

Workshop pembuatan media pembelajaran Lumio dan Wordwall bagi Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo

Honest Ummi Kaltsum*, Alfiah Sri Murni Wulandari, Retno Fadillah, Ibrahim Fauzy, Nur Ahul Khotimah, Dinda Puspita Ayu, Yogi Muthohir Zuhad Mahya, Farra Risti Qonita

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

* Korespondensi (e-mail: huk172@ums.ac.id)

Abstract

This service aims to improve the understanding and skills of State Elementary School (SDN) 03 Makamhaji teachers in utilizing artificial intelligence (AI) and augmented reality (AR) technology in the learning process. The program presented is implemented through education, training and workshops on using Lumio and Wordwall learning media. The approach covers various activities, including coordination, implementation of activities, data collection, reporting, monitoring and return visits. The methods used include lectures, tutorials, simulations, and question-and-answer sessions to ensure maximum effectiveness and interaction from participants. The evaluation shows that SDN 03 Makamhaji teachers are starting to use the Lumio and Wordwall applications, even though there are still technical obstacles and students' readiness to face digital learning. The use of these applications is not yet fully integrated into the learning process but provides variety and increases student involvement.

Keywords: Digital Learning, Learning Media, Lumio, Wordwall

Abstrak

Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) 03 Makamhaji dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) dan realitas tertambah (AR) dalam proses pembelajaran. Program pengabdian dilaksanakan melalui edukasi, pelatihan, dan lokakarya tentang penggunaan media pembelajaran Lumio dan Wordwall. Pendekatan pelaksanaan mencakup berbagai aktivitas, termasuk koordinasi, pelaksanaan kegiatan, pengumpulan data, pelaporan, monitoring, dan kunjungan ulang. Metode yang digunakan melibatkan ceramah, tutorial, simulasi, dan sesi tanya jawab untuk memastikan efektivitas dan keterlibatan maksimum dari peserta. Evaluasi menunjukkan bahwa guru-guru SDN 03 Makamhaji mulai menggunakan aplikasi Lumio dan Wordwall, meskipun masih ada kendala teknis dan kesiapan siswa dalam menghadapi pembelajaran digital. Penggunaan aplikasi tersebut belum sepenuhnya terintegrasi dalam proses pembelajaran, namun memberikan variasi dan meningkatkan keterlibatan siswa.

Kata kunci: Pembelajaran Digital, Media Belajar, Lumio, Wordwall

How to cite: Kaltsum, H. U., Wulandari, A. S. M., Fadillah, R., Fauzy, I., Khotimah, N. A., Ayu, D. P., Mahya, Y. M. Z., & Qonita, F. R. (2024). Workshop pembuatan media pembelajaran Lumio dan Wordwall bagi Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo. *Tintamas: Jurnal Pengabdian Indonesia Emas*, 1(1), 38–48. <https://doi.org/10.53088/tintamas.v1i1.1000>

1. Pendahuluan

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi kecerdasan buatan (AI) dan realitas tertambah (AR) menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan modern. Studi-studi terbaru menunjukkan bahwa penerapan teknologi AI dan AR dalam pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas dan interaktivitas pembelajaran (Ramadhan, 2023; Sundari, 2024). Menurut penelitian yang dilakukan



oleh Noviadhi et al. (2024) dan Purnama et al. (2024), penggunaan teknologi AI dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran. Begitu juga dengan AR, sebuah studi oleh Sugiarto et al. (2024) dan Puspitasari et al. (2024) menemukan bahwa penggunaan teknologi AR dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan AR, konsep-konsep abstrak dapat diilustrasikan secara visual, sehingga memudahkan pemahaman dan memperkaya pengalaman pembelajaran siswa.

Bahaya dari ketertinggalan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi AI dan AR di sekolah dasar (SD) adalah risiko tersingkirnya siswa dari perkembangan pendidikan global. Sekolah yang gagal memanfaatkan teknologi cenderung menghasilkan siswa yang kurang siap menghadapi tantangan di masa depan, terutama dalam era digital ini. Penelitian oleh UNESCO dalam Mayasari (2023) menemukan bahwa ketertinggalan dalam penggunaan teknologi pendidikan dapat berdampak negatif pada kualitas pendidikan dan kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, pendidikan harus mampu mengikuti perkembangan zaman agar tidak tertinggal. Oleh karena itu, SD yang belum memanfaatkan teknologi AI dan AR dalam pembelajaran berisiko terpinggirkan dalam arus perkembangan pendidikan global.

Data dan survei menunjukkan bahwa mayoritas sekolah dasar di Indonesia masih belum sepenuhnya melek teknologi. Survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia (2020) menemukan bahwa hanya sekitar 30% dari sekolah dasar di Indonesia yang memiliki akses dan kemampuan untuk menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan di tingkat dasar. Faktor-faktor seperti keterbatasan akses terhadap infrastruktur teknologi, kurangnya pelatihan untuk pendidik, dan kurangnya dukungan dari pemerintah menjadi hambatan utama dalam implementasi teknologi pendidikan di Indonesia.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo, juga belum menggunakan teknologi AI dan AR dalam proses pembelajaran. Meskipun teknologi tersebut telah tersedia, pemahaman dan keterampilan dalam mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran masih terbatas di kalangan pendidik. Kondisi ini menimbulkan kebutuhan mendesak untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pendidik di SDN 03 Makamhaji dalam memanfaatkan teknologi AI dan AR guna meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar-mengajar.

Pentingnya penerapan teknologi AI dan AR dalam pembelajaran di SDN 03 Makamhaji tidak dapat dipandang sebelah mata. Dengan memanfaatkan teknologi ini, sekolah dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Penggunaan teknologi AI dapat membantu dalam personalisasi pembelajaran, di mana pendidik dapat mengadaptasi materi dan metode pembelajaran sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Sementara itu,

teknologi AR dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menyajikan informasi secara visual dan nyata.

Tantangan utama dalam mengimplementasikan teknologi AI dan AR di SDN 03 Makamhaji adalah kurangnya pengetahuan dan keterampilan teknis di kalangan pendidik. Banyak guru yang mungkin belum familiar dengan konsep dan aplikasi teknologi ini, sehingga perlu adanya pelatihan dan dukungan yang memadai. Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan sumber daya juga dapat menjadi kendala dalam penerapan teknologi AI dan AR di sekolah dasar.

Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis dan berkelanjutan untuk meningkatkan kapasitas pendidik di SDN 03 Makamhaji dalam memanfaatkan teknologi AI dan AR. Hal ini dapat dilakukan melalui pelatihan dan workshop yang menyeluruh tentang konsep, aplikasi, dan manfaat teknologi ini dalam pembelajaran. Selain itu, perlu juga adanya dukungan dari pemerintah dan lembaga terkait dalam penyediaan infrastruktur dan sumber

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian menawarkan solusi dengan membuat Program edukasi, pelatihan serta lokakarya mengenai kecerdasan buatan (AI dan AR) serta Program ini bertujuan mempermudah guru untuk membuat media pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi peserta didik. Melalui program ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pada guru-guru untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, efektif, edukatif serta interaktif bagi peserta didik. Serta guru dapat menggunakan AI dan AR sebagai media evaluasi formatif dan submatif kepada peserta didik tanpa guru harus membuat evaluasi terpisah dengan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis situasi, di indikasikan bahwa SDN 03 Makamhaji belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI dan AR) sebagai media pembelajaran yang dipakai untuk meringankan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu guru-guru perlu diberikan wawasan pengetahuan dan ketrampilan dalam penggunaan media pembelajaran. Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan ini adalah memberikan edukasi, pelatihan, dan workshop pemakaian media pembelajaran Lumio dan Wordwall.

2. Metode Pengabdian

Metode Pelaksanaan

Setelah mendapatkan permohonan pemateri dan isi materi yang akan disampaikan, Program Studi PGSD melakukan rapat koordinasi. Rapat tersebut menghasilkan beberapa hal. Secara lengkap kegiatan pelatihan dijadwalkan sebagai berikut.

Tabel 1. Aktivitas Kegiatan Pengembangan Media Pembelajaran di SDN 03 Makamhaji

Nomor	Aktivitas	Waktu	Tempat
1	Koordinasi awal	September 2023	Tempat masing-masing
	Koordinasi lanjutan	Oktober 2023	

2	Pelaksanaan	14 Desember 2023	SDN 03 Makamhaji
3	Pengumpulan Data	15 Desember 2023	Prodi PGSD
4	Pelaporan	November-Desember 2023	Prodi PGSD
5	Monitoring	Desember- Maret 2024	WhatsApp
6	Kunjungan kedua	1 April 2024	SDN 03 Makamhaji
7	Publikasi	April-Juni 2024	Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Pada Tabel 1 tampak ada tujuh aktivitas utama pada kegiatan pengabdian mulai perencanaan sampai dengan publikasi. Selain agenda, rapat mengusulkan ada kelompok pemateri workshop yang terdiri atas dosen dan mahasiswa. Mahasiswa disiapkan sebagai pemateri pendamping.

Pada tahap persiapan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini antara lain yaitu berkoordinasi internal oleh tim pelaksana yaitu 1 dosen dan 6 mahasiswa untuk merancang secara konseptual dan operasional, koordinasi eksternal dilakukan kepala sekolah SDN 03 Makamhaji, persiapan waktu dan tempat kegiatan pengabdian, konsumsi, dan dokumentasi, dan persiapan surat menyurat, penyusunan instrumen, presensi, modul, persiapan materi presentasi tentang Lumio dan Wordwall, dan persiapan alat dan bahan pengabdian masyarakat. Selanjutnya, hasil rapat dikomunikasikan kepada mitra.

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara luring. Pelaksanaan kegiatan ini yang pertama yaitu sosialisasi, pada tahap ini tim melakukan kegiatan sosialisasi untuk menyampaikan materi mengenai edukasi, pelatihan dan lokakarya media pembelajaran Lumio dan Wordwall. Kemudian training yang dilakukan oleh tim pelaksana dengan menyampaikan bagaimana cara menggunakan perangkat Lumio dan Wordwall. Tim pelaksana mengenalkan alat dan bahan yang diperlukan. Selanjutnya mendemonstrasikan cara menggunakan perangkat Lumio dan Wordwall. Tim pelaksana memberikan contoh bagaimana cara menggunakan perangkat Lumio dan Wordwall kebutuhan media pembelajaran.

Workshop ini dilakukan oleh tim pelaksana dengan menyampaikan kepada guru-guru mengenai pembuatan media pembelajaran Lumio dan Wordwall. Tim pelaksana mengenalkan cara mengoperasikan aplikasi Lumio dan Wordwall, serta materi tambahan Quizziz. Selanjutnya mendemonstrasikan cara menggunakan aplikasi tersebut. Tim pelaksana memberikan contoh bagaimana cara mengadministrasi dan memasukkan element untuk membuat media pembelajaran.

Kegiatan pengabdian yang sudah berjalan dilakukan evaluasi untuk mengetahui capaian pemahaman serta keterampilan mitra dalam menggunakan aplikasi Lumio dan Wordwall. Tahap monitoring merupakan sebuah kegiatan untuk mengontrol kegiatan guru-guru dalam menggunakan aplikasi serta menerapkan cara-cara mengoperasikan aplikasi Lumio dan Wordwall. Monitoring dilakukan juga oleh tim pelaksana via WhatsApp serta kunjungan ulang pada beberapa bulan berikutnya.

Metode Kegiatan

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat tersebut melibatkan beberapa pendekatan yang beragam untuk memastikan efektivitas dan keterlibatan maksimum dari peserta. Pertama, ceramah digunakan untuk menyampaikan informasi secara verbal kepada peserta mengenai topik atau masalah yang dibahas. Ceramah ini biasanya berisi penjelasan yang komprehensif dan dapat mencakup aspek-aspek penting dari topik tersebut. Selain itu, pendekatan tutorial juga diterapkan, dimana peserta diberi kesempatan untuk lebih interaktif terlibat dalam pembelajaran. Tutorial ini mungkin melibatkan diskusi kelompok, latihan praktis, atau panduan langkah-demi-langkah untuk membantu peserta memahami dan mengaplikasikan konsep yang diajarkan.

Selanjutnya, simulasi juga merupakan bagian penting dari metode yang digunakan. Melalui simulasi, peserta diberi kesempatan untuk secara langsung berpartisipasi dalam situasi yang menyerupai keadaan nyata terkait dengan masalah yang sedang dibahas. Ini membantu peserta untuk mengembangkan keterampilan praktis dan pemecahan masalah dalam konteks yang nyata.

Terakhir, sesi tanya jawab menjadi platform bagi peserta untuk mengajukan pertanyaan, berbagi pengalaman, dan mendiskusikan masalah yang lebih mendalam dengan fasilitator atau sesama peserta. Ini menciptakan lingkungan yang inklusif dan kolaboratif di mana pengetahuan dapat ditukar dan pemahaman dapat diperdalam. Dengan menggabungkan berbagai metode ini, kegiatan pengabdian masyarakat dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik dan berdaya guna bagi semua peserta.

Evaluasi

Untuk memastikan keberhasilan kegiatan pengabdian dan efektivitas penerapan aplikasi Lumio dan Wordwall dalam proses pembelajaran, dilakukanlah evaluasi dan monitoring secara berkala. Monitoring dilakukan saat berlangsung kegiatan dengan tujuan untuk mengontrol para guru dalam menggunakan dan menerapkan cara-cara mengoperasikan kedua aplikasi tersebut.

Selain itu, tim monitoring juga melakukan pengamatan langsung penggunaan Lumio dan Wordwall oleh para guru empat bulan kemudian (1 April 2024). Mereka memperhatikan bagaimana guru mengintegrasikan aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran, sejauh mana aplikasi tersebut digunakan secara efektif, dan bagaimana respon siswa terhadap penggunaan teknologi tersebut. Tim monitoring juga melakukan wawancara kepada para guru. Survei ini bertujuan untuk mendapatkan masukan tentang pengalaman penggunaan aplikasi Lumio dan Wordwall, sekaligus mengetahui kendala-kendala yang mungkin dihadapi oleh para guru dalam penerapannya.

Hasil monitoring dan evaluasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk memberikan masukan dan bimbingan kepada para guru agar dapat meningkatkan penggunaan aplikasi Lumio dan Wordwall dalam pembelajaran mereka. Selain itu,

hasil evaluasi juga menjadi bahan pertimbangan untuk penyusunan strategi dan program pelatihan tambahan bagi para guru yang membutuhkan.

3. Hasil Pengabdian

Kegiatan ini dilaksanakan dalam 1 hari yaitu Kamis 14 Desember 2023, berikut penjabarannya:

Sambutan Kepala Sekolah SDN Makamhaji 03

Kegiatan diawali dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN Makamhaji 03. Kepala sekolah tampak antusias dan mendukung acara yang diadakan. Perkembangan teknologi yang sangat pesat mengakibatkan bapak/ibu guru di SDN Makamhaji 03 sedikit kesulitan dalam menjalankan pembelajaran berbasis digital. Untuk itu dengan adanya workshop media pembelajaran Lumio dan Wordwall dianggap sangat membantu guru dalam menyusun media pembelajaran digital.



Gambar 1. Sambutan Kepala Sekolah SDN Makamhaji 03

Sambutan Ketua Tim Pengabdian

Dalam sambutannya, Ketua Tim Pengabdian menyampaikan salam hangat kepada semua peserta. Beliau mengucapkan terima kasih atas kehadiran dan dukungan yang diberikan pada acara ini. Beliau menyampaikan pentingnya penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran masa kini.

Ketua Tim Pengabdian juga mengakui tantangan yang dihadapi oleh para guru dalam mengikuti perkembangan teknologi. Namun, beliau menyampaikan keyakinannya bahwa workshop tentang media pembelajaran Lumio dan Wordwall akan memberikan bantuan yang signifikan bagi para guru.

Ketua Tim Pengabdian berharap agar workshop ini dapat memberikan manfaat yang konkret bagi semua peserta. Beliau juga mengajak peserta untuk aktif berpartisipasi dan berbagi pengalaman selama sesi berlangsung. Di akhir sambutannya, Ketua Tim Pengabdian menyampaikan terima kasih atas kehadiran semua peserta dan mengundang mereka untuk memanfaatkan kesempatan ini sebaik mungkin.

Materi Sesi 1: Pemanfaatan WORDWALL sebagai Media Pembelajaran Digital

Dalam pengembangan pembelajaran digital, Wordwall telah muncul sebagai salah satu pilihan utama bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai jenis permainan dan aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam materi yang disediakan, guru diperkenalkan dengan langkah-langkah praktis dalam memanfaatkan Wordwall, dimulai dari pembuatan akun hingga implementasi berbagai template permainan.



Gambar 2. Pengenalan Platform Pembelajaran Kepada Guru

Proses dimulai dengan pendaftaran akun, di mana guru diminta untuk mengunjungi situs web Wordwall melalui browser dan mengisi formulir registrasi atau menggunakan opsi masuk dengan akun Google. Setelah berhasil masuk ke dalam platform, guru disuguhkan dengan berbagai template permainan yang dapat digunakan. Template tersebut termasuk sesuai, kartu acak, temukan kecocokannya, kartu flash, dan beragam opsi lainnya. Setiap template memiliki keunikan dan fungsinya sendiri, memberikan fleksibilitas kepada guru untuk memilih yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka.

Bagian utama materi memandu guru melalui proses pembuatan permainan dengan salah satu template, yaitu kategori. Guru diajak melalui langkah-langkah mulai dari memasukkan pertanyaan dan jawaban hingga menetapkan aturan permainan. Materi ini tidak hanya memberikan informasi tentang cara membuat permainan, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berlatih langsung dalam membuat dan mengadaptasi permainan sesuai dengan materi pelajaran mereka. Hal ini memungkinkan guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang lebih khusus dan relevan dengan kebutuhan siswa mereka.

Dalam proses pengajaran, Wordwall memberikan banyak manfaat. Pertama, platform ini memungkinkan pembelajaran yang lebih interaktif. Melalui permainan dan aktivitas yang menarik, siswa dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran, meningkatkan retensi informasi dan motivasi belajar. Kedua, Wordwall memungkinkan

diferensiasi pembelajaran. Guru dapat menyesuaikan permainan dan aktivitas sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan individual siswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan bervariasi (Anggrainy, 2024).

Selain itu, Wordwall juga merupakan alat yang fleksibel dan mudah digunakan. Dengan antarmuka yang intuitif, guru dapat dengan cepat membuat dan menyusun konten pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan teknis yang tinggi. Ini memungkinkan penggunaan Wordwall di berbagai konteks pembelajaran, baik di kelas maupun dalam pembelajaran jarak jauh (Herta et al., 2023).

Selain manfaat bagi siswa, Wordwall juga memberikan manfaat bagi guru. Platform ini menyediakan sumber daya pembelajaran yang kaya, termasuk berbagai template permainan, contoh aktivitas, dan panduan pembelajaran. Ini membantu guru dalam mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan bermakna bagi siswa mereka (Amril et al., 2023).

Dengan Wordwall, pengajaran dapat menjadi lebih dinamis, interaktif, dan adaptif sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kurikulum (Gantari, 2024). Dengan terus memanfaatkan dan mengembangkan teknologi seperti Wordwall, pendidik dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi, membangun pemahaman yang mendalam, dan merangsang minat belajar siswa.

Materi Sesi 2: Pemanfaatan LUMIO sebagai Media Pembelajaran Digital

Lumio, sebuah platform pembelajaran digital yang inovatif, hadir untuk memfasilitasi interaksi dan kolaborasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Wirda et al., 2023). Materi ini bertujuan untuk memperkenalkan guru dengan beragam fitur dan potensi yang dimiliki oleh Lumio, serta memberikan panduan langkah demi langkah dalam memanfaatkannya secara efektif.

Proses dimulai dengan langkah-langkah pembuatan akun Lumio, di mana guru diajak untuk mendaftar dan memahami cara penggunaan platform ini. Setelah berhasil login, guru akan dihadapkan dengan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Lumio, termasuk opsi untuk membuat dan mengelola kuis. Salah satu fitur unggulan Lumio yang ditekankan adalah kuis berbasis game, seperti Teka Teki Silang (TTS), yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dalam bagian praktis materi ini, guru diberikan panduan langkah demi langkah tentang cara membuat dan mengelola kuis menggunakan Lumio. Mereka juga diberikan kesempatan untuk mencoba langsung membuat dan memainkan permainan yang dicontohkan. Proses praktik ini tidak hanya memberikan pengalaman langsung yang berharga bagi guru dalam memahami potensi dan kegunaan Lumio, tetapi juga membantu mereka untuk secara efektif menerapkan fitur-fitur platform ini dalam konteks pembelajaran mereka.

Melalui penerapan Lumio, guru dapat meningkatkan interaktivitas dalam kelas, menghadirkan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Fitur-fitur seperti kuis berbasis game dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan retensi informasi. Selain

itu, panduan langkah demi langkah yang disediakan dalam materi ini memastikan bahwa guru dapat dengan mudah mengintegrasikan teknologi ini ke dalam praktik pengajaran mereka tanpa kesulitan yang berarti.

Dengan adopsi Lumio, guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan inklusif, di mana siswa dapat berkolaborasi, bersaing secara sehat, dan merasakan kegembiraan dalam belajar. Selain itu, platform ini juga membuka peluang untuk kreativitas guru dalam merancang konten pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa mereka. Dengan demikian, Lumio tidak hanya menjadi alat pembelajaran, tetapi juga menjadi mitra dalam mengembangkan potensi belajar siswa dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Evaluasi

Hasil monitoring dan pengamatan menunjukkan bahwa sudah peserta telah menggunakan aplikasi Lumio dan Wordwall dengan cukup baik. Meskipun begitu, mereka belum mengintegrasikan aplikasi tersebut ke dalam kegiatan pembelajaran, untuk menghasilkan konten yang menarik dan bervariasi. Aplikasi yang diterapkan justru aplikasi Quizziz sebagai materi tambahan.

Meskipun demikian, evaluasi juga mengidentifikasi beberapa kendala yang dihadapi oleh para guru. Salah satunya adalah keterbatasan teknis, seperti koneksi internet yang tidak stabil atau perangkat yang tidak kompatibel. Hal ini menyebabkan beberapa guru mengalami kesulitan dalam menjalankan aplikasi secara lancar, yang pada gilirannya mempengaruhi pengalaman pembelajaran siswa.

Selain itu, evaluasi juga menyoroti tingkat kesiapan siswa dalam menghadapi pembelajaran berbasis digital. Meskipun sebagian besar siswa menunjukkan minat dan antusiasme terhadap penggunaan aplikasi, masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan aplikasi ini. Mungkin disebabkan oleh kurangnya aksesibilitas terhadap perangkat atau kurangnya keterampilan dalam menggunakan teknologi.

Dari wawancara dengan para guru, ditemukan bahwa mereka menganggap Lumio dan Wordwall membantu dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memberikan variasi dalam pembelajaran. Namun, beberapa guru juga menyampaikan bahwa mereka memerlukan lebih banyak bimbingan dan pelatihan tambahan untuk memaksimalkan penggunaan aplikasi tersebut.

4. Kesimpulan

Program pengabdian ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru Sekolah Dasar Negeri (SDN) 03 Makamhaji dalam memanfaatkan aplikasi Lumio dan Wordwall dalam proses pembelajaran. Melalui edukasi, pelatihan, dan lokakarya, para guru dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang potensi dan aplikasi teknologi ini dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, evaluasi menunjukkan adanya kendala teknis dan kesiapan siswa dalam menghadapi pembelajaran digital. Guru-guru telah mulai menggunakan

aplikasi Lumio dan Wordwall, tetapi integrasi sepenuhnya dalam proses pembelajaran masih belum tercapai. Penggunaan aplikasi tersebut memberikan variasi dan meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi perlu upaya lebih lanjut untuk mengatasi kendala teknis dan meningkatkan kesiapan siswa.

Diharapkan bahwa dengan adanya program pengabdian ini, kualitas pembelajaran di SDN 03 Makamhaji dapat meningkat secara signifikan. Guru-guru diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi Lumio dan Wordwall secara lebih efektif dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Upaya lanjutan dalam bentuk bimbingan, pelatihan tambahan, dan dukungan teknis perlu dilakukan untuk memastikan kesuksesan implementasi teknologi ini di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada seluruh Guru SDN 03 Makamhaji, Sukoharjo yang sudah ikut terlibat dalam pelatihan, juga kepada seluruh tim yang sudah bekerjasama dalam melaksanakan pelatihan untuk meningkatkan media pembelajaran digital.

Referensi

- Amril, A., Darniyanti, Y., & Sapitri, D. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Wordwall Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9593–9607. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i3.2927>
- Angrainy, S. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam Pembelajaran Interaktif Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Agama Islam*, 1(2), 105–109. <https://journal.staittd.ac.id/index.php/at/article/view/72>
- Gantari, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 5(1), 84–102.
- Herta, N., Nopus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagogia*.
- Mayasari, M. (2023). Analisis Penerapan Teknologi dalam Pendidikan dan Dampaknya terhadap Kesehatan di Lingkungan Sekolah. *Journal on Education*, 6(1), 93–100. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2916>
- Noviadhi, I. Y., Denyana, N. T., Romadhoni, A. S., Hidayat, M. D., Ihsan, M. K., Mardlotillah, Z., & Pandhowo, D. (2024). Penerapan Teknologi Artificial Intelligence ChatBots dalam Proses Belajar Mengajar untuk Mata Kuliah Sistem Operasi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Negeri Semarang di Era Industri 4.0 dan Society 5.0. *Jurnal Mediasi*, 3(1), 93–105.
- Purnama, P., Muharani, I., & Patras, Y. (2024). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan di Sekolah Dasar. *E-Jurnal of Elementary School Learning Innovation (e-JIPSD)*, 12(1), 25–40. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1>
- Puspitasari, L., Pradana, P. H., & Hasanah, H. (2024). Penerapan Media Augmented

- Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), 115–126. <https://doi.org/10.20961/kc.v12i2.86044>
- Ramadhan, A. R. (2023). Strategi Penggunaan Chatbot Artificial Intelligence dalam Pembelajaran Bahasa Arab Pada Perguruan Tinggi di Indonesia. *Jurnal Oase Nusantara*, 2(2), 77–86.
- Sugiarso, B. A., Narasiang, B. S., Pranajaya, S. A., Gunawan, T., Fayola, A. D., Marzuki, M., & Arifianto, T. (2024). Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Menyajikan Materi Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 4999–5004. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27550>
- Sundari, E. (2024). Transformasi Pembelajaran Di Era Digital: Mengintegrasikan Teknologi Dalam Pendidikan Modern. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 4(5), 25–35.
- Wirda, A., Dhoni, A. R., Setianingsih, E. R., & Destrinelli, D. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Multimedia Interaktif Berbasis Lumio By Smart. *Journal on Teacher Education*, 5(2), 380–386. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i2.22845>