

## **SOSIALISASI PENGGUNAAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN AKTUALISASI GURU MGMP MATEMATIKA RAYON 2 DI MTsN 2 KOTA JAMBI**

**Elis Muslimah Nuraida<sup>1\*</sup>, Defina Dwi Bulan<sup>2</sup>, Ali Murtadlo<sup>3</sup>, Mutiara Amalia<sup>4</sup>**

<sup>1234</sup>*Program Studi Tadris Matematika, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, Indonesia*  
elismuslimahnuraida@uinjambi.ac.id

### **Abstrak**

*Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yaitu agar guru MGMP bidang mapel matematika bisa mengaktualisasikan diri melalui kegiatan sosialisasi penggunaan WordWall agar guru-guru bisa lebih berinovasi dalam pembelajaran matematika sehingga pembelajaran matematika akan lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Kegiatan PKM ini menggunakan metode ceramah, diskusi dan Praktek. Kegiatan PKM ini diikuti oleh 18 orang guru matematika yang berasal dari MTs yang berbeda-beda se Kota Jambi dan 10 dosen Tadris matematika UIN STS Jambi. Kegiatan PKM ini berlangsung dengan baik, antusias diikuti dengan tertib oleh guru MGMP rayon 2 MTsN kota jambi. Hasil Kegiatan ini berdampak positif bagi guru-guru untuk menambah pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi WordWall.*

**Kata kunci:** *WordWall Dalam pembelajaran matematika, MGMP Matematika, Pengabdian kepada masyarakat*

### **Abstrac**

*The aim of this Community Service (PKM) activity is so that MGMP teachers in the field of mathematics can actualize themselves through socialization activities using WordWall, that teachers can be more innovative in learning mathematics so that learning mathematics will be more fun and learning objectives are achieved maximally. This PKM uses lecture, discussion and practice methods. This PKM activity was attended by 18 mathematics teachers from different MTsN in Jambi City and 10 mathematics lecturers at UIN STS Jambi. This PKM activity went well, enthusiastically followed in an orderly manner by the teachers of MGMP rayon 2 MTsN Jambi city. The results This activity has a positive impact on teachers to improve their knowledge and skills in using WordWall aplication.*

**Keywords:** *WordWall In learning mathematics, MGMP Mathematics, Community service*

**1. PENDAHULUAN**

Pendidikan itu aktivitas kompleks, meliputi komponen yang berkesinambungan erat satu sama lainnya. Maka dari itu, Seyogyanya pendidikan harus dilaksanakan secara tersistematis, sehingga berbagai faktor yang ikut berkontribusi serta dalam pendidikan itu harus dipahami dengan pakem (Wafiqni & Putri, 2021). Pendidik dan pendidikan, sebagai bagian penting dalam pengajaran yang berperan penting serta menjadi cakrawala masa depan anak bangsa. Sebagai pendidik guru tentu harus ahli dalam setiap bidang dan juga lihai dalam menggunakan media pembelajaran. Dalam ikhtiar untuk mengkuilatkan unsur pendidikan, guru menjadi bagian dari komponen sumber daya manusia yang harus diberikan pembinaan dan dikembangkan secara berskala (Supriyati, Cholik 2017). Peningkatan kualitas dengan profesi guru dilaksanakan melalui program pendidikan pra-jabatan maupun yang sedang dalam jabatan. Namun masih ditemukan kondisi belum tentu juga guru yang di didik di lembaga pendidikan itu terlatih dengan baik dan mampu bersaing secara optimal.

Pengetahuan dan keterampilan guru perlu terus dilatih dan tingkatkan agar dapat melakukan tugasnya dengan segenap potensial dan optimal. Hal ini mendorong pemerintah khususnya Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan giat memacu kinerja untuk meningkatkan kesan terbaik bagi mutu guru-guru di Indonesia. Salah satu upayanya dengan membentuk suatu komunitas pemberdayaan lembaga-lembaga peningkatan kompetensi guru, yakni Kelompok Kerja Guru dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) (Kemendikbud, 2020). Selain itu adanya pengaruh perubahan yang serba cepat di era 5.0 ini mendorong para guru untuk tetap semangat terus menerus belajar memperkaya diri dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta mobilitas masyarakat (Maghfiroh, 2018). Salah satu hal yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran yaitu bahan ajar. Selama ini bahan ajar yang dimiliki guru masih dalam bentuk *handout*. Padahal bahan ajar tersebut tidak interaktif. Hal tersebut menyebabkan pemahaman Peserta didik tentang materi pelajaran tidak semaksimal mungkin (Rahayu & Roektiuningrum, 2022).

Pada era 5.0 saat ini TI dan Komunikasi sudah berkembang sangat pesat, salah satunya dalam hal merancang media pembelajaran matematika khususnya. faktanya di era sekarang, banyak sekali pilihan *software* seperti media pembelajaran interaktif yang bisa digunakan untuk mempermudah dalam proses belajar-mengajar oleh sebab itu Kurangnya keahlian guru dan peserta didik terhadap teknologi, dan dengan kurang memadainya sarana prasarana di sekolah, menjadi masalah urgensi dalam kegiatan pembelajaran (Syah, 2020; Pradani, 2022). Matematika menjadi ilmu dasar setiap rumpun ilmu atau *basic science*, yang aplikasinya sangat wajib dibutuhkan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, dimana media berpartisipasi juga sebagai tempat belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan pembelajaran. (Maghfiroh, 2018). Rasa bosan peserta didik akan sesuatu yang pasif bisa saja terjadi kapanpun dan dimanapun dalam pembelajaran. Oleh sebab itu kreativitas dan juga keahlian berinovasi dalam media pembelajaran perlu dilakukan guna menumbuhkan minat dan bakat pada diri peserta didik. Ketika peserta didik mulai terlihat kehilangan

semangat dan motivasi dalam belajar, maka tugas pendidik harus mampu mengembalikan ketertarikan anak didik dengan pembelajaran yang menyenangkan.

Upaya yang bisa dilakukan untuk permasalahan diatas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (Nurafni & Aidah, 2022). Media pembelajaran menjadi bagian yang tidak bisa terpisahkan dari kegiatan proses belajar mengajar guna tercapainya tujuan pendidikan di Negara Indonesia umumnya dan tujuan pembelajaran matematika di sekolah pula pada khususnya. (Wafiqni & Putri, 2021). Guru selayaknya harus menyiapkan media pembelajaran yang menarik guna mendukung penyampaian materi serta membuat rancangan suatu media pembelajaran yang menghidupkan suasana kegiatan belajar mengajar di kelas disesuaikan pula dengan tingkatan kelas dan karakteristik peserta didik (Hae & Tantu, 2021). Maka media pembelajaran menjadi solusi penting dalam proses pembelajaran karena salah satu penyebab rendahnya minat belajar Peserta didik bisa juga dipengaruhi karena kurangnya kompetensi guru dalam memanfaatkan keberagaman dan pengaplikasian berbagai teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan juga sangat terbatas, karena rendahnya minat dan motivasi itu pula pada diri peserta didik akan sangat berpengaruh terhadap prestasi belajarnya (Devi, Subiyantoro, 2021). Fungsi dari teknologi informasi serta pemanfaatannya di lingkungan sekolah untuk pembelajaran matematika sudah menjadi keharusan yang tidak dapat di acuhkan lagi. Berbagai macam aplikasi teknologi dan kondisi lingkungan sudah banyak pula tersedia dalam masyarakat dan sehingga dapat dimanfaatkan secara optimal untuk keperluan proses pengajaran.

Zaman sekarang pula perkembangan teknologi sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran bermanfaat sebagai lentera pengetahuan, alat bantu yang memfasilitasi bidang pendidikan dan bidang lainnya. (Tambunan, 2020). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan bisa dengan menggunakan Aplikasi Belajar, Media aplikasi *WordWall* adalah media yang bisa dianggap seperti mading mata pelajaran yang ditempelkan di tembok dalam ruang kelas sehingga memungkinkan untuk diakses oleh seluruh peserta didik baik melalui *computer*, *laptop* maupun *smart phone*. Media *WordWall* bisa dirancang berupa tulisan konsep inti pelajaran khususnya matematika dengan tambahan obyek nyata, gambar, atau diagram, yang disesuaikan ukuranya sehingga bisa dibaca peserta didik dengan jelas dari seluruh jarak dan posisi peserta didik di dalam kelas (Maghfiroh, 2018), bisa disimpulkan juga media *WordWall* ini dinilai mampu menciptakan interaksi aktif yang sangat menguntungkan bagi Peserta Didik. Selain itu *WordWall* juga dinilai merupakan salah satu aplikasi yang memadai digunakan sebagai media belajar maupun alat evaluasi yang menarik bagi peserta didik khususnya dalam pembelajaran matematika. (Sari & Yarza, 2021)

## 2. METODE

Tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan pengabdian di MTs Negeri 2 Kota Jambi yang beralamat di Jln. Adityawarman, Sukorejo, Kel. The Hok, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi, Prov. Jambi. Dilaksanakan pada hari Sabtu, 06 Agustus 2022. Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat ini

## **LOKOMOTIF ABDIMAS**

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Volume 1, Nomor 2, Desember 2022

dijabarkan secara deskriptif kualitatif dimana akan dijelaskan secara detail bagaimana hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan selama satu hari (3,5 Jam) di MTs Negeri 2 Jambi yang diikuti sekitar 18 orang guru MGMP Rayon 2 mapel bidang matematika dan didampingi sekitar 10 orang dosen prodi Tadris matematika UIN STS Jambi , Kegiatan dimulai dari Pukul 11.00 sampai dengan 14.30 Wib melalui beberapa metode antara lain:

### **A. Ceramah**

Metode ini dilakukan pada tahap awal ketika memberikan materi atau informasi kepada guru tentang pengenalan fitur, penggunaan aplikasi dan pemanfaatan *WordWall* dalam pembelajaran khususnya pembelajaran matematika.

### **B. Diskusi dan praktik**

Dalam kegiatan ini dosen pendampingan pemberian materi memberikan kesempatan kepada guru peserta MGMP untuk mempraktikan langsung secara mandiri di laptop atau hand phone masing-masing aplikasi *WordWall* sambil berdiskusi dan tanya jawab antara guru dan pemateri jika masih mengalami kendala dalam penggunaan aplikasi ini. Pemberian materi dibagi menjadi lima sesi, yaitu (1) *Introduction*; (2) *Connection*; (3) *Application* ; (4) *Reflection* dan (5) *Extension* dengan penjelasan sebagai berikut:

1. *Introduction* :Pada sesi Kegiatan pendamping atau pemateri menjelaskan latar belakang, tujuan sosialisasi, dan garis besar kegiatan.
2. *Connection*: Saat sesi ini melakukan Urut pengetahuan terkait Aplikasi *WordWall*. Selanjutnya .
3. *Application* yaitu Kegiatan Latihan membuat game dengan aplikasi *WordWall* sebagai media pembelajaran.
4. *Reflection* Pada kegiatan mererefleksi apa itu Aplikasi *WordWall* dan mengapa perlu Aplikasi *WordWall* bagi guru dan memberikan penguatan-penguatan.
5. *Extension* kegiatan terakhir menyarankan guru untuk senantiasa dapat terus belajar tentang pembelajaran yang berbasis teknologi dengan berbagai materi yang relevan dalam praktik mengajar sebagai media interaktif.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa aktivitas akan dijelaskan mulai dari kegiatan pembukaan, pemberian materi dan akhir.

### **A. Kegiatan Pembukaan**

Kegiatan ini diawali dengan pembukaan acara yang di buka oleh ibu ketua MGMP matematika Rayon 2 kota jambi dilanjutkan dengan kata sambutan yang di sampaikan oleh bapak kepala prodi tadris matematika, pada kegiatan ini, acara pembukaan berjalan dengan lancar. Selanjutnya para peserta di instruksikan masuk ke ruangan pembelajaran dengan membawa laptop atau smart phone dan pemateri atau pendamping mempersiapkan materi melalui *Power Point*. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen dalam

## **LOKOMOTIF ABDIMAS**

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat  
Volume 1, Nomor 2, Desember 2022

bentuk pemberian Pelatihan dan sosialisasi *Wordwall* untuk aktualisasi Guru MGMP Matematika Rayon 2 MTs Se Kota Jambi. Salah satu tujuan pemberian Pelatihan atau pendampingan dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* ini untuk Pembelajaran Matematika bagi Guru MGMP Matematika Rayon 2 MTs Se Kota Jambi mempermudah ibu/bapak guru memahami tentang bagaimana penggunaan *Wordwall* dan memberikan referensi model pembelajaran baru yang lebih menarik untuk peserta didik karena berbasis game pembelajaran sehingga bisa mengembangkan aktualisasi guru khususnya.



**Gambar 1. Photo Kegiatan Pembukaan PKM**

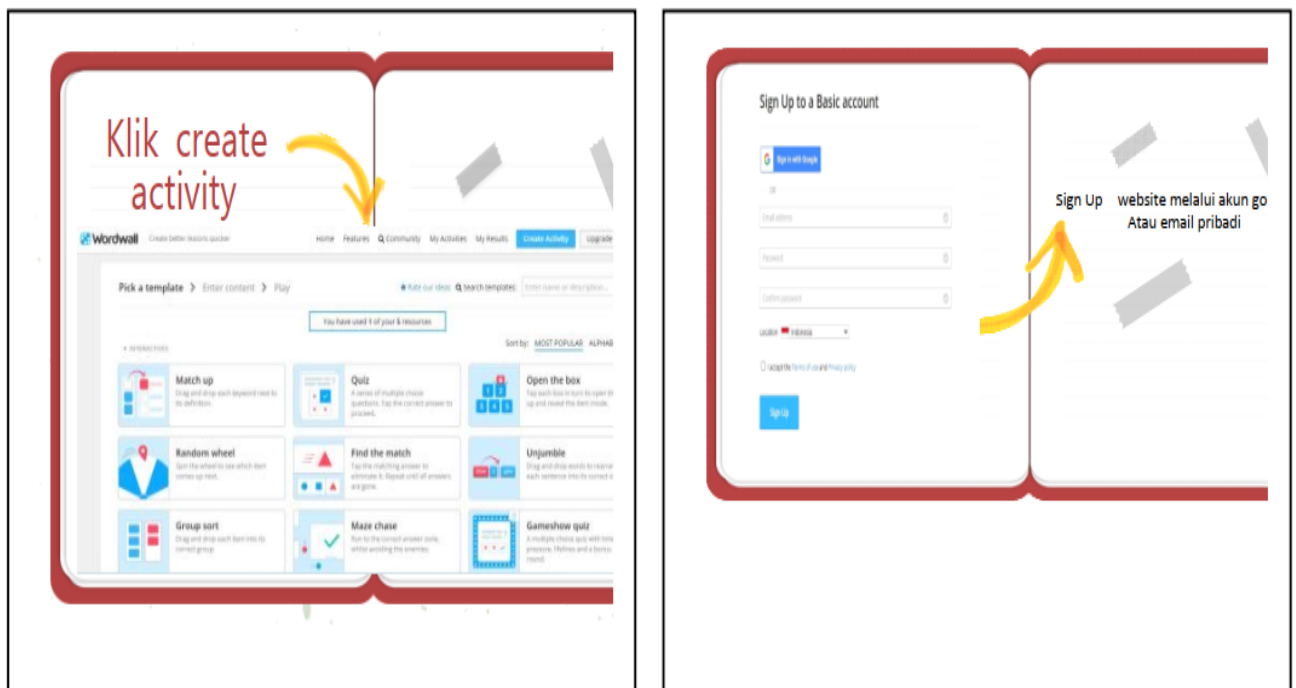


**Gambar 2. Photo Bersama Dosen Tadris Matematika dan  
Guru MGMP Rayon 2 Kota Jambi**

**B. Kegiatan Pemberian Materi**

Pada Kegiatan ini pemateri yaitu salah satu dosen tadris matematika memberikan materi tentang pengenalan aplikasi *WordWall* dan bagaimana penggunaan *WordWall*, selama kegiatan penyampaian materi ini seluruh peserta sangat antusias dan merasa terbantu untuk diaplikasikan di sekolah masing-masing karena *WordWall* menyajikan banyak sekali template yang bisa digunakan terutama dalam pembelajaran matematika. aplikasi *wordwall* berbasis online ini. Memiliki Kelebihan:

1. Aplikasi *Wordwall* ini tersedia banyak template yang dapat dipilih oleh guru menyesuaikan pula dengan materi yang akan diajarkan.
2. Terdapat pilihan Basic dengan pilihan 5 buah template atau thema
3. Aplikasi *Wordwall* tidak berbayar untuk
4. Permainan yang sudah dibuat atau di desai guru bisa langsung di *Share* melalui tautan, bisa dikirimkan melalui *Whatsapp*, atau *Google Classroom*, *Telegram*, *Email* dan aplikasi chatting yang mendukung lainnya.
5. Template atau permainan yang sudah dirancang jugadapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga bisa di print dan memudahkan peserta didik untuk mengulas kembali tanpa adanya smart phone.
6. Tersedia pula berbagai macam permainan yang ditawarkan oleh *software* pembelajaran ini, termasuk permainan klasik seperti *Crossword*, *Quiz*, *Find the Match*, *Missing Word*, *Random Wheel*, *Random cards*, *True or False*, , *Whack-a-mole*, *Match up*, *Group short*, *Hangman*, *Anagram*, *Open the Box*, *Wordsearch*, *Unjumble*, *Labelled diagram*, *Ballon pop*, dan *Gameshow Quiz* (Sun'iyah, 2020).



Gambar. 3. Template math yang tersedia di App *WordWall*





**Gambar. 4. Photo Kegiatan peserta saat menggunakan App WordWall**

### **C. Kegiatan Akhir Materi**

Pada sesi kegiatan terakhir ini peserta sudah membuat sendiri template mana yang akan digunakan untuk pembelajaran matematika di sekolah masing-masing, terpantau juga selama mengikuti penyampaian materi peserta sangat antusias dan merasa bermanfaat sekali kegiatan sosialisasi ini, karena guru juga mengaku sering sekali tidak menggunakan media IT dalam pembelajaran karena kurang keahlian dalam menggunakannya. Selanjutnya dosen pendamping pemberian materi menyimpulkan kegiatan PKM dengan menyampaikan kelebihan dan kekurangan dari app *WordWall* serta materi apa yang sesuai dengan aplikasi ini dan menutup kegiatan dengan photo bersama dosen dan ibu/bapak peserta MGMP Matematika Rayon 2 se kota jambi di MTsN 2 Jambi.



**Gambar. 5. Photo Bersama Peserta MGMP Rayon 2 Se Kota Jambi**

#### **4. KESIMPULAN**

Pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari tim dosen tadris Matematika di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pengabdian ini dilaksanakan di MTs Negeri 2 Kota Jambi. Pengabdian dilakukan dengan memberikan Pemanfaatan *WordWall* untuk Pembelajaran Matematika bagi Guru MGMP Matematika Rayon 2 MTs Se Kota Jambi. Pelatihan ini dilaksanakan selama 1 kali di MTs Negeri 2 Kota Jambi. Selama memberikan pendampingan. Untuk hasil dari pengabdian guru-guru madrasah menjadi mampu membuat *Game* pembelajaran dengan aplikasi *WordWall*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aidah, N. & Nurafni. 2022. Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Jurnal Pendidikan* Volume 11 No 2.
- Hae, Y., & Rezeki Patricia Tantu, Y. (2021). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i4.522>.
- Kemendikbud. (2020). Surat Edaran Jendral No. 15 Tahun 2020. 09, 1–12.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media WordWall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Peserta didik Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Nisa, Siti, F. & Renoningtyas Novida. 2021. Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan* Volume 3 Nomor 5.



## **LOKOMOTIF ABDIMAS**

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Volume 1, Nomor 2, Desember 2022

- Pradani, T.G. 2022. Penggunaan media pembelajaran *wordwall* untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar Peserta didik pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.
- Rahayu, D.P & Roektingrum, E. 2022. *Workshop* Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berorientasi *Life Skills* dalam Pembelajaran IPA. Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan Matematika. 6(2).
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi*. 4(April), 195–199.
- Syah, R. H. (2020). Dampak Covid-19 Pada Pendidikan Di Indonesia: Sekolah, Keterampilan, Dan Proses Pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>.
- Subiyantoro. & Devi, A.D. 2021. Implementation Of Democratic Leadership Style And Transformational Head Of Madrasah In Improving The Quality. Jurnal Manajemen Pendidikan Islam. Vol 6, Issue 1
- Sun'iyah, Siti, L. 2020. Sinergi Peran Guru dan Orang Tua dalam Mewujudkan Keberhasilan Pembelajaran Pai Tingkat Pendidikan Dasar di Era Pandemi Covid-19.
- Supriyanti. & Cholil, M. 2017. Aplikasi Technology Acceptance Model Pada Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit. Jurnal Bisnis & Manajemen Vol. 17, No. 1
- Tambunan, M.R. 2020. Kebijakan Perpajakan Di Indonesia Untuk Kemudahan Ekonomi Saat Masa Pandemi Covid-19.
- Wafiqni, N. & Putri, F. M. 2021. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1.