

Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Menghadapi Era Digital melalui Pelatihan Gamifikasi *Wordwall* dan *ChatGPT*

M. Zainal Arifin¹, Deddy Sofyan S², Resyi A Gani³, Tustiyana Windiyani⁴, Siti Kulsum⁵, Muthia Khairunnisa Putri Yusup⁶

Program Studi Pendidikan Dasar, Universitas Pakuan Bogor^{1,2,4,5}

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pakuan Bogor^{3,6}

e-mail: m.zainal.baru@gmail.com¹, deddysofyan79753@gmail.com²,
resyiaghani@gmail.com³, tustiyana@unpak.ac.id⁴ sitikulsum57@guru.sd.belajar.id⁵,
muthiakpy@gmail.com⁶

Abstrak

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar semakin umum di era digital, namun di SDN Gang Aut Kota Bogor dan sekitarnya, pemanfaatannya dalam pembelajaran masih minim. Sebagian besar guru menggunakan media pembelajaran sederhana, sementara hanya sedikit siswa yang memanfaatkan *gadget* sebagai alat bantu belajar di rumah. Hal ini menunjukkan perlunya adopsi metode pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis internet untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam. Pembelajaran berbasis internet dapat memberikan akses ke sumber daya pendidikan yang luas dan mendorong partisipasi aktif siswa. Salah satu metode yang efektif adalah gamifikasi, yang mengintegrasikan elemen permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Namun, tantangan yang dihadapi adalah kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan media digital, seperti aplikasi *Wordwall* dan *ChatGPT*. Untuk mengatasi masalah ini, direncanakan program pengabdian masyarakat (PKM) selama enam bulan yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru melalui pelatihan gamifikasi. Program ini akan mencakup pemberian materi, praktik penggunaan alat digital, serta evaluasi melalui pre-tes dan post-tes. Peningkatan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi, diharapkan penggunaan *gadget* oleh siswa diharapkan dapat lebih efektif dalam mendukung pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: *Alat Penilaian, Era Digital, Gamifikasi, Media Pembelajaran.*

Abstract

The use of gadgets among primary school students is increasingly common in the digital era, but at SDN Gang Aut in Bogor City and surrounding areas, their utilisation in learning is still minimal. Most teachers use simple learning media, while only a few students utilise gadgets as learning aids at home. This suggests the need to adopt more varied and internet-based learning methods to fulfil students' diverse learning needs. Internet-based learning can provide access to extensive educational resources and encourage active student participation. One effective method is gamification, which integrates game elements to increase student motivation and engagement. However, a challenge faced is the lack of teachers' understanding and skills in using digital media, such as *Wordwall* and *ChatGPT* applications. To address this issue, a six-month community service programme (PKM) is planned that aims to improve teachers' competencies through gamification training. The programme will include the provision of materials, practice using

digital tools, and evaluation through pre-tests and post-tests. By improving teachers' skills in integrating technology, it is expected that students' use of gadgets will be more effective in supporting learning in the digital era.

Kata Kunci: *Assessment Tool, Digital Era, Gamification, Learning Media.*

PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar semakin meningkat di era digital ini. *Gadget* seperti *smartphone* dan tablet menawarkan berbagai aplikasi edukatif yang dapat mendukung proses belajar-mengajar. Namun, penggunaan yang berlebihan bisa menimbulkan dampak negatif pada perkembangan siswa. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah gangguan konsentrasi saat belajar. Menurut Durak (2018), siswa yang sering menggunakan *gadget* cenderung mengalami penurunan konsentrasi, yang dapat mengganggu aktivitas belajar mereka di kelas. Meski *gadget* dapat menjadi alat yang berguna, penting adanya pengawasan agar penggunaannya tidak berdampak buruk pada kemampuan siswa dalam berkonsentrasi pada pelajaran.

Walaupun ada dampak negatif yang perlu diwaspadai, tidak dapat disangkal bahwa *gadget* juga dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Dengan aplikasi edukatif yang tepat, *gadget* dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan guru untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* dan memastikan bahwa anak-anak menggunakan *gadget* dengan cara yang sehat dan seimbang. Dengan demikian, manfaat teknologi dapat dioptimalkan tanpa terjebak dalam dampak negatif yang mungkin ditimbulkannya. Chassiakos et al. (2016) menekankan bahwa penggunaan teknologi harus diatur sedemikian rupa agar tidak mengganggu perkembangan kesehatan fisik dan emosional anak.

Salah satu alternatif solusi untuk memaksimalkan manfaat *gadget* dalam pendidikan adalah melalui penerapan metode pembelajaran yang variatif, terutama yang berbasis internet. Variasi dalam metode pembelajaran membantu memenuhi kebutuhan belajar yang beragam di antara siswa, memungkinkan setiap anak untuk belajar sesuai dengan gaya dan kecepatan mereka sendiri. Studi terdahulu menekankan bahwa penggunaan berbagai metode pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi pada siswa karena mereka dapat memproses informasi dengan cara yang paling efektif bagi mereka (Farhin et al., 2023; Fleming & Baume, 2006; Tapilouw & Setiawan, 2008; Wijayanti & Laili, 2024). Pembelajaran berbasis internet juga memberikan akses ke berbagai sumber daya pendidikan yang tak terbatas, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengeksplorasi topik di luar kurikulum yang diajarkan di kelas. Clark dan Mayer (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran online dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika dipadukan dengan metode pembelajaran tatap muka yang lebih tradisional. Metode ini memungkinkan siswa untuk belajar

dalam lingkungan yang lebih fleksibel dan interaktif, yang dapat mendorong keterlibatan dan partisipasi aktif mereka.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pendidikan telah menjadi elemen kunci dalam menghadapi tantangan era digital. TIK tidak hanya memperluas akses ke sumber daya pembelajaran, tetapi juga mengubah metode pengajaran dan pembelajaran secara signifikan. Dalam konteks globalisasi dan perubahan teknologi, integrasi TIK dalam pendidikan telah terbukti meningkatkan kualitas pendidikan dengan menjadikan proses belajar-mengajar lebih aktif dan relevan dengan kehidupan nyata (Boruah, 2022).

Selain itu, TIK berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Teknologi seperti papan tulis digital interaktif dan model kelas terbalik (*flipped classroom*) memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar. Dengan pendekatan ini, siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi serta kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi di masa depan.

Namun demikian, integrasi TIK juga menghadirkan tantangan yang perlu diatasi, seperti kesenjangan digital dan kurangnya pelatihan bagi guru untuk memanfaatkan teknologi secara efektif. Tanpa pelatihan yang memadai, potensi penuh dari TIK dalam pendidikan sulit untuk dicapai. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk melatih pendidik agar mampu menggunakan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran (Bharti et al., 2024). Lebih jauh lagi, penggunaan TIK juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis dan kolaborasi. Misalnya, e-modul telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa melalui pendekatan yang lebih terstruktur dan strategis (Dini et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya mendukung pengajaran tetapi juga membentuk pola pikir siswa agar lebih adaptif terhadap tantangan global.

Hal ini menegaskan bahwa penerapan TIK dalam pendidikan bukan hanya sekadar inovasi tetapi kebutuhan mendesak di era digital ini. Dengan memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan strategis, institusi pendidikan dapat menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan masa depan. Investasi pada pelatihan guru dan infrastruktur teknologi adalah langkah penting untuk memastikan keberhasilan integrasi TIK dalam sistem pendidikan global.

Pentingnya metode pembelajaran yang variatif juga terletak pada kemampuannya untuk membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, seperti literasi digital dan pemecahan masalah. Adanya paparan teknologi dan internet sejak dini, siswa sekolah dasar dapat mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses di masa depan. Voogt dan Roblin (2012) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pendidikan

membantu mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia yang semakin digital dan global. Oleh karena itu, penerapan metode pembelajaran berbasis internet yang variatif sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan dan adaptif bagi siswa.

Gamifikasi, yang menggabungkan elemen permainan dalam proses belajar-mengajar, telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang semakin populer. Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan membuat proses belajar lebih menarik dan menyenangkan. Studi terdahulu menemukan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dengan meningkatkan keterlibatan siswa yang menyenangkan dan akhirnya meningkatkan kinerja akademik mereka (Aydin & Demirer, 2022; Hamari et al., 2014; Sailer & Homner, 2020; Zainuddin et al., 2020). Dengan menerapkan gamifikasi dalam pembelajaran, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menantang, yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar.

Di Bogor, SDN Gang Aut menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara pendahuluan, sebagian besar guru di sekolah ini belum menggunakan media pembelajaran dan alat penilaian berbasis digital. Meskipun hampir semua siswa sudah terbiasa menggunakan gadget, hanya sekitar delapan persen siswa yang memanfaatkan gadget sebagai alat bantu dalam pembelajaran di rumah. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penggunaan *gadget* untuk hiburan dan penggunaannya sebagai alat pembelajaran.

Untuk mengatasi kesenjangan ini, guru di SDN Gang Aut perlu memanfaatkan media pembelajaran digital yang semakin berkembang, seperti *Wordwall* dan *ChatGPT*. *Wordwall*, yang pertama kali diperkenalkan oleh David Rickett pada tahun 2010, merupakan alat bantu pembelajaran interaktif yang menawarkan berbagai keunggulan (David, 2010). Antarmuka *Wordwall* yang intuitif dan mudah digunakan memungkinkan guru untuk dengan cepat membuat berbagai jenis aktivitas, seperti kuis, teka-teki, dan permainan interaktif lainnya. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan penyesuaian konten sesuai dengan kebutuhan spesifik siswa, sehingga dapat mendukung berbagai gaya belajar. Penggunaan *Wordwall* juga dapat meningkatkan motivasi siswa karena mereka dapat terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas yang interaktif dan menarik.

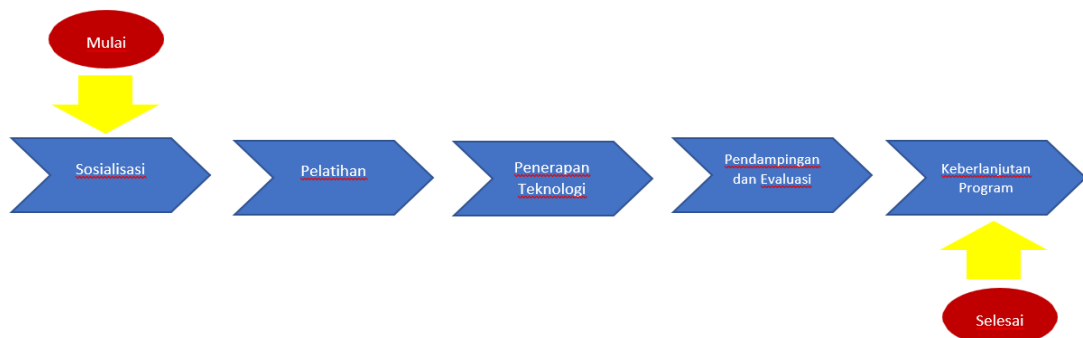
Selain sebagai alat pembelajaran, *Wordwall* juga berfungsi sebagai alat penilaian yang efektif di sekolah. Dengan fitur seperti pelacakan real-time dan analisis hasil kuis, guru dapat dengan mudah mengidentifikasi area di mana siswa mungkin mengalami kesulitan. Ini memungkinkan pemberian umpan balik yang cepat dan tepat sasaran, serta penyesuaian materi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. *Wordwall* juga memungkinkan

penyimpanan hasil penilaian secara digital, yang memudahkan guru dalam melacak kemajuan siswa dari waktu ke waktu dan memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan perhatian yang mereka butuhkan untuk berkembang.

ChatGPT, model bahasa besar yang dikembangkan oleh *OpenAI*, juga menawarkan berbagai keunggulan dalam mendukung proses pendidikan. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuannya untuk memberikan penjelasan yang mendalam dan jelas terkait berbagai topik, yang dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Selain itu, *ChatGPT* dapat digunakan sebagai alat bantu oleh guru untuk merancang materi pembelajaran, memberikan latihan soal, dan menyediakan umpan balik yang cepat dan akurat. Model ini juga dapat diintegrasikan ke dalam berbagai platform pembelajaran digital, sehingga memungkinkan interaksi yang lebih personal dan efektif antara siswa dan materi pelajaran.

METODE

Pengabdian ini dilakukan di SDN Gang Aut Kota Bogor pada bulan November 2024 hingga Februari 2025. Pada bulan November 2025, tim Abdimas melakukan persiapan pengabdian terlebih dahulu dengan cara mencari data awal. Data tersebut ditelaah dengan cara mewawancarai kepala sekolah, guru, dan siswa terkait pemahaman siswa tentang pemahaman dan penggunaan gamifikasi berbasis internet. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui beberapa tahapan. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Hasil dari observasi dan wawancara tersebut menjadi bahan untuk membuat materi. Dari hasil diskusi, wawancara, pengamatan serta angket yang diedarkan, teridentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- Sebagian besar guru belum menggunakan media pembelajaran dan alat penilaian berbasis digital. Informasi dan kesimpulan yang benar dan valid hanya diperoleh dari data yang benar dan berkualitas.
- Guru belum biasa menggunakan dan mengoperasikan media berbasis dan alat penilaian digital khususnya aplikasi Wordwall dan ChatGPT dalam pembelajaran. Hal tersebut diakibatkan karena memang tidak

ada kurikulum yang mendukungnya, padahal hal tersebut dibutuhkan guru maupun siswa dalam mendukung pembelajaran dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

- c. Sebagian besar siswa belum mengenal media pembelajaran digital. Penggunaan *gadget* lebih banyak digunakan hanya untuk bermain *game* atau sebagai sarana berkomunikasi saja.

Pada tanggal 13 februari february 2025, kegiatan berupa pelatihan gamifikasi *Wordwall* dan *ChatGPT* dilakukan di ruang aula SDN Gang Aut Kota Bogor. Pemateri dari kegiatan edukasi tersebut adalah dosen-dosen dari Program Studi Pendidikan Dasar Pascasarjana dan PGSD Universitas Pakuan. Sementara itu, audiens dari kegiatan tersebut sebanyak 60 guru dari gugus 4,5, dan 6 di wilayah Bogor Tengah. Para dosen yang tergabung dalam tim Abdimas, beserta mahasiswa yang mendampingi, menyampaikan materi dengan cara ceramah, menampilkan video, dan games berupa tanya jawab. Untuk mengetahui perubahan pengetahuan guru-guru tentang pemahaman dan penggunaan gamifikasi berbasis internet, maka tim abdimas mewawancarai beberapa guru peserta tentang materi tersebut. Kegiatan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran.

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan alat-alat digital tersebut, serta memberikan pemahaman mendalam tentang cara memanfaatkannya secara efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan penilaian siswa. Kegiatan ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang mendorong inovasi dalam pendidikan dan mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dibuka oleh Kabid Sekolah Dasar Dinas Pendidikan Kota Bogor Rini Mulyani dan dihadiri pula oleh Pengawas Pembina Ade Mulyawan. Sesi pertama pemaparan materi mengenai gamifikasi *Wordwall* dan penggunaannya. Pada materi ini disampaikan tentang sejarah *wordwall*, fitur-fitur yang terdapat pada *Wordwall* dan penggunaannya. Dalam era digital saat ini, pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks dan papan tulis. Salah satu alat yang telah merevolusi cara kita mengajar dan belajar adalah *Wordwall*. Platform ini memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Berbagai aktivitas yang dapat disesuaikan telah menjadikan *Wordwall* favorit di kalangan pendidik yang ingin membuat pembelajaran lebih menarik.

Wordwall lahir dari keinginan untuk menghadirkan alat pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses. Diciptakan oleh sekelompok pendidik dan pengembang teknologi, platform ini dirancang untuk membantu guru dalam menciptakan aktivitas yang sesuai dengan kebutuhan siswa mereka. Sejak diluncurkan, *Wordwall* telah mengalami perkembangan yang pesat, berkat

umpan balik dari para penggunanya yang terus mendorong inovasi dan peningkatan fitur.

Salah satu daya tarik utama *Wordwall* adalah beragam template aktivitas yang ditawarkannya. Dari kuis yang menantang hingga permainan mencocokkan yang menyenangkan, guru dapat dengan mudah membuat aktivitas yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu, *Wordwall* juga memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa, memberikan umpan balik yang langsung, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Di lingkungan Sekolah Dasar, *Wordwall* dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran. Misalnya, seorang guru dapat menggunakan platform ini untuk memperkuat konsep yang telah diajarkan, memperkenalkan materi baru, atau memberikan latihan tambahan yang menarik. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar, tetapi juga menikmati prosesnya. Salah satu manfaat terbesar dari *Wordwall* adalah kemampuannya untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Aktivitas yang berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses belajar. Selain itu, *Wordwall* memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memberi mereka kesempatan untuk mengulang aktivitas hingga mereka benar-benar memahami materi. Umpan balik instan yang diberikan juga membantu siswa untuk belajar dari kesalahan mereka, menjadikan proses pembelajaran lebih efektif.

Pada sesi ini pemateri memberikan contoh penggunaan *Wordwall* untuk membuat kuis interaktif tentang penjumlahan dan pengurangan dengan beragam template yang tersedia di *Wordwall*. Pada konteks kelas sebenarnya, siswa tidak hanya menjawab pertanyaan, tetapi juga bersaing dengan teman-teman mereka dalam suasana yang menyenangkan atau seorang guru sains yang menciptakan permainan mencocokkan tentang bagian-bagian tubuh manusia, membuat siswa lebih mudah mengingat informasi tersebut.



Gambar 2. Acara pembukaan pelatihan dan pemaparan materi sesi pertama tentang Gamifikasi *Wordwall*

Sesi kedua diberikan materi tentang pemahaman tentang *ChatGPT*. Materi tersebut memaparkan tentang sejarah dan esensi adanya *ChatGPT*, kelebihan dan kekurangan *ChatGPT*, perbandingan dengan aplikasi sejenis dan teknik penggunaan prompt dalam *ChatGPT*.

Di tengah kemajuan teknologi yang pesat, *ChatGPT* telah muncul sebagai salah satu alat yang paling menarik dan bermanfaat dalam dunia pembelajaran digital. Dikenal sebagai model bahasa yang dikembangkan oleh *OpenAI*, *ChatGPT* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan mesin melalui teks dengan cara yang sangat alami. Sejak pertama kali diluncurkan, *ChatGPT* telah menarik perhatian banyak pendidik, pelajar, dan profesional, berkat kemampuannya untuk memberikan informasi dan dukungan dalam berbagai konteks.

ChatGPT adalah bagian dari keluarga model *GPT (Generative Pre-trained Transformer)* yang diciptakan oleh *OpenAI*. Perjalanan *ChatGPT* dimulai pada tahun 2018 dengan peluncuran *GPT-1*, diikuti oleh versi yang lebih canggih, yaitu *GPT-2* dan *GPT-3*. *ChatGPT*, sebagai versi khusus dari *GPT-3*, dirancang untuk meningkatkan interaksi manusia-mesin dengan fokus pada percakapan yang lebih alami. Seiring waktu, *ChatGPT* telah mengalami berbagai pembaruan yang membuatnya semakin canggih dan responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Salah satu hal yang membuat *ChatGPT* begitu menarik adalah kemampuannya untuk memahami dan menghasilkan teks dalam berbagai konteks. Model ini tidak hanya dapat menjawab pertanyaan, tetapi juga memberikan penjelasan yang mendalam dan membantu dalam penulisan kreatif. Dengan kemampuan untuk belajar dari interaksi sebelumnya, *ChatGPT* dapat memberikan respons yang lebih relevan dan kontekstual. Selain itu, aksesibilitasnya di berbagai *platform* memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan alat ini kapan saja dan di mana saja.

Namun, seperti halnya teknologi lainnya, *ChatGPT* juga memiliki beberapa kelemahan. Salah satu tantangan utama adalah ketergantungan pada data yang digunakan untuk melatih model. Jika data tersebut tidak mencakup informasi terbaru atau relevan, respons yang diberikan mungkin tidak akurat. Selain itu, *ChatGPT* terkadang dapat menghasilkan informasi yang tidak konsisten atau tidak logis, terutama dalam konteks yang lebih kompleks. Pengguna juga perlu waspada terhadap potensi bias yang mungkin ada dalam model, yang dapat mempengaruhi hasil interaksi. *ChatGPT* tidak selalu memberikan jawaban yang benar terutama untuk pertanyaan yang bersifat subjektif.

Ketika dibandingkan dengan aplikasi lain dalam kategori yang sama, *ChatGPT* menonjol dalam hal kemudahan penggunaan dan fleksibilitas. Banyak aplikasi lain mungkin memiliki fokus yang lebih sempit atau tidak dapat menangani percakapan yang lebih kompleks. Namun, beberapa aplikasi mungkin menawarkan fitur tambahan, seperti integrasi dengan alat lain atau

kemampuan untuk melakukan analisis data yang lebih mendalam. Oleh karena itu, penting bagi pengguna untuk memilih alat yang sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka.

Untuk memaksimalkan pengalaman menggunakan *ChatGPT*, penting bagi pengguna untuk memahami cara menyusun prompt yang efektif. Prompt adalah instruksi singkat atau teks. Diberikan kepada model AI untuk respons yang diinginkan. Berikut adalah beberapa tips yang dapat membantu:

1. Tetapkan peran pada *ChatGPT*. Identitas, sudut pandang, atau profesi.
2. Buatlah pertanyaan atau instruksi yang jelas dan spesifik agar *ChatGPT* dapat memberikan respons yang relevan.
3. Menyediakan konteks tambahan dapat membantu model memahami apa yang diharapkan dari responsnya.
4. Tentukan nada dan panjang. Nada yang dimaksud adalah bentuk/hasil yang diinginkan formal, informal, santai, atau profesional. Panjang berkenaan dengan menunjukkan durasi respons. Apakah berbentuk jawaban singkat, paragraf, atau penjelasan rinci
5. Gunakan Format yang tepat, jika Anda mencari informasi dalam format tertentu, seperti daftar atau ringkasan, sebutkan hal tersebut dalam *prompt*.



Gambar 3. Penyampaian materi *ChatGPT* dan sesi foto pemateri dengan peserta terbaik

Peserta terlihat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Dari hasil komparasi pretest dan posttest pada kegiatan ini menunjukkan peningkatan pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran digital, meningkatnya kemampuan guru dalam aplikasi soal berbasis game menggunakan *wordwall* dan *chatGPT* dan peserta dapat merancang pembuatan modul ajar dengan media pembelajaran berbasis *wordwall* dan *chatGPT*.

Kegiatan ini juga mendukung Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi, khususnya dalam penguatan peran dosen dalam pengabdian kepada

masyarakat. Melalui pelatihan ini, diharapkan SDN Gang Aut dan sekolah sekitarnya dapat mengatasi tantangan yang ada dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik bagi siswa, dengan memanfaatkan teknologi secara optimal.

SIMPULAN

Program pengabdian masyarakat ini terdiri dari lima tahap penting yang dirancang untuk membantu guru di SDN Gang Aut Kota Bogor dan sekitarnya. Pertama, dalam tahap sosialisasi, tim pengabdian melakukan perencanaan kegiatan dan mengunjungi sekolah untuk berdiskusi dengan kepala sekolah dan guru mengenai tantangan yang mereka hadapi. Setelah itu, tim abdimas dan sekolah mitra mengadakan *Focus Group Discussion* (FGD) untuk merencanakan kegiatan yang akan dilakukan. Selanjutnya, tahap pelatihan dimulai dengan survei untuk memahami pengetahuan awal guru, diikuti dengan pre-test untuk mengukur seberapa banyak yang sudah mereka ketahui. Pelatihan itu sendiri dibagi menjadi tiga sesi: sesi pertama membahas media pembelajaran digital, sesi kedua mengenalkan aplikasi seperti *Wordwall* dan *ChatGPT* untuk membuat soal, dan sesi ketiga berfokus pada perancangan modul ajar.

Setelah pelatihan tahap penerapan teknologi dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan teknologi yang relevan dan memilih solusi yang sesuai dengan kemampuan dan sumber daya masyarakat. Tim juga menyusun rencana implementasi untuk memastikan semua berjalan lancar. Dalam tahap pendampingan dan evaluasi, fasilitator memberikan bimbingan langsung kepada peserta selama praktik, serta melakukan post-test untuk melihat peningkatan pengetahuan peserta. Terakhir, untuk memastikan keberlanjutan program, penting untuk memperkuat kapasitas masyarakat, membentuk komunitas lokal yang dapat melanjutkan program, bekerja sama dengan dinas pendidikan, dan melakukan evaluasi berkala untuk menilai dampak jangka panjang dari inisiatif program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aydin, B., & Demirer, V. (2022). Are flipped classrooms less stressful and more successful? An experimental study on college students. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 55. <https://doi.org/10.1186/s41239-022-00360-8>
- Bharti, R., Pomal, K., Ahmed, M., & Singh Bhooshan, C. (2024). Transformative Impact of ICT on Education: Leveraging Technology and Communication to Enhance Teaching and Learning. *Feedback International Journal of Communication*, 1(3 SE-Articles), 131-141. <https://doi.org/10.62569/fijc.v1i3.39>
- Boruah, N. (2022). Impact of ICT in education. *International Journal of Health Sciences*, 6(II), 1818-1822. <https://doi.org/https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS2.5397>
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2023). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley &

sons.

- David, R. (2010). Proceedings of the British Society for Research into Learning Mathematics. *Wordwall: Supporting the Learning of Numeracy.*, 97-102.
- Dini, N. A. I., Ikhsan, M., Pamungkas, O., & Kuswanto, H. (2024). ICT-Based Teaching Materials on Science Learning to Improve 21st-Century Skills: A Systematic Review. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 5(5 SE-Articles), 1239-1251. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v5i5.679>
- Farhin, N., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar melalui penerapan" project based-learning". *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 132-136.
- Fleming, N., & Baume, D. (2006). Learning Styles Again: VARKing up the right tree! *Educational Developments*, 7(4), 4. <https://doi.org/10.5539/ies.v7n4p16>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?--a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025-3034.
- Reid Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., Hill, D., Ameenuddin, N., Hutchinson, J., Levine, A., & Boyd, R. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, 138(5). <https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593>
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The Gamification of Learning: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>
- Tapilouw, F., & Setiawan, W. (2008). Meningkatkan pemahaman dan retensi siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi multimedia interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 19-25.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. (2012). A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44(3), 299-321. <https://doi.org/10.1080/00220272.2012.668938>
- Wijayanti, A. N., & Laili, M. (2024). Strategi Pembelajaran Multisensori: Efektivitas dalam Meningkatkan Pemahaman Matematika di Madrasah Ibtidaiyyah. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 13-18.
- Yıldız Durak, H. (2018). What would you do without your smartphone? Adolescents' social media usage, locus of control, and loneliness as a predictor of nomophobia. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 11(3), 543-557. <https://doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0025>
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326>