

Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Pembelajaran bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi

Hedia Rizki^{1*}, Muslimahayati², Michrun Nisa Ramli³

¹²³*Program Studi Tadris Matematika, UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi, Jambi, Indonesia*

* hediarezki@uinjambi.ac.id

Abstrak

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk memberikan wawasan pengetahuan mengenai sumber media interaktif, yaitu wordwall dan menerapkannya di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan PkM ini diikuti oleh 26 orang guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi, 5 orang dosen tadris matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi dan berkolaborasi bersama mahasiswa UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi. Peserta merupakan guru dengan mengampu mata pelajaran yang berbeda-beda. Metode yang dilakukan pada PkM ini adalah pemaparan materi, tanya jawab, dan diskusi. Hasil dari PkM ini adalah peserta mampu membuat media pembelajaran berbasis wordwall. Diharapkan pelatihan ini dapat membantu guru mempersiapkan proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

Kata kunci: Aplikasi Wordwall, Madrasah Aliyah, Media Pembelajaran.

Abstract

The purpose of this Community Service (PkM) activity is to provide insight into knowledge about interactive media sources, namely wordwall and apply it in the classroom to improve the quality of learning. This PkM activity was attended by 26 teachers of Madrasah Aliyah Jambi Laboratory, 5 lecturers of mathematics education in UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi and collaborated with UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi students. Participants are teachers with different subjects. The method carried out in this PkM is material presentation, question and answer, and discussion. The result of this PkM is that participants are able to create wordwall-based learning media. It is hoped that this training can help teachers prepare for a better learning process.

Keywords: Learning Media, Madrasah Aliyah, Wordwall Application.

1. PENDAHULUAN

Salah satu hal yang bisa dilakukan guru pada saat pembelajaran di era digital ini adalah dengan memperkenalkan dan mengembangkan IPTEK kepada peserta didik. Guru dapat mempergunakan media pembelajaran yang tentunya memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Selaras dengan hal tersebut, maka guru harus terus berkreasi dan berinovasi dalam mengajar melalui penggunaan media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi (Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan 2022), dan meningkatkan minat belajar (Supriyono 2018). Akan tetapi, menurut (Sari and Yarza 2021) guru-guru masih belum siap menghadapi perubahan yang ada, serta masih minim pengetahuan terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Menurut (Nenohai et al. 2021) ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dapat membangun pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses, yaitu *wordwall*, *quizizz*, *schoolology*, *kahoot*, dan lainnya. Dari beberapa media interaktif tersebut, tim pengabdian memilih untuk memanfaatkan media pembelajaran *wordwal*. Sebab, *wordwall* memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif. *Wordwall* juga merupakan media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan dan menarik (Pradini and Adnyayanti 2022).

Selain itu, media pembelajaran berbasis game edukasi ini (Mei, Ju, and Adam 2018) merupakan aplikasi yang dapat menarik perhatian siswa karena berbasis permainan yang menarik (Nissa and Renoningtyas 2021), serta membuat siswa lebih fokus dalam pembelajaran. *Wordwall* juga dapat menjadi sumber belajar siswa (R. D. Lestari 2021), sebagai media, dan instrument penilaian (Sari and Yarza 2021). Ditambah lagi, di sana juga tersedia kreasi guru lain yang dapat dijadikan referensi dalam merancang media pembelajaran (Wafiqni and Putri 2021). Kelebihan dari *wordwall* lainnya adalah mempunyai banyak *template* yang dapat dibuat guru, serta tidak berbayar untuk pilihan *basic* (Sun'iyah 2020).

Kegiatan pengabdian yang serupa juga pernah dilakukan oleh (B. B. Lestari et al. 2022) di SMA Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo. Penelitian penggunaan *wordwall* juga pernah dilakukan, salah satunya dari (Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan 2022), hasil penelitian tersebut adalah ada pengaruh media game online *wordwall* untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SDN 1 Sukorame. Penelitian lainnya dari (Junioviona 2022) terdapat peningkatan persentase aktivitas guru dalam proses pembelajaran dengan pemanfaatan media *wordwall* terbukti dengan adanya peningkatan persentase aktivitas guru yang diperoleh dari data pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, terlihat bahwa adanya efek positif penggunaan media *wordwall* ini. Sehingga, tim pengabdian mengadakan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *wordwall* kepada guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi untuk menularkan efek positif tersebut. Pengabdian ini juga ditunjang dengan hasil observasi, di sekolah tersebut belum pernah diadakan pelatihan aplikasi *wordwall*. Dengan adanya pengabdian ini, harapannya guru dapat memanfaatkan *wordwall* sebagai media pembelajaran. Apalagi di Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi merupakan madrasah dengan akreditasi A, mempunyai sumber daya guru yang banyak, dan fasilitas yang memadai seperti jaringan internet. Sumber daya tersebut sangat disayangkan apabila tidak diberdayakan dengan baik.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pada hari Sabtu, 13 Agustus 2022 pada pukul 08.00 WIB hingga 13.000 WIB. Pengabdian dilaksanakan secara tatap muka yang bertempat di Madrasah Aliyah Laboratorium Kota Jambi yang beralamat di Jl. Arif Rahman Hakim Simpang IV Sipin Kecamatan Telanaipura, Kota Jambi. Pengabdian ini diikuti oleh 26 orang guru dengan latar belakang mata pelajaran berbeda-beda. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *workshop* (pemaparan materi, tanya jawab, dan diskusi), pelatihan, serta pendampingan. Kegiatan pengabdian dalam bentuk pelatihan ini terdiri dari dua tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan meliputi pengurusan izin dan surat menyurat dengan madrasah mitra. Kemudian dilanjutkan dengan koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan dengan kepala sekolah. Setelah itu tim pengabdian akan menyiapkan materi pelatihan. Adapun pemateri pelatihan adalah Muslimahayati, M.Pd yang merupakan dosen prodi tadaris matematika UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

2. Tahap Pendampingan

Pada tahap ini, guru dilatih menggunakan media aplikasi *wordwall* sesuai dengan teori dan petunjuk yang diberikan. Kemudian, para guru diberikan kesempatan untuk bekerja dalam kelompok untuk mendesain media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan aplikasi *wordwall*. Hasil desain tersebut kemudian dipresentasikan untuk didiskusikan

bersama. Hal ini bertujuan untuk memberikan penekanan pada aspek pemanfaatannya dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan ini meliputi kegiatan pelatihan dan pendampingan aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran. Berikut akan dipaparkan hasil pelaksanaan kegiatan yang dimaksud.

1. Pelatihan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan secara tatap muka (*offline*) pada Hari Sabtu, 13 Agustus 2022 dari pukul 08.00 WIB hingga 13.00 WIB. Peserta kegiatan berjumlah 26 orang guru dengan *background* mata pelajaran berbeda-beda. Pelatihan dilakukan dalam bentuk pemaparan materi, simulasi, tanya jawab, serta pengaplikasian sesuai dengan materi pelajaran yang diampu. Pada bagian ini, kegiatan dimulai dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian. Peserta memberikan respon positif terkait materi yang disajikan. Hal ini terlihat dari keaktifan dan partisipasi guru dalam sesi tanya jawab.



Gambar 1. Materi Wordwall

Selain pemaparan materi yang bersifat teoritis, dilakukan juga demonstrasi dan simulasi praktis terkait perancangan media pembelajaran dengan aplikasi *wordwall*. Peserta menyimak simulasi yang dilakukan, kemudian mencoba untuk mensimulasikan secara berkelompok. Dengan pendampingan tim pengabdian, simulasi secara berkelompok kemudian dilanjutkan dengan simulasi secara mandiri. Sehingga peserta dapat merancang dan mendesain media berbasis aplikasi *wordwall*.

2. Pendampingan

Setelah pemaparan materi dan peserta mendapatkan berbagai informasi dan pengetahuan baik konseptual maupun praktis terkait implementasi aplikasi *wordwall* dalam pembelajaran. Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Peserta secara individual merancang desain soal dengan memanfaatkan aplikasi *wordwall* sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan pendampingan bagi para peserta untuk mengembangkan desain pembelajaran yang dimaksud terutama dalam hal pengembangan dan implementasi media berbasis aplikasi *wordwall*. Berdasarkan hasil pengembangan media berbasis aplikasi *wordwall*,

tergambar bahwa peserta telah mampu merancang media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Selain itu, media yang dihasilkan juga dapat dimanfaatkan secara praktis dalam desain pembelajaran untuk siswa MA Labor.



Gambar 2. Sesi Pendampingan Peserta Pelatihan

Setelah itu, peserta diminta untuk mempresentasikan hasil dari latihan uji coba yang sudah dibuat dan menghasilkan beberapa hasil pembelajaran. Hasil tersebut kemudian dievaluasi bersama-sama. Adapun hasil peserta sebagai berikut:

1. Hasil peserta 1 <https://wordwall.net/resource/34834239>
2. Hasil peserta 2 <https://wordwall.net/resource/34834230>
3. Hasil peserta 3 <https://wordwall.net/resource/34834231>
4. Hasil peserta 4 <https://wordwall.net/resource/34834335>
5. Hasil peserta 5 <https://wordwall.net/play/34834/230/314>
6. Hasil peserta 6 <https://wordwall.net/resource/34834001>

Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dapat dikatakan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk “Pelatihan Pemanfaatan Wordwall bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi” berjalan dengan baik dan lancar. Hasil kegiatan ini memberikan potret dan gambaran bahwa secara umum peserta belum terbiasa dengan pembelajaran yang memanfaatkan media teknologi dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan guru-guru belum memiliki pengetahuan yang cukup memadai terkait berbagai media berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran (Syah 2020), serta budaya pembelajaran konvensional yang berlangsung selama ini. Melalui kegiatan pelatihan ini, peserta menjadi paham dan lebih termotivasi untuk belajar dan mulai memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Secara khusus, antusias peserta dalam memanfaatkan media berbasis aplikasi wordwall dalam pembelajaran terlihat selama kegiatan ini. Hal ini tidak terlepas dari persepsi dan respon guru yang positif terhadap aplikasi wordwall yang interaktif, mudah digunakan, dan multifungsi dalam arti dapat digunakan juga sebagai instrumen penilaian selain sebagai sumber dan media belajar.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dosen dan mahasiswa Program Studi Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi ini dapat disimpulkan bahwa “Pelatihan Pemanfaatan Wordwall untuk Pembelajaran bagi Guru Madrasah Aliyah Laboratorium Jambi” mendapat sambutan yang antusias dari guru MA Laboratorium kota Jambi yang mengikuti kegiatan ini. Materi yang disampaikan oleh dosen sangat membantu peserta pelatihan dalam memahami penggunaan teknologi dalam pembelajaran sebagai inovasi dan kreatifitas sehingga dapat dipraktekkan dalam pembelajaran yang hendak dilakukan oleh guru. Diharapkan pelatihan ini dapat membantu guru mempersiapkan proses pembelajaran yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Junioviona, Ainnun Qaidhar. 2022. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan.” *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran* 3 (3): 609–16.
- Lestari, Bernadetta Budi, Pandu Rudi Widyatama, Agnes Sandri, and Diana Sele. 2022. “Pemanfaatan Wordwall Sebagai Media Pembelajaran : Pelatihan Guru Di Sma Muhammadiyah 1 Taman Sidoarjo” 3 (1): 176–84.
- Lestari, Rizki Dwi. 2021. “Paya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/202.” *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2 (2): 1–6.
- Mei, S. Y, S. Y Ju, and Z Adam. 2018. “Implementing Quizizz as Game Based Learning in the Arabic Classroom.” *European Journal of Social Sciences Education and Research* 12 (1): 208.
- Nenohai, Juliana M. H., Siprianus S. Garak, Christine K. Ekowati, and Patrisius Afrisno Udil. 2021. “Pelatihan Dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang.” *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat* 2 (2): 101–10. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>.
- Nissa, S. F., and N Renoningtyas. 2021. “Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3 (5): 2854 –2860.
- Pradini, Putu Cening, and Ni Luh Putu Era Adnyayanti. 2022. “Teaching English Vocabulary to Young Learners with Wordwall Application: An Experimental Study.” *Journal of Educational Study* 2 (2): 187–96. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i2.351>.
- Sari, Prima Mutia, and Husnin Nahry Yarza. 2021. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi.” *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 4 (2): 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, and Angga Setiawan. 2022. “Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 1 (3): 216–23. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.176>.
- Sun'iyah, S. L. 2020. “Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI Di Tingkat Pendidikan Dasar.” *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora* 7 (1): 1–18.
- Supriyono. 2018. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (1): 43–48.
- Syah, Rizqon 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>.
- Wafiqni, N, and F. M. Putri. 2021. “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring

LOKOMOTIF ABDIMAS

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

Volume 2, Nomor 1, Juni 2023

E-ISSN:2986-0962

(Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1.” *Elementar(Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar* 1 (1): 68–83.