

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

**Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian
Orientasi Masyarakat**

JURNAL AMPOEN

Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Halaman: 436-439

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMES ONLINE WORDWALL DI GURU SDN 065013

**Patri Janson Silaban, Esther Evi Rianty Siburian, Tiya Meita Purba,
Elisabeth Victoria br Kaban, Mika Pepayosa Sitepu**

PGSD, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2029>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Silaban, P., Esther Evi Rianty Siburian, Tiya Meita Purba, Elisabeth Victoria br Kaban, & Mika Pepayosa Sitepu. (2024). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMES ONLINE WORDWALL DI GURU SDN 065013. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 436–439. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2029>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (**Jurnal AMPOEN**): *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* dengan Visi “*Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam Publikasi*” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama, teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (**CC-BY-SA**) atau lisensi yang setara sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya ilmiah.





PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMES ONLINE WORDWALL DI GURU SDN 065013

**Patri Janson Silaban¹, Esther Evi
Rianty Siburian², Tiya Meita Purba³,
Elisabeth Victoria br Kaban⁴, Mika
Pepayosa Sitepu⁵**

1,2,3,4,5,6

PGSD, Universitas Katolik Santo
Thomas, Medan

***Korespodensi:**

Email :

patri.jason.silaban@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 15/07/2024

Diterima : 16/07/2024

Diterbitkan : 17/07/2024

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kepada guru tentang penerapan aplikasi wordwall dalam pembelajaran, dengan memperhatikan hasil observasi, dan wawancara dengan para guru bagaimana pemahaman guru untuk menggunakan aplikasi wordwall dalam proses pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru SDN 065013. Sampel penelitian adalah salah satu guru SDN 065013. Instrumen penelitian melalui observasi dan wawancara. Aplikasi wordwall sangat berpengaruh kepada siswa untuk mengajak siswa lebih aktif untuk berdiskusi kepada teman sekelas dan kepada guru dalam proses pembelajaran berlangsung. Media Wordwall dapat meningkatkan minat, kesenangan, motivasi, dan semangat. Dampaknya terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini membuktikan efektivitasnya selama proses pembelajaran dalam hal menarik perhatian siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, memperkenalkan aplikasi wordwall menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi wordwall berdampak positif bagi guru, karena aplikasi tersebut bermanfaat bagi siswa, untuk mengajak siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan bahwa dengan menggunakan media game interaktif wordwall, dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media game interaktif wordwall.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Wordwall

Abstract

This research aims to explain to teachers about the application of the wordwall application in learning, by paying attention to the results of observations and interviews with teachers about how teachers understand how to use the wordwall application in the learning process. This type of research is qualitative descriptive research. The population in this study were all teachers at SDN 065013. The research sample was one of the teachers at SDN 065013. The research instrument was observation and interviews. The wordwall application is very influential on students in inviting students to be more active in discussing with classmates and teachers in the learning process. Wordwall media can increase interest, enjoyment, motivation and enthusiasm. The impact can be seen in improving student learning outcomes. The use of this media proves its effectiveness during the learning process in terms of attracting students' attention. Based on the results of research and discussion, introducing the wordwall application concluded that the use of the wordwall application had a positive impact on teachers, because the application was useful for students, to encourage students to be more active in the learning process. This has been proven that by using wordwall interactive game media, it can improve student learning outcomes and can create a sense of interest and learning motivation in students who are interested in wordwall interactive game media.

Keywords: Learning media, Wordwall



PENDAHULUAN

Perkembangan manusia sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, khususnya di bidang pendidikan. Menurut Lestari (2021), Teknologi dapat dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Menurut Permendikbud, salah satu prinsip pembelajaran haruslah mengkonstruksi teknologi. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran di bidang pendidikan. Upaya ini bertujuan untuk membantu instruktur membuat, menerapkan, dan menyajikan materi pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menggunakan teknologi guna membantu siswa memahami materi mereka. Di bidang teknologi, ini adalah sistem yang membuat pembelajaran lebih sederhana untuk mendapatkan hasil yang diinginkan sekolah. kemajuan juga memberikan teknologi solusi yang membantu siswa belajar untuk memperoleh hasil yang diinginkan. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, administrasi, dan teknologi.

Namun, ada juga guru yang memberikan pekerjaan rumah dari buku tanpa memberikan penjelasan apa pun. Hal ini disebabkan oleh kurangnya daya cipta dalam pengajaran dan kurangnya antusiasme untuk mempelajari ide-ide baru. Hal ini berkaitan dengan berdasarkan penelitian riset (Syachtiyani Trisnawati, 2021), guru sering kali memberikan materi dan bimbingan tanpa memberikan penjelasan kepada siswa sepanjang pembelajaran. & Trisnawati, 2021), guru sering memberi bahan-bahan materi dan bimbingan tanpa memberikan penjelasan kepada siswa sepanjang pembelajaran. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat membantu instruktur meningkatkan kemampuan literasi digital mereka (Arifah et al. 2023).

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, Schoology, Kahoot, dan lainnya. Dari beberapa media tersebut tim pengadnan memilih untuk menggunakan media Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa. Karena wordwall memungkinkan instruktur membangun aktivitas pembelajaran dan menyediakan alat pembelajaran 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). Maka dari itu, peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Online Wordwall Terhadap Guru SDN 065013.

Wordwall memiliki elemen yang membedakannya dari program permainan edukasi daring lainnya. Secara khusus, setiap siswa memiliki skor dandan pemeringkatan yang memungkinkan guru menemukan pertanyaan peringkat paling sulit hingga yang paling mudah. keuntungan dari Wordwall adalah berbagai variasi template tersedia gratis. situs memiliki ini berbagai macam kegiatan seperti kuis, teka-teki silang, kartu acak, dan banyak lagi (Restu, Sutini, dan Dewi 2023). Materi ini menyediakan pendekatan yang menarik dan menyenangkan terhadap proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan antusiasme dan daya cipta instruktur dalam menyediakan materi kursus. Wordwall diciptakan untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, dalam membantu instruktur dengan penyampaian materi yang lebih efisien. Lebih jauh lagi, permainan yang dikembangkan oleh para pendidik dapat dengan mudah dibagikan secara langsung melalui Google Classroom, WhatsApp, dan lainnya. Wordwall adalah salah satu jenis materi yang dapat digunakan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk Pengaruh Media Pembelajaran Games Online Wordwall terhadap Guru SDN 065013.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk langsung memaparkan media pembelajaran permainan wordwall kepada instruktur wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data tentang pengenalan media pembelajaran berbasis permainan Wordwall kepada instruktur. Data hasil observasi dan wawancara disajikan secara naratif. Pendekatan analisis data penelitian ini meliputi : (1) Observasi, (2) Wawancara, (3) Dokumentasi.

1). Observasi

Observasi dalam studi ini hanyalah pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan cara komprehensif tentang Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Games Online Wordwall Terhadap Guru SDN 065013.

2). Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mengetahui cara melengkapi data dan mencoba mengumpulkan data yang dapat diandalkan dengan sumber data yang dapat diandalkan dan relevan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini salah satu peneliti mewawancarai guru SDN 065013 tentang bagaimana perasaan guru sudah memahami aplikasi games online wordwall untuk media pembelajaran interaktif untuk siswa.

3). Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan untuk mempertajam analisis penelitian yang berkaitan dengan aplikasi games online wordwall kepada guru.

Pengumpulan melibatkan data pengamatan dan wawancara yang dilakukan di lokasi penelitian. Setelah itu, data akan *direduksi* dan disortir untuk mengidentifikasi kebutuhan. Data selanjutnya akan direduksi dan disiapkan untuk ditampilkan. Akhirnya, kesimpulan akan diambil dari informasi yang diberikan.

Penelitian ini menggunakan strategi *triangulasi*. Pendekatan triangulasi mengevaluasi keandalan data. Banyak pendekatan digunakan untuk membandingkannya dengan sumber yang sama. Peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap sumber data. Data dikumpulkan melalui observasi di sekolah dasar negeri 065013. Peneliti melakukan wawancara dengan guru sekolah dasar negeri 065013. Dokumentasi, seperti foto dan video, digunakan untuk meningkatkan tahap ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian merupakan data yang diperoleh pada saat melaksanakan penelitian secara langsung, hasil penelitian diperoleh dari hasil penjelasan cara menggunakan aplikasi wordwall dan wawancara dengan guru, dokumentasi dilakukan dengan foto dan video pada saat melaksanakan penjelasan mengenai aplikasi wordwall. Pembahasan ini berisi tentang hasil penelitian di SD Negeri. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan menjelaskan kepada guru tentang penerapan aplikasi wordwall dalam pembelajaran, dengan memperhatikan hasil observasi, dan wawancara dengan para guru bagaimana pemahaman guru untuk menggunakan aplikasi wordwall dalam proses pembelajaran.

Aplikasi wordwall sangat berpengaruh kepada siswa untuk mengajak siswa lebih aktif

untuk berdiskusi kepada teman sekelas dan kepada guru dalam proses pembelajaran berlangsung.

Media Wordwall dapat meningkatkan minat, kesenangan, motivasi, dan semangat. Dampaknya terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini membuktikan efektivitasnya selama proses pembelajaran dalam hal menarik perhatian siswa. Lebih lanjut, hasil menunjukkan jika mayoritas siswa memiliki pemahaman yang cukup baik ketika menggunakan media Wordwall, dengan kemampuan menjawab pertanyaan dengan tepat.

Oleh karena itu, sangat disarankan untuk menggunakan Wordwall selama proses pembelajaran. Wordwall tidak hanya dapat digunakan sebagai alat penilaian, tetapi juga sebagai media dan sumber belajar. Wordwall memungkinkan guru untuk membuat berbagai tugas pembelajaran interaktif seperti teka-teki silang, teka-teki pencarian kata, kartu kata. Wordwall dapat dengan mudah digunakan sebagai penunjang pembelajaran yang mencakup media interaktif dan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang telah peneliti lakukan terkait dengan melakukan persentasi tentang cara menggunakan aplikasi wordwall dengan guru di SD Negeri . dan telah diuraikan oleh peneliti bahwa memperkenalkan aplikasi wordwall menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi wordwall berdampak positif bagi guru, karena aplikasi tersebut bermanfaat bagi siswa ,untuk mengajak siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran .

Penelitian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan media game interaktif wordwall, dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mampu memunculkan rasa minat dan motivasi belajar siswa dengan ketertarikan terhadap media game interaktif wordwall.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah bekerjasama dalam pelaksanaan sosialisasi media pembelajaran games online Wordwall di SDN 065013 untuk bantuan dan fasilitasi sehingga bahwa pelatihan ini akan berjalan dengan sukses. Tidak lupa kami juga mengucapkan terima kasih kepada

tim yang melaksanakan penelitian ini atas kerja sama, proyek saat ini dapat berjalan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, Afni Nur, Aura Lia Rahma, Indah Maulida Savon, Khairunissa Mutiara, Sri Ayu Sekarningrum, dan Arita Marini. 2023. "Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Dengan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *JPDSh: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 3(1):115-22.
- Restu, Naila Kurnia, Ai Sutini, dan Dinie Anggraeni Dewi. 2023. "Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar." *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* 6(1):94-101. doi: 10.22460/collase.v1i1.15502.
- Silaban, P. J., Saragih, E. D., Lumbagaol, M. A., Tumangger, R. R., Tarigan, R. Y., & Hutapaea, R. R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Satuan Panjang dalam Pembelajaran Matematika di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1730-1732.
- Silaban, P. J., Sianipar, O., Pasaribu, F., Tafonao, N., & Samosir, K. (2023). Sosialisasi Mengenai Alat Peraga Tangga Satuan di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2274-2277.
- Silaban, P. J., Purba, M., Tamba, M., Hasibuan, A. S., Sitohang, J., & brema Tarigan, R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Papan Pintar Berhitung Pada Pelajaran Matematika SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(7), 952-955.
- Silaban, P. J., Bago, H. T., Nainggolan, J. R. B., Telaumbanua, A. P., Hutasoit, L. T., & Siregar, C. T. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Pembelajaran Matematika Alat Hitung Perkalian di SD Negeri 067244. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1709-1712.