan penilaian pun harus memperhatikan kejelasan dan kecukupan informasi, kemudahan dalam pelaksanaan, dan tentunya dapat mengantisipasi kejujuran peserta didik.

SDIT Insan Rabbani / Sekolah Islam Terpadu (SIT) Insan Rabbani merupakan lembaga pendidikan Islam yang berorientasi pada pembentukan karakter SMART bagi peserta didiknya. Kami mengasosiasikan SMART sebagai kependekan dari Sholeh, Mushlih, cerdas, mandiri dan Terampil. Karakter sholeh merupakan cerminan dari kebaikan perilaku, tutur kata dan adab yang dihasilkan dari landasan Iman dan Islam. Karakter mushlih, menjadi pribadi yang mampu beramar ma'ruf dan nahi munkar, menjadi seorang muslim yang peduli dengan tidak berdiam diri dan abai- terhadap lingkungannya. Karakter cerdas dimunculkan sebagai pribadi yang bersemangat menuntut ilmu, gemar membaca dan bereksperimen.

SDIT Insan Rabbani berlokasi di Jl. Ratuboko IV, Kav. Dutakranji, Bekasi Barat, Kota Bekasi, Kota Bekasi , Jawa Barat , 17134 yang berjarak 31.5 km dari kampus pusat Universitas Esa Unggul.



Gambar 1. Peta Lokasi Mitra

Gamifikasi adalah mengubah sesuatu yang bukan permainan (*game*) melalui permainan (*game*) atau elemen-elemennya (van Grove, 2011; Werbach & Hunter, 2012). Deterding, Dixon, Khaled, dan Nacke (2011) menyarankan untuk mendefinisikan "*gamification*" sebagai "penggunaan elemen desain *game* dalam konteks *non-game*". Gamifikasi dapat bermanfaat untuk pembelajaran dan pengajaran karena dapat mempromosikan keterlibatan pelajar. Jadi gamifikasi dalam pembelajaran dan pendidikan merupakan serangkaian aktivitas dan proses untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dan pendidikan dengan menggunakan atau menerapkan mekanisme permainan / *game* (Sangkyun, 2018).

Permasalahan yang ada saat ini adalah keterbatasan sumber daya manusia atau pengajar yang memahami gamifikasi dan cara membuatnya di SDIT Insan Rabbani, sehingga menjadikan proses pembelajaran daring yang terjadi terasa monoton dan kurang komunikatif.

Bagi siswa, tentu akan sangat sulit menggunakan beberapa aplikasi untuk mengikuti pembelajaran daring selama pandemi. Oleh karena itu, perlu diadakan penyuluhan dan bimbingan teknis kepada guru agar dapat memahami proses yang ada pada gamifikasi sehingga dapat diterapkan di SDIT Insan Rabbani.

Dari kedua masalah diatas, maka dirumuskanlah bagaimana meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru tentang gamifikasi untuk dapat mengatasi masalah dalam meningkatkan minat belajar siswa?

1.2. Permasalahan Mitra

Mengacu pada analisis situasi diatas, untuk dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang sangat signifikan terhadap isu

1). Identifikasi masalah.

- a. Guru belum memahami dengan baik konsep gamifikasi sehingga perlu penyuluhan agar dapat menggunakan gamifikasi dalam pembelajaran yang dilakukannya.
- b. Butuh media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring saat ini untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan menghindari anak dari kebosanan.
- c. Perubahan metode pembelajaran secara konvensional menjadi pembelajaran daring membuat sulitnya mengubah kebiasaan diri dalam pembelajaran tersebut. Hal ini membuat sebagian guru dan siswa merasa jenuh dan bosan, sehingga dibutuhkan media yang dapat merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah tetapi memberi kenyamanan bagi siswa.

2) Justifikasi prioritas masalah

Dari berbagai masalah yang sedang dihadapi oleh mitra, dapat dijustifikasikan prioritas masalah yang dirasakan dapat membantu menyelesaikan masalah jangka pendek, antara lain sebagai berikut:

- a. Masalah pemahaman gamifikasi dan penerapannya pada pembelajaran daring.
Untuk mengatasi masalah pemahaman diatas, maka pengenalan gamifikasi dapat menjadi cara untuk melatih dan memahami proses yang terdapat pada gamifikasi sehingga perlu adanya penyuluhan dan tutorial (dalam hal ini video tutorial) yang dapat dipahami oleh mitra.
- b. Masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia
Untuk mengatasi masalah peningkatan kualitas sumber daya manusia yaitu guru terhadap bagaimana menerapkan gamifikasi pada pembelajaran daring, maka perlu adanya bimbingan teknis secara daring yang dapat dipahami oleh mitra dalam rangka mempermudah masalah kualitas sumber daya manusia tersebut.

BAB II

SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1. Solusi

Program Kegiatan ini dimaksudkan untuk mengimplementasikan sistem kemitraan dalam memfasilitasi pemahaman konsep gamifikasi dalam penerapannya dalam proses pembelajaran secara daring. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari dilaksanakan pelatihan dan keterampilan ini adalah:

1. Pemahaman konsep gamifikasi untuk media pembelajaran dalam pembelajaran daring.
2. Pemahaman gamifikasi melalui penggunaan aplikasi web *wordwall* dalam pembelajaran daring.
3. Meningkatkan kreativitas pendidik / pengajar dalam membuat kuis/tugas untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran melalui gamifikasi yang digunakan.
4. Menambah wawasan dan memahami pemanfaatan gamifikasi dalam proses pembelajaran daring terutama di era pandemi saat ini.

Program ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru SDIT Insan Rabbani sehingga dapat menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran daring.

2.2. Target Luaran Program

Luaran program ini adalah memberikan jasa pengetahuan tentang gamifikasi yang dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di SDIT Insan Rabbani. Luaran publikasi berupa satu artikel ilmiah yang dipublikasikan melalui jurnal ber ISSN dan video kegiatan selama proses pembelajaran dan bimbingan teknis penggunaan gamifikasi untuk pembelajaran daring.

BAB III

METODE PELAKSANAAN

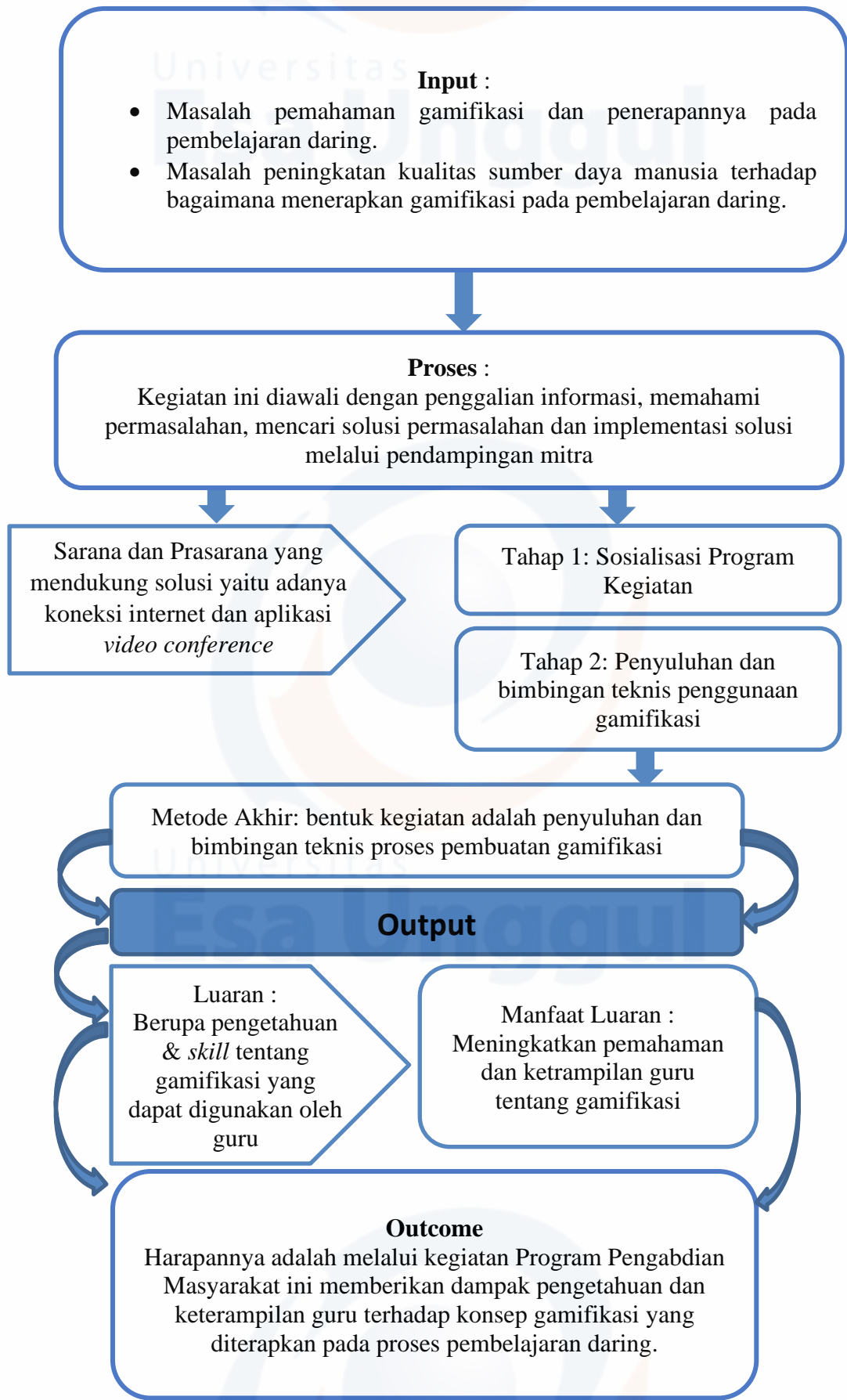
3.1 Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk pelatihan dan penyuluhan mengenai pemanfaatan gamifikasi sebagai media pembelajar dalam pembelajaran daring dengan metode penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dengan membuat video tutorial dan diskusi daring melalui *video conference*.

Adapun tahapan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Kebutuhan yaitu memahami beberapa karakteristik gamifikasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar secara daring.
- 2) Perencanaan yaitu mempersiapkan materi atau modul *sharing knowledge* beserta video tutorial yang akan digunakan saat berinteraksi dengan gamifikasi.
- 3) Pelaksanaan yaitu melakukan pembuatan gamifikasi yang dipilih dalam proses belajar dan mengajar secara daring dengan memanfaatkan video tutorial yang telah disediakan dan juga bimbingan teknis dan tanya jawab melalui *video conference* (*zoom/google meet*)
- 4) Bimbingan, konsultasi dan evaluasi dimana selama kegiatan ini berlangsung selalu memberikan bimbingan dan konsultasi kepada para peserta pelatihan secara daring melalui group *whatsapp/telegram*.

3.2 Gambaran IPTEKS yang Ditransfer



3.3 Roadmap

Sesuai dengan roadmap pengabdian masyarakat di Universitas Esa Unggul yaitu tema sentral Pengembangan Teknologi Informasi Komunikasi (*Information Communication Technology*), di tahun 2021 evaluasi dan pemeliharaan market. Berikut adalah *roadmap* skema pengabdian masyarakat di Universitas Esa Unggul:

No.	TEMA SENTRAL	2017	2018	2019	2020	2021
1	Pengentasan Kemiskinan (<i>Poverty Alleviation</i>) dan Ketahanan & Keamanan Pangan (<i>Food Safety & Security</i>)	Pemodelan Kebutuhan Market	Pemodelan Kebutuhan Market	Strategi Market	Implementasi Market	Evaluasi & Pemeliharaan Market
2	Pemanfaatan Energi Baru dan Terbarukan (<i>New And Renewable Energy</i>)	Pemodelan Kebutuhan Market	Pemodelan Kebutuhan Market	Strategi Market	Implementasi Market	Evaluasi & Pemeliharaan Market

3	Kualitas Kesehatan, Penyakit Tropis, Gizi & Obat-Obatan (<i>Health, Tropical Diseases, Nutrition & Medicine</i>)	Pemodelan Kebutuhan Market	Pemodelan Kebutuhan Market	Strategi Market	Implementasi Market	Evaluasi & Pemeliharaan Market
4	Penerapan Pengelolaan Bencana (<i>Disaster Management</i>) dan Integrasi Nasional & Harmoni Sosial (<i>Nation Integration & Social Harmony</i>)	Pemodelan Kebutuhan Market	Pemodelan Kebutuhan Market	Strategi Market	Implementasi Market	Evaluasi & Pemeliharaan Market
5	Implementasi Otonomi Daerah & Desentralisasi (<i>Regional Autonomy & Decentralization</i>)	Pemodelan Kebutuhan Market	Pemodelan Kebutuhan Market	Strategi Market	Implementasi Market	Evaluasi & Pemeliharaan Market
6	Pengembangan Seni & Budaya/Industri Kreatif (<i>Arts & Culture/ Creative Industry</i>) dan Teknologi Informasi & Komunikasi (<i>Information & Communication Technology</i>)	Pemodelan Kebutuhan Market	Pemodelan Kebutuhan Market	Strategi Market	Implementasi Market	Evaluasi & Pemeliharaan Market
7	Pembangunan Manusia & Daya Saing Bangsa (<i>Human Development & Competitiveness</i>)	Pemodelan Kebutuhan Market	Pemodelan Kebutuhan Market	Strategi Market	Implementasi Market	Evaluasi & Pemeliharaan Market

BAB IV

KELAYAKAN FAKULTAS DAN PROGRAM STUDI

4.1. Kinerja LPPM –UEU

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul, disingkat dengan LPPM –UEU di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM -UEU adalah suatu unit otonom yang bertanggung jawab langsung kepada Rektor. Dalam struktur organisasi Universitas, LPPM –UEU merupakan :

1. Unsur pelaksana kegiatan penelitian yang bertugas mengkoordinasikan kegiatan penelitian, mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian.
2. Unsur pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang bertugas mengkoordinasi, memantau, menilai dan mendokumentasikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Sejalan dengan perkembangannya LPPM –UEU telah memiliki beberapa yaitu :
 - a. Pusat Penelitian dan Pengembangan Wilayah Pemukiman dan Perkotaan
 - b. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Informasi Pusat
 - c. Penelitian dan Pengembangan Bahasa dan Kebudayaan Pusat
 - d. Penelitian dan Pengembangan Bisnis dan Kewirausahaan Pusat
 - e. Penelitian dan Pengembangan Koperasi dan UKM
 - f. Pusat Penelitian dan Pengembangan Psikologi Terapan
 - g. Pusat Pelayanan Kesehatan Masyarakat
 - h. Pusat Pelayanan Bantuan Hukum dan HAM
 - i. Pusat Penelitian dan Pengembangan Studi Wanita
 - j. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
 - k. Pusat Penelitian dan Pengembangan Desain Industri
 - l. Pusat Pengelola Jurnal Ilmiah

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, LPPM –UEU mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Melaksanakan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta masalah-masalah kemasyarakatan, baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya-sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat, konsultasi dan advokasi, serta inkubasi bisnis.
2. Melaksanakan usaha memobilisasi sumber-sumber untuk keperluan pembangunan masyarakat.
3. Melaksanakan pengembangan pola dan konsepsi pembangunan berbasis masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatannya LPPM–UEU secara keseluruhan didukung oleh para peneliti, dengan kualifikasi, Doktor, Master, dan Sarjana yang sebagian besar merupakan tenaga pengajar di Universitas Esa Unggul dari berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, Transport Planning, Traffic Engineer, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan, Desain Industri, Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan sebagainya.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Bentuk Kegiatan Abdimas

Sebelum pelaksanaan kepada masyarakat, tim abdimas melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah. Pada pembicaraan tersebut, kepala sekolah meminta untuk memberikan pelatihan yang berhubungan dengan gamifikasi bagi guru yang ada di SDIT Insan Rabbani untuk menunjang pembelajaran daring yang saat ini sedang berlangsung.

Dari hasil diskusi tersebut, kami memutuskan bentuk kegiatan abdimas dengan penyuluhan dan pelatihan daring yang langsung dapat dilakukan oleh guru agar dapat memahami gamifikasi. Materi pelatihan yang disepakati dan sesuai dengan kebutuhan dari guru SDIT Insan Rabbani yaitu pengenalan dan penggunaan gamifikasi dengan *wordwall*.

Selain itu point penting lainnya dari observasi tersebut adalah penentuan waktu dan tempat pelatihan. Karena masih dalam situasi pandemi COVID-19, maka kami mengusulkan agar pelatihan dapat dilakukan melalui *video conference (Zoom)*.

5.2 Lokasi dan Jadwal Kegiatan

Kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini diadakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis / 22 Juli 2021

Media : *Video Conference (Zoom)*

URL :

<https://us02web.zoom.us/j/87275279026?pwd=R09Pd1BNSUVQUHJNUzJlcjIDbWxmZz09>

Meeting ID : 872 7527 9026

Password : dqT7K6

Metoda : Penyuluhan dan Pelatihan

5.3 Saat Kegiatan

Kegiatan ini berlangsung pada saat terjadi pandemi COVID-19, sehingga pelaksanaan dilakukan dengan cara daring melalui *video conference (zoom)*. Sebelum dilaksanakan pelatihan, tim menginformasikan undangan kepada Kepala Sekolah SDIT Insan Rabbani

untuk disampaikan kepada para guru. Dan pada saat kegiatan para guru melakukan pendaftaran daring sesuai link yang diberikan termasuk juga link zoom untuk kegiatan pelatihan.

Pada sesi pemaparan materi pelatihan dalam kegiatan abdimas ini dimulai dengan melakukan test awal pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan. Beberapa peserta banyak yang belum mendengar tentang konsep gamifikasi dan juga belum mengetahui dan menggunakan aplikasi berbasis gamifikasi seperti *WordWall*.

Pada pemaparan materi, instruktur menjelaskan tentang pemanfaatan gamifikasi untuk pembelajaran daring yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. *WordWall* sangat mudah dipahami bagi pemula dan memiliki desain yang sederhana dan dapat memudahkan peserta/*user* baru dalam memahami fitur dan *template* pada aplikasi *WordWall*.. Selain hal itu diberikan pula tahapan – tahapan dalam membangun aktivitas pembelajaran dan membagikan hasil aktivitas dan konten permainan/pembelajaran yang sudah dibuat ke siswa.

Pada sesi tanya jawab, peserta terlihat sangat antusias mendalami menggunakan aplikasi *WordWall* dan contoh penerapannya pada masing-masing mata pelajaran yang diajarkan oleh guru tersebut . Banyak peserta/guru yang ternyata baru mengetahui bahwa dengan menggunakan *WordWall* tidak perlu menginstall apapun dalam laptop atau *handphone/smartphone*, sebagaimana tidak membutuhkan ruang penyimpanan yang besar. Para peserta/guru tertarik untuk menggunakan aplikasi gamifikasi *WordWall* karena hanya butuh koneksi internet untuk dapat langsung menggunakan aplikasi tersebut. Berikut salah satu tampilan presentasi yang dilakukan saat pemaparan materi melalui *video conference (zoom)*.

Diskusi berlanjut tentang fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi gamifikasi *WordWall*. Aplikasi *WordWall* menyediakan 18 *template* yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti *template* aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Fitur lainnya yang menarik adalah banyaknya pilihan dalam membuat kuis, seperti menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dlsb.

Evaluasi Pelatihan

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring dengan tema gamifikasi dengan aplikasi *WordWall*, maka diberikan kuisisioner kepada para peserta/guru yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan ketertarikan peserta/guru SDIT Insan Rabbani terhadap kesiapan penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang salah satunya menggunakan *WordWall*. Kuisisioner terdiri dari 5 pertanyaan dengan jumlah responden/guru sebanyak 25 orang. Data pengetahuan peserta tentang konsep gamifikasi dan *WordWall* dijelaskan pada gambar berikut :



Gambar 3. Pengetahuan Peserta Terhadap Gamifikasi dengan *WordWall*



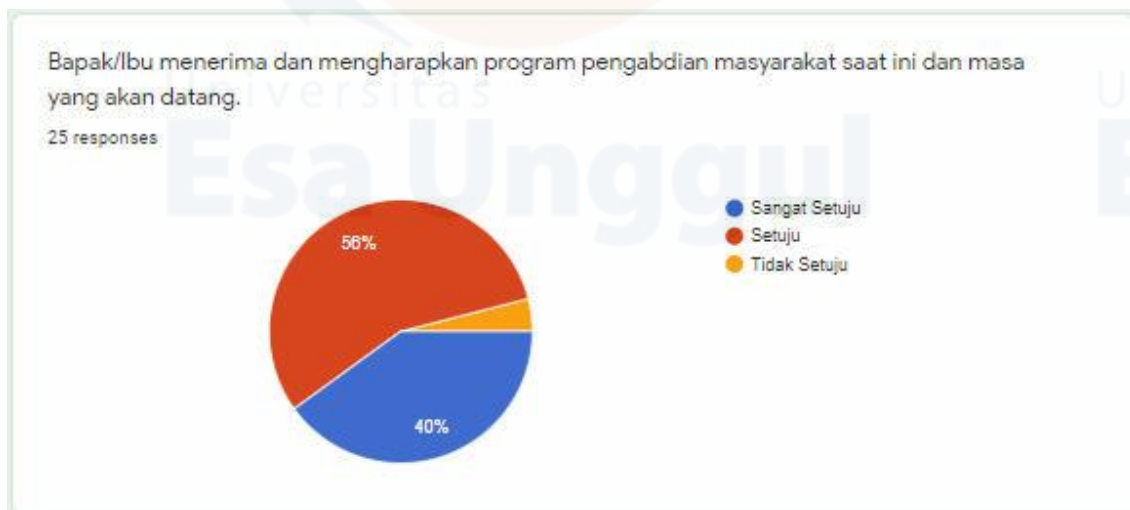
Gambar 4. Pengetahuan Peserta Terhadap *WordWall* dalam Membuat Soal



Gambar 4. Pengetahuan Peserta Terhadap *WordWall* dalam Penilaian Proses Belajar



Gambar 4. Kebutuhan dalam Pembelajaran Daring



Gambar 4. Distribusi Pengetahuan Peserta Terhadap Edmodo

Praktek Mandiri

Setelah pelaksanaan pelatihan dan tutorial penggunaan aplikasi *WordWall* dari instruktur selesai, maka dilanjutkan dengan praktek mandiri. Pada praktek mandiri ini, peserta diberikan materi berupa video praktek dan juga file tutorial penggunaan *WordWall* yang bertujuan agar peserta dapat melanjutkan pemahaman tentang konsep gamifikasi dan mengimplementasikannya dengan menggunakan *WordWall* secara mandiri.

Para peserta pelatihan diberikan tugas praktek mandiri untuk membuat satu konten permainan/pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan dan link hasil dari praktek mandiriya dikirimkan kepada instruktur untuk diberi penilaian dan umpan balik. Berdasarkan data hasil penugasan yang dikerjakan oleh para peserta pelatihan, maka hasil analisis terhadap praktek mandiri terdapat pada tabel berikut.

Tabel 1. Analisa Hasil Penugasan

Bentuk Penugasan	Analisis Hasil Penugasan
Mendaftar di situs <i>wordwall.net</i> sebagai guru	Seluruh peserta dapat memiliki akun di <i>wordwall.net</i> sebagai guru
Membuat aktivitas	Seluruh peserta mampu membuat aktivitas pembelajaran

Memilih dan berganti template	Seluruh peserta dapat memilih template aktivitas dan mengganti template aktivitas yang sudah ada sebelumnya.
Membuat konten permainan / kuis	Seluruh peserta dapat membuat konten permainan / kuis sesuai dengan template yang dipilihnya
Memberikan setting pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan apakah jawaban dimunculkan setelah <i>game</i> selesai	Seluruh peserta dapat memberikan setting pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan memunculkan jawaban setelah <i>game</i> selesai
Membagikan/ <i>share</i> permainan kepada siswa	Seluruh peserta mampu membagikan/ <i>share</i> permainan yang dibuatnya kepada siswa

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Dari hasil evaluasi serta temuan-temuan yang kami peroleh selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa :

- 1) Bentuk penyuluhan dan pelatihan secara daring ini merupakan bentuk yang sangat efektif di era pandemi saat ini dan untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berhubungan dengan pembelajaran daring.
- 2) Guru sangat antusias dalam mengikuti penyuluhan dan pelatihan gamifikasi dengan *WordWall* ini dan sudah mulai dapat menerapkan aplikasi *WordWall* dalam pembelajaran daring pada SDIT Insan Rabbani.
- 3) Program pelatihan ini mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi guru SDIT Insan Rabbani yang menjadi khalayak sasaran dalam kegiatan ini.

6.2 Saran

Beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya di kemudian hari, yaitu:

- 1) Program pengabdian masyarakat seperti ini bisa dilaksanakan secara reguler dan berkala, karena kebutuhan konsep gamifikasi dalam pembelajaran daring di era pandemi ini sangat dibutuhkan oleh sekolah.
- 2) Perlu pengembangan pelatihan yang menghubungkan gamifikasi dengan *personalized learning*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiyanti, I. F., Afifah, F. H., & Ramadoan, N. (2019). Pemanfaatan Learning Management Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). "From game design elements to gamefulness: Defining gamification". In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9–15). Tampere, Finland: ACM.
- Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton (2018). *Gamification in Learning and Education - Enjoy Learning Like Gaming*. Switzerland:Springer International Publishing AG
- van Grove, J. (2011). "Gamification: How competition is reinventing business, marketing & everyday life".
<http://mashable.com/2011/07/28/gamification/#jwRDwxY4Okqq> Dikutip 20 Juni 2021.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press
- Zichermann, G., & Linder, J. (2013). "*The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition*". New York, NY: McGraw Hill.

Lampiran 1. Surat Tugas pimpinan/Dekan Fakultas



No : 001/STPM/Dekan/Fasilkom/UEU/III/2021
Perihal : **Surat Tugas Pengabdian Masyarakat**

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Esa Unggul
Di tempat.

Dengan hormat,

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Habibullah Akbar, S.Si, M.Sc, Ph.D
Jabatan : Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menugaskan kepada : Bapak/Ibu Dosen (Nama-Nama terlampir)

Untuk melakukan Tugas Pengabdian Kepada Masyarakat pada semester Genap Tahun Akademik 2020/2021.

Demikianlah surat tugas ini dibuat sebagai dasar untuk melakukan Pengabdian Pada Masyarakat dan apabila dikemudian hari ternyata ada kekeliruan pada surat tugas ini, maka segala sesuatunya akan ditinjau kembali.

Jakarta, 1 Maret 2021

Universitas
Esa Unggul
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Habibullah Akbar, S.Si, M.Sc, Ph.D
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Lampiran
Surat Tugas Pengabdian Masyarakat
No : 001/STPM/Dekan/Fasilkom/UEU/III/2021

NO	NIDN	KODE NAMA DOSEN
1.	0315116501	7228 - NIXON ERZED
2.	0321029501	7176 - IKSAN RAMADHAN
3.	0327085901	5382 - HOLDER SIMORANGKIR
4.	-	7962 - KHASANAH
5.	0318018202	7553 - NOVIANDI
6.	0305097802	7760 - DIANA NOVITA
7.	0421088001	7841 - DIAH ARYANI
8.	0309039501	7174 - SAWALI WAHYU
9.	0304029101	7266 - SANDFRENI
10.	0322027605	7328 - ALIVIA YULFITRI
11.	-	8178 - HARFEBI FRYONANDA
12.	0307117103	7200 - YULHENDRI
13.	0321088802	7541 - ARIEF ICHWANI
14.	0305108803	7568 - ARMANDO RILENTUAH PARHUSIP
15.	0316019003	8126 - JEFRY SUNUPURWA ASRI
16.	-	8119 - THEODORA MARIA PUTRI KOMUL
17.	-	8080 - ADI WIDIANTONO
18.	0307057504	7894 - SYAHRIZAL DWI PUTRA
19.	0311087701	1162 - RIYA WIDAYANTI
20.	0303047508	7700 - ARIF MUGIYONO
21.	0311026702	7436 - POPONG SETIAWATI
22.	0319088902	6711 - TRI ISMARDIKO WIDYAWAN
23.	0324066901	5709 - MUNAWAR
24.	0021017305	6592 - AGUNG MULYO WIDODO
25.	-	8165 - NUR HUSNA NASUTION
26.	0305046404	7993 - HERMANSYAH
27.	0418047806	7800 - HANI DEWI ARIESSANTI
28.	0318098601	7151 - INDRIANI NOOR HAPSARI
29.	0311068902	7389 - YUNITA FAUZIA ACHMAD
30.	0330126703	5679 - BUDI TJAHJONO
31.	0629077803	7813 - MAIMUN
32.	-	8131 - PATRICIA DIANITA WIJAYA
33.	0323027707	7028 - MASMUR TARIGAN
34.	0308087705	6847 - ADEL CHANDRA
35.	0311048707	7720 - IMAM SUTANTO
36.	0321066601	6165 - NUGROHO BUDHISANTOSA

Lampiran 2. Surat Pengantar Pelaksanaan Abdimas dari Ka. LPPM



SURAT TUGAS
No. 007/ST-ABD/LPPM/UEU/I/2021

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc
Jabatan : Kepala LPPM

Menugaskan nama-nama dibawah ini:

No	Nama	Jabatan	NIDN	Fakultas
1	Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom	Ketua	307057504	Fakultas Ilmu Komputer
2	Diah Aryani, S.T, M.Kom	Anggota	0421088001	Fakultas Ilmu Komputer
3	Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom	Anggota	0418047806	Fakultas Ilmu Komputer

Untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul:

“Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan WordWall”

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 Januari 2021

Kepala LPPM



Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc
NIK. 209100388

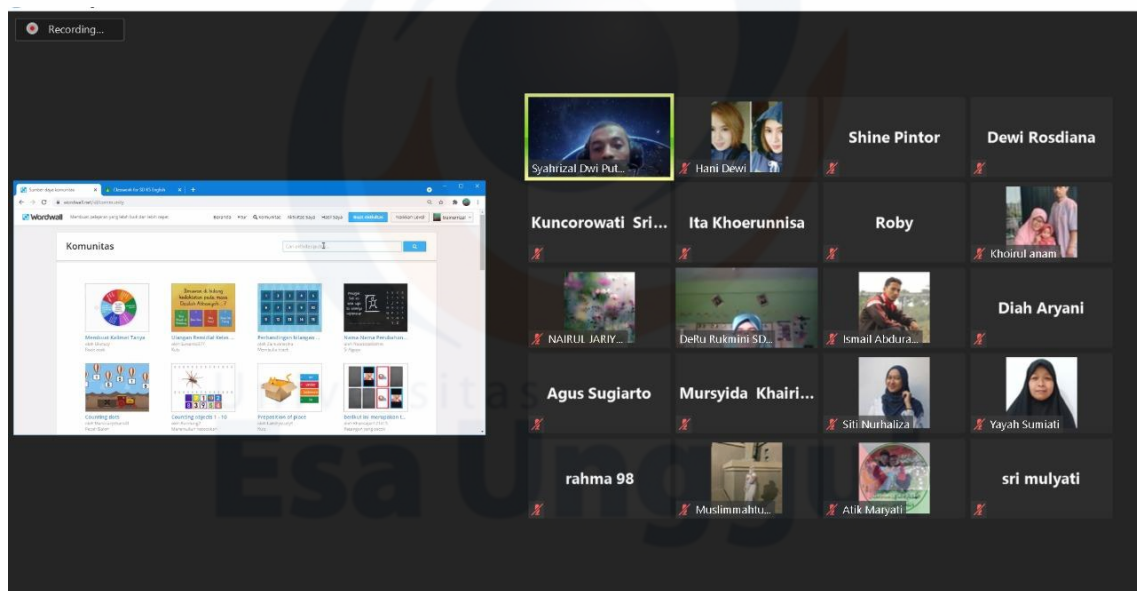
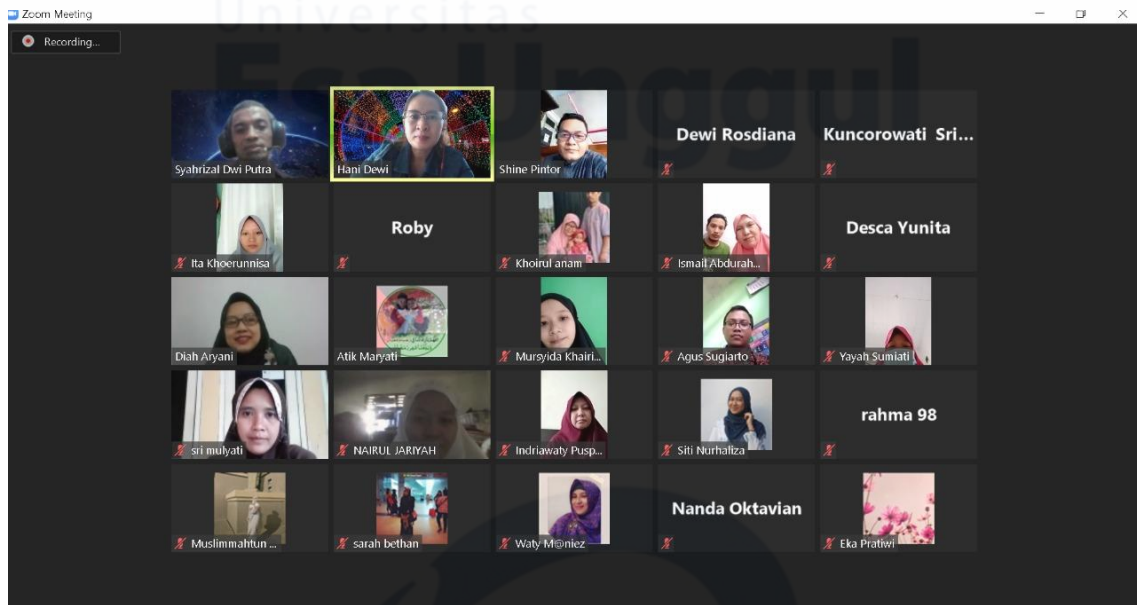
Lampiran 3. Surat Pernyataan Kesiediaan Mitra Kerjasama dan Konfirmasi Kerjasama

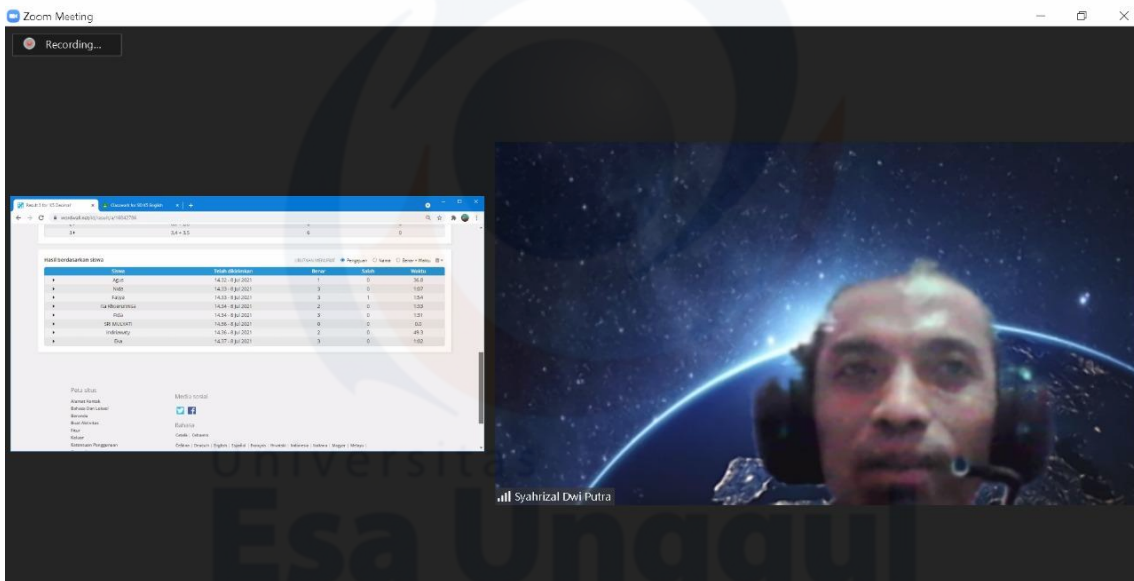
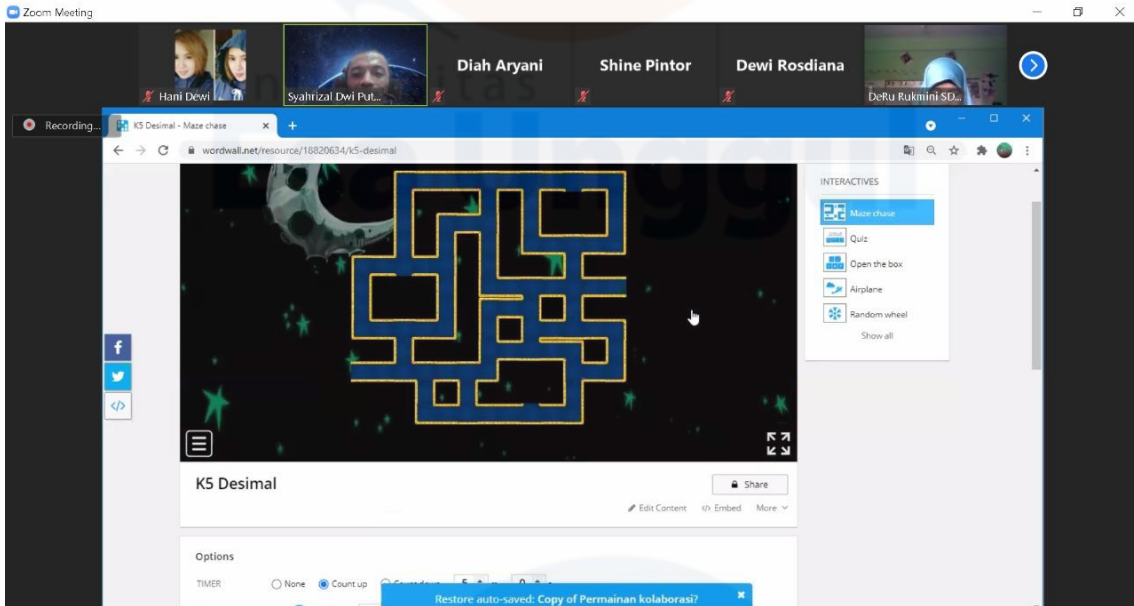
	SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU INSAN RABBANI "Menuju Kesempurnaan Iman, Ilmu dan Amal"	Jl. Ratu Boko IV, Kav. Duta Kranji Bintara Bekasi Barat, 17134 Telp/Fax. 021-88852742																
AKREDITASI "A"																		
Surat Pernyataan Kerjasama Mitra Program Pengabdian Kepada Masyarakat																		
Yang bertanda tangan di bawah ini:																		
1. Nama	:	Rukmini, S.Pd.I.																
2. Jabatan	:	Kepala Sekolah																
3. Instansi/badan/komunitas (lembaga mitra)	:	SDIT Insan Rabbani																
4. Bidang	:	Pendidikan																
5. Alamat	:	Jl. Ratuboko IV Duta Kranji Bekasi Barat, Kota Bekasi, Jawa Barat, 17135																
6. Jumlah masyarakat sasaran	:	25 orang																
Menyatakan bersedia sebagai mitra kegiatan Program Kegiatan kepada Masyarakat dengan judul kegiatan : Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan <i>WordWall</i>																		
<table border="1"><thead><tr><th>Nama Dosen</th><th>Jabatan</th><th>NIDN</th><th>Fakultas</th></tr></thead><tbody><tr><td>Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom</td><td>Ketua</td><td>0307057504</td><td>Ilmu Komputer</td></tr><tr><td>Diah Aryani, S.T, M.Kom</td><td>Anggota</td><td>0421088001</td><td>Ilmu Komputer</td></tr><tr><td>Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom</td><td>Anggota</td><td>0418047806</td><td>Ilmu Komputer</td></tr></tbody></table>	Nama Dosen	Jabatan	NIDN	Fakultas	Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom	Ketua	0307057504	Ilmu Komputer	Diah Aryani, S.T, M.Kom	Anggota	0421088001	Ilmu Komputer	Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom	Anggota	0418047806	Ilmu Komputer		
Nama Dosen	Jabatan	NIDN	Fakultas															
Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom	Ketua	0307057504	Ilmu Komputer															
Diah Aryani, S.T, M.Kom	Anggota	0421088001	Ilmu Komputer															
Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom	Anggota	0418047806	Ilmu Komputer															
Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.																		
Bekasi, 7 Juli 2021																		
Yang membuat pernyataan,																		
																		
Rukmini, S.Pd.I.																		

Lampiran 4. Daftar Hadir Peserta

1	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Jenjang Pendidikan
2	Siti Nurhaliza	Perempuan	S1
3	Fasya Haya Sajidah	Perempuan	S1
4	Moh Khoirul Anam S Pd.I	Laki - Laki	S1
5	Apriyan Hidayatullah	Laki - Laki	S1
6	Sri Mulyati	Perempuan	S1
7	Agus Sugiarto	Laki - Laki	S1
8	Siti Rahmah	Perempuan	S1
9	Indriawaty Puspitasari	Perempuan	S1
10	Maryati	Perempuan	S1
11	Nanda oktavian	Laki - Laki	S1
12	Siti Marfuatun, S.Pd.I	Perempuan	S1
13	Yayah Sumiati	Perempuan	S1
14	Nurhalimah	Perempuan	S1
15	Robby Ardianto	Laki - Laki	Lainnya (D2 / S2 / S3)
16	Muhammad Fathulloh Hasan, M.Pd	Laki - Laki	Lainnya (D2 / S2 / S3)
17	Dewi Rosdiana	Perempuan	Lainnya (D2 / S2 / S3)
18	DESCA YUNITA	Perempuan	S1
19	Mufidah	Perempuan	S1
20	Tursilowati	Perempuan	D3
21	NAIRUL JARIYAH,S.PD	Perempuan	S1
22	RUKMINI, S.Pd.I.	Perempuan	S1
23	Ita Khoerunnisa	Perempuan	S1
24	Anida Fitriati	Perempuan	S1
25	Eka Pratiwi	Perempuan	S1
26	Mursyida Khairina	Perempuan	S1

Lampiran 5. Dokumentasi Foto Kegiatan





PEMANFAATAN GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN DARING DI ERA PANDEMI MENGGUNAKAN WORDWALL



Pengabdian Masyarakat di SDIT Insan Rabbani

SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T, M.KOM



APA ITU WORDWALL.NET

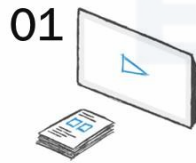


Aplikasi gamifikasi berbasis website yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan, dsb.

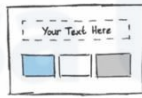
Aplikasi ini menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.

Guru juga dapat menjadikan konten buatannya sebagai tugas

WORDWALL.NET - FITUR

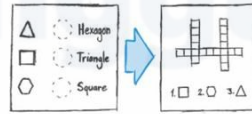


Interaktif dan dapat dicetak

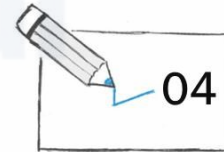


Buat menggunakan template

03



Beralih template



Edit aktivitas

05

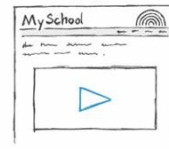


Tema dan opsi



Berbagi dengan guru

07



Menyematkan di situs web

08



Tugas siswa

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

3

WORDWALL.NET - HOMEPAGE

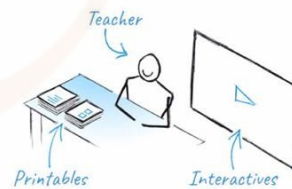


Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Price Plans Log In Sign Up English

The easy way to create your own teaching resources.

Make custom activities for your classroom.
Quizzes, match ups, word games, and much more.




18,670,374 resources created

Sign Up To Start Creating

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

4

 Wordwall Create better lessons quicker [Home](#) [Features](#) [Price Plans](#) [Log In](#) [Sign Up](#) [English](#)

Sign Up to a Basic account

[Sign in with Google](#)

OR

Email address

Password

Confirm password

Location [Australia](#)

I accept the [Terms of use](#) and [Privacy policy](#).

[Sign Up](#)

Tanggal lahir

DD / MM / YYYY

Nama pengguna

rizaltrainer

Saya seorang guru

Saya orang tua

[Daftar](#)

WORDWALL.NET – BAHASA YANG DIDUKUNG



Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Q Community My Activities My Results

Create Activity

Upgrade

trainerrizal

Language and Location

Language

- | | | | | |
|----------|-----------|------------|-----------|------------|
| Català | Cebuano | Čeština | Deutsch | ✓ English |
| Español | Français | Hrvatski | Indonesia | Italiano |
| Magyar | Melayu | Nederlands | Polski | Português |
| Română | Srpski | Suomi | Svenska | Türkçe |
| Ελληνικά | Български | Русский | Српски | Українська |
| עברית | عربي | हिंदी | ગુજરાતી | தமிழ் |
| 한국어 | 简体字 | | | |

Location

- | | | | |
|----------------|---------------|---------|----------|
| Argentina | Brazil | Chile | Ecuador |
| India | ✓ Indonesia | Italy | Malaysia |
| Mexico | Russia | Taiwan | Thailand |
| United Kingdom | United States | Vietnam | |

Show More

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

7

WORDWALL.NET – MEMBUAT AKTIFITAS



Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Q Community My Activities My Results

Create Activity

Upgrade

trainerrizal

My Activities

+ New folder

Recycle Bin

Search my activities...



Order by: Name Modified Last played

Create Your First Activity Now

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

8

WORDWALL.NET – PILIHAN INTERAKTIF

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Community My Activities My Results **Create Activity** Upgrade trainerrizal

Pick a template > Enter content > Play

02

Vote for new templates Search templates: Enter name or description...

Sort by: MOST POPULAR ALPHABETICAL

- Quiz**
A series of multiple choice questions. Tap the correct answer to proceed.
- Match up**
Drag and drop each keyword next to its definition.
- Random wheel**
Spin the wheel to see which item comes up next.
- Open the box**
Tap each box in turn to open them up and reveal the item inside.
- Group sort**
Drag and drop each item into its correct group.
- Find the match**
Tap the matching answer to eliminate it. Repeat until all answers are gone.
- Random cards**
Deal out cards at random from a shuffled deck.
- Matching pairs**
Tap a pair of items at a time to reveal if they are a match.
- Missing word**
A cloze activity where you drag and drop words into blank spaces within a text.
- Anagram**
Drag the letters into their correct positions to unscramble the word or phrase.
- Gameshow quiz**
A multiple choice quiz with time pressure, lifelines and a bonus round.
- Labelled diagram**
Drag and drop the pins to their correct place on the image.
- Wordsearch**
Words are hidden in a letter grid. Find them as fast as you can.
- True or false**
Items fly by at speed. See how many you can get right before the time runs out.
- Maze chase**
Run to the correct answer zone, whilst avoiding the enemies.
- Crossword**
Words are hidden in a crossword. Tap on a word and type in the answer.
- Airplane**
Use touch or keyboard to fly into the correct answers and avoid the wrong ones.
- Rank order**
Drag and drop the items into their correct order.

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

9

WORDWALL.NET – BUAT AKTIFITAS

Wordwall Create better lessons quicker

Home Features Community My Activities My Results **Create Activity** Upgrade trainerrizal

Pick a template > Enter content > Play

Wordsearch

Activity Title

Untitled1

+ Instruction

Without clues With clues

Word

1. |

+ Add a new word
min 3 max 25

Done

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

10

WORDWALL.NET – BUAT AKTIFITAS



Edit content

Wordsearch

Activity Title

Last modified 7 Jul 12:21

K5 Lesson 5

+ Instruction

Without clues With clues

Word	Clue	Swap Columns
1. party	pesta	↕ 🗑️
2. plan	rencana	↕ 🗑️
3. invitation	undangan	↕ 🗑️
4. date	tanggal	↕ 🗑️

+ Add a new word

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

11

WORDWALL.NET – BUAT AKTIFITAS



Wordsearch

K5 Lesson 5

START

Words are hidden in a letter grid. Find them as fast as you can.

03

04

07

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T., M.KOM

12

WORDWALL.NET – BUAT AKTIFITAS



05

Theme

Primary Fresh Blackboard Whiteboard Classic Montage

Options

TIMER None Count up Count down 5 2 m 0 2 s

LIVES

DIFFICULTY Allow try again when matching clues Allow diagonal words Allow reverse words Lower case letters

END OF GAME Show answers

Apply To This Activity Set As Default For Template

Leaderboard

Rank	Name	Score	Time
1st	-	-	-
2nd	-	-	-
3rd	-	-	-
4th	-	-	-
5th	-	-	-
6th	-	-	-
7th	-	-	-
8th	-	-	-
9th	-	-	-
10th	-	-	-

Pengaturan waktu, nyawa, tingkat kesulitan dan apakah jawaban dimunculkan setelah game selesai

Papan ranking, terlihat skor dan waktunya

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T, M.KOM

13

WORDWALL.NET – EMBED (MENYEMATKAN DI SITUS WEB)



Embed on your own website

07

Preview

Options

Type IFRAME Thumbnail Small icon

Theme

Language

HTML

```
<iframe src="https://wordwall.net/embed/2f6c65b09b7e43e4b14d70b8f4982c08?themeId=4&templateId=10" width="500" height="300" frameborder="0" allowfullscreen></iframe>
```

Copy

Link ini disematkan/di embed ke dalam halaman website yang dimiliki

To generate code that will collect results: [Set Assignment](#) then click </> to embed it.

KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT - SDIT INSAN RABBANI - SYAHRIZAL DWI PUTRA, S.T, M.KOM

14

WORDWALL.NET – SHARE



Aktivitas yang dibuat dapat dijadikan **publik**. (di *share* ke guru lain) Sehingga dapat membagikan tautan halaman aktivitasnya melalui email, di media sosial atau melalui cara lain.

Dapat pula dibuat tetap aktivitasnya dalam bentuk **private** (tanpa di *share*)

06

Other teachers



Making the resource public allows others to play, configure or build upon your work.

You'll get a shareable link and embed code.

Make Public ▶

Who do you want to share with?

My students



Set an assignment if you want others to just play the activity and nothing more.

The outcome can be tracked in *My Results*.

Set Assignment ▶

08

Memberikan tugas ke siswa

WORDWALL.NET – SHARE (TUGAS KE SISWA)



A

Assignment set

All done

Give this link to your students:

<https://wordwall.net/play/18811/334/503> Copy

Share or embed it:



An entry has been added to My Results

Done

B



Share to Classroom

SD K5 English

Choose action

Create assignment

Ask question

Make an announcement

Create material

C



Share to Classroom

SD K5 English

Create assignment

Go



D



You have posted to your class

View

Lampiran 7. Surat Keterangan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

	SEKOLAH DASAR ISLAM TERPADU INSAN RABBANI "Menuju Kesempurnaan Iman, Ilmu dan Amat"	Jl. Ratu Boko IV, Kav. Duta Kranji Bintara Bekasi Barat, 17134 Telp/Fax. 021-88852742		
AKREDITASI "A"				
Surat Keterangan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat				
Yang bertanda tangan di bawah ini :				
Nama	: Rukmini, S.Pd.I			
Jabatan	: Kepala Sekolah			
Instansi/komunitas	: SDT Insan Rabbani			
Alamat	: Jl. Ratuboko IV Duta Kranji Bekasi Barat, Kota Bekasi, Jawa Barat, 17135			
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :				
No	Nama	NIDN	Fakultas/Prodi	Keanggotaan
1	Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom	0307057504	Ilmu Komputer	Ketua
2	Diah Aryani, ST, M.Kom	0421088001	Ilmu Komputer	Anggota
3	Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom	0418047806	Ilmu Komputer	Anggota
Telah melaksanakan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan <i>WordWall</i> " melalui daring.				
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.				
Bekasi, 20 November 2021				
				
Rukmini, S.Pd.I.				

Lampiran 8. Sertifikat tim pelaksana kegiatan Abdimas



SERTIFIKAT

Diberikan kepada:
Syahrizal Dwi Putra, S.T, M.Kom
Atas partisipasinya sebagai:
Pembicara
dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat :
**Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi
Menggunakan WordWall**
yang diselenggarakan melalui *video conference / zoom*
Bekasi, Juli 2021 s/d Desember 2021



Rukmini, S.Pd.I
Kepala SDIT Insan Rabbani



SERTIFIKAT

Diberikan kepada:
Diah Aryani, S.T, M.Kom
Atas partisipasinya sebagai:
Pembicara
dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat :
**Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi
Menggunakan WordWall**
yang diselenggarakan melalui *video conference / zoom*
Bekasi, Juli 2021 s/d Desember 2021



Rukmini, S.Pd.I
Kepala SDIT Insan Rabbani



SERTIFIKAT

Diberikan kepada:

Hani Dewi Ariessanti, S.Kom, M.Kom

Atas partisipasinya sebagai:

Pembicara

dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat :

**Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi
Menggunakan WordWall**

yang diselenggarakan melalui *video conference / zoom*

Bekasi, Juli 2021 s/d Desember 2021



Rukmini, S.Pd.I

Kepala SDIT Insan Rabbani

Lampiran 9. Kuesioner *feedback* pelaksanaan kegiatan Abdimas

Kuisisioner Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan WordWall.

Setelah mengikuti pelatihan terkait Gamifikasi dengan menggunakan WordWall. Para Peserta Webinar diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang lebih dalam memaksimalkan media pembelajaran berbasis teknologi dimasa pandemik Covid-19.

Apakah Bapak/Ibu senang dengan pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan Wordwall ? *

- Senang
- Biasa saja
- Tidak senang

Wordwall membantu saya untuk membuat soal dengan mudah, menarik dan interaktif. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju

Wordwall dapat digunakan dalam penilaian proses belajar dan hasil belajar peserta didik. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju

Program pengabdian kepada masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan Bapak/Ibu dalam pembelajaran daring. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju

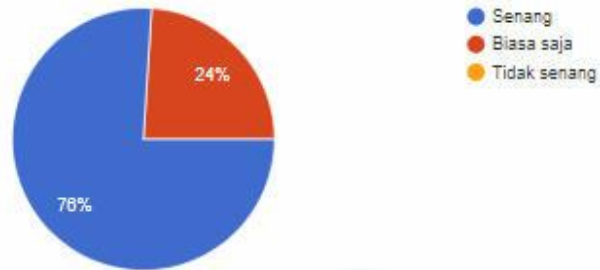
Bapak/Ibu menerima dan mengharapkan program pengabdian masyarakat saat ini dan masa yang akan datang. *

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju

Kuisiner Pemanfaatan Gamifikasi Pada Pembelajaran Daring di Era Pandemi Menggunakan WordWall.

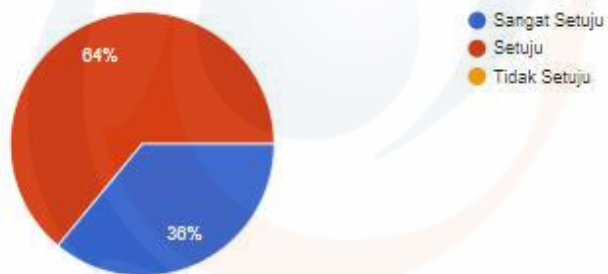
Apakah Bapak/Ibu senang dengan pembelajaran menggunakan gamifikasi dengan Wordwall ?

25 responses



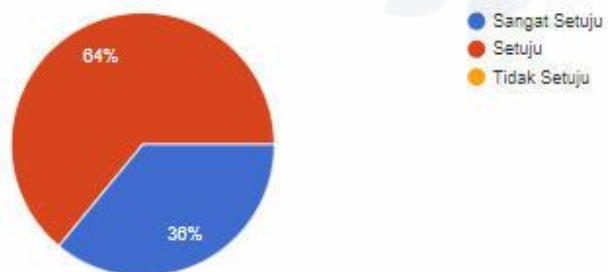
Wordwall membantu saya untuk membuat soal dengan mudah, menarik dan interaktif.

25 responses



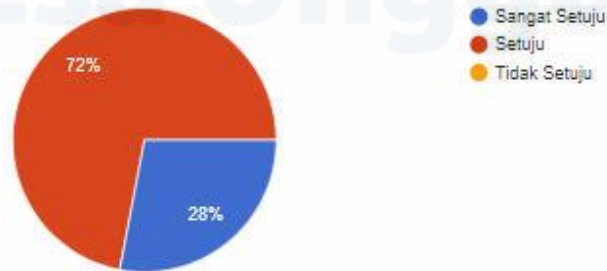
Wordwall dapat digunakan dalam penilaian proses belajar dan hasil belajar peserta didik.

25 responses



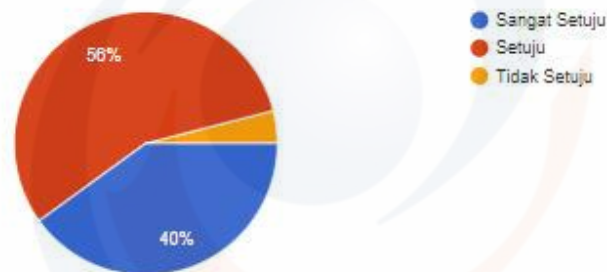
Program pengabdian kepada masyarakat ini sudah sesuai dengan kebutuhan Bapak/Ibu dalam pembelajaran daring.

25 responses



Bapak/Ibu menerima dan mengharapkan program pengabdian masyarakat saat ini dan masa yang akan datang.

25 responses



Lampiran 10. Luaran di Jurnal Pengabdian Masyarakat

Jurnal TERANG: Vol. 4 No. 1 (2021) :

<https://stt-pln.e-journal.id/terang/article/view/1453>

The screenshot displays the journal's header with the logo 'TERANG' and the subtitle 'Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri'. It includes ISSN information: e-ISSN (electronics): 2655-5948 and P-ISSN (Print): 2655-5956. A navigation menu contains links for Home, Announcements, Current, Focus and Scope, Archives, Publication Ethic, Template, and About. A search bar is located on the right. The breadcrumb trail reads: Home / Archives / Vol 4 No 1 (2021): TERANG : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Menerangi Negeri / Articles. The main article title is 'Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring'. The authors listed are Syahrizal Dwi Putra (Universitas Esa Unggul), Diah Aryani (Universitas Esa Unggul), and Hani Dewi Ariessanti (Universitas Esa Unggul). A 'Stat Counter' widget is visible in the top right. A 'QUICK LINK' sidebar on the right contains buttons for DOC, Template, Publication Ethic, Author Guidelines, Editorial Team, Peer-Reviewers, and Reviewers Form. The article's abstract is partially visible at the bottom.