

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: 431-435

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI SARANA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Patri Janson Silaban, Party Gurning, Debora Graselia Br Situmorang, Jesika
Gultom, Anggita Apriyanti Sitompul

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.2032>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Silaban, P., Party Gurning, , Debora Graselia Br Situmorang, Jesika Gultom, & Anggita Apriyanti Sitompul. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI SARANA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 431–435. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2032>

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 pengabdi, 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 PENGUNAAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI SARANA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF

Patri Janson Silaban¹, Party
Gurning², Debora Graselia Br
Situmorang³, Jesika Gultom⁴,
Anggita Apriyanti Sitompul⁵

1,2,3,4,5,6

PGSD, Universitas Katolik Santo
Thomas, Medan

*Korespondensi:

Email :

patri.jason.silaban@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 15/07/2024

Diterima : 16/07/2024

Diterbitkan : 17/07/2024

Abstrak

Pelatihan penggunaan aplikasi wordwall sebagai sarana menciptakan media pembelajaran interaktif merupakan pengabdian kepada **Guru UPT. SD Negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan** yang diselenggarakan oleh Kelompok 1 matematika, program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Katolik Santo Thomas Medan. Adapun tujuan pengabdian yang diselenggarakan ini adalah untuk memberi informasi mengenai bagaimana cara penggunaan wordwall dalam menyiapkan media pembelajaran sehingga dapat menjadi solusi untuk menciptakan suatu pembelajaran interaktif dengan menjelaskan melalui materi dan praktek serta memberikan sebuah pembaharuan yang lebih menarik karena wordwall merupakan aplikasi edukasi diharapkan dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini adalah penyampaian materi dari pemateri. Pemateri menjelaskan pengetahuan atau informasi mengenai wordwall secara teoritis dan selanjutnya dilanjutkan dengan kegiatan praktek langsung oleh peserta. Penjelasan teori disampaikan dengan menyajikan slide ppt dari pemateri sedangkan kegiatan praktek langsung dilaksanakan dengan peserta mempraktekan langsung dengan menggunakan perangkat dengan mengikuti langkah-langkah penggunaan wordwall secara detail. Hasil yang diperoleh adalah para guru mengetahui inovasi terbaru tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dan para guru sudah dapat mengaplikasikan wordwall dengan mampu membuat materi ajar, media atau alat evaluasi sendiri dari aplikasi wordwall tersebut.

Kata Kunci: Pembelajaran interaktif, Wordwall

Abstract

Training on using the wordwall application as a means of creating interactive learning media is a service to UPT teachers. State Elementary School 064025 District, Medan Tuntungan organized by Group 1 Mathematics, Primary School Teacher Education study program, Santo Thomas Catholic University Medan. The purpose of this service is to provide information about how to use wordwall in preparing learning media so that it can be a solution for creating interactive learning by explaining it through materials and practice as well as providing more interesting updates because wordwall is an educational application which is expected to attract students' interest. in the learning process. The method used in this service is delivery of material from the presenter. The speaker explains theoretical knowledge or information about wordwalls and then continues with direct practical activities by the participants. Theoretical explanations are delivered by presenting ppt slides from the presenter, while direct practical activities are carried out with participants practicing directly using the device by following the steps for using the wordwall in detail. The results obtained are that teachers know the latest innovations regarding the use of interactive learning media and teachers are able to apply wordwall by being able to create their own teaching materials, media or evaluation tools from the wordwall application.

Keywords: Interactive Learning, Wordwall



PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi dan informasi seperti saat ini, menuntut semua orang untuk mengikuti setiap perkembangannya, serta menarik perhatian dengan meluncurkan inovasi-inovasi terbaru, salah satunya dalam bidang media pembelajaran. Pada masa dimana aplikasi digital berkembang sangat pesat seperti saat ini, guru dituntut selalu mengikuti perkembangan teknologi, khususnya dalam memanfaatkan dan mengoptimalkan media digital sebagai sarana yang bisa digunakan untuk menambahkan pengetahuan untuk menciptakan media pembelajaran yang tepat dengan kondisi siswa, saat ini media pembelajaran dapat dirancang dengan menggunakan cara yang mudah dan cepat yaitu dengan menggunakan aplikasi digital (Mu'ah, Suyanto, Romadhona, Hidayati, & Askhar, 2020).

Pemanfaatan penggunaan aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang merupakan cara untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, bagi siswa sekolah mengaplikasikan digital sudah tidak asing lagi, rata-rata siswa telah dapat menggunakan dan mengaplikasikannya, namun agar siswa tidak memanfaatkan aplikasi digital yang tanpa manfaat maka perlu dikenalkan dengan aplikasi digital yang dapat digunakan sebagai media edukasi (Ningrum, Eva Puspa Lia, 2021).

Dengan demikian siswa akan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dan menjadikan proses belajar mengajar lebih interaktif lagi. Jika tidak diberikan hal itu maka siswa akan merasa bosan karena pembelajaran selalu berpusat pada guru, siswa tidak diberi celah untuk berkreasi. Sehingga sangat diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian ini, proses pembelajaran bisa menjadi lebih efektif dan efisien serta diharapkan siswa dapat lebih memanfaatkan kearah positif aplikasi digital dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan metode pembelajaran yang sering diterapkan oleh guru dalam menyampaikan materi dengan melibatkan siswa secara aktif. Dalam hal ini aktif yang dimaksud adalah siswa mampu menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, diskusi dengan teman sekelas berjalan baik, dan siswa mampu mencari sumber referensi lain sebagai pendukung referensi pembelajaran. Metode tipe ini, siswa dituntut terlibat aktif dalam pembelajaran dengan mengajukan pertanyaan sesuai dengan materi pembelajaran, menganalisis dan menentukan solusi pemecahan masalah dan

menarik kesimpulan (Shebastian, Putrama, & Suyasa, 2020).

Peran guru di sini hanya sebagai fasilitator untuk membantu siswa jika terjadi hambatan atau kesulitan. Metode pembelajaran interaktif merupakan cara atau teknik penyampaian materi oleh guru. Guru sebagai nahkoda dalam proses pembelajaran harus mampu menciptakan situasi kondusif selama proses pembelajaran berlangsung untuk menuju tercapainya tujuan belajar (Tarigan & Siagian, 2019).

Sejalan dengan ungkapan (Maghfiroh, 2018), bahwa media wordwall mampu meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran. Wordwall merupakan salah satu aplikasi digital yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran maupun sebagai alat evaluasi (Sari & Yarza, 2021). Aplikasi digital wordwall memiliki banyak kelebihan salah satu diantaranya adalah dapat diakses secara gratis dengan hanya mendaftar akun dengan menggunakan alamat e-mail, dengan demikian kita dapat memilih beberapa template yang tersedia. Selain itu hasil rancangan dari aplikasi wordwall yang dapat bagikan secara langsung melalui whatsapp, google classroom maupun yang lainnya. Dalam aplikasi digital ini banyak permainan edukasi termasuk permainan klasik seperti Quiz (kuis) yaitu penyajian soal dalam bentuk pilihan ganda dengan mencantumkan beberapa pilihan jawaban, ada juga tipe permainan seperti; Find the Match (Mencari padanan) yakni mencocokkan gambar yang tersedia dengan pilihan yang ditawarkan, Random Wheel (Roda acak) yakni memilih jawaban dengan memutar roda acak, Missing Word (Kata yang hilang) yakni memasang kotak kosong yang tersedia dengan cara menyeret kotak tersebut dan dilepaskan pada posisi yang kita inginkan, Random cards (Kartu acak) yakni menebak kartu yang telah di acak secara otomatis, True or False (Benar atau salah), Match up (sesuai) yakni menyesuaikan soal dengan fungsi, definisi yang diberikan, Whack-a-mole (Tikus mondar-mandir munculkan tikus satu persatu maka pukul pada jawaban yang benar saja, Group sort (Pengurutan kelompok) yakni dengan melakukan seret dan lepas untuk mengelompokkan jawaban setiap grup, Anagram menyusun huruf sesuai posisi, Open the Box (Buka kotak) menebak kotak, Ballon pop game main dengan menjatuhkan setiap kata kunci ke definisi yang sesuai, Unjumble yakni menyusun

kalimat dengan mengeser dan melas sesuai posisinya, Labelled diagram (diagram berlabel) yakni menyusun gambar dengan cara digeser, dan Gameshow Quiz (Kuis pertunjukan permainan) yakni permainan pilihan ganda dengan disajikan batas waktu, nyawa dan bonus, Matching Pairs (Pasangan yang cocok), yakni permainan dengan cara memasangkan persegi-persegi yang tersedia sampai jawaban sesuai, Maze Chase (Mengejar labirin), yakni mencari menuju jawaban yang benar dengan menghindari musuh yang menghadang, Airplane (Pesawat terbang), yakni memilih jawaban dengan menggunakan tanda panah yang diterbangkan menuju pilihan jawaban yang benar dengan menghindari jawaban yang salah.

Sejalan dengan (Putri Fanny Mestyana, 2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa orang guru di UPT. SD Negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan merupakan guru dengan berbeda bidang mata pelajaran diketahui bahwa sebagian besar guru masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi khususnya aplikasi digital dalam pembelajaran. Guru masih menerapkan metode konvensional sehingga cenderung monoton karena kegiatan yang dilakukan kurang menarik minat belajar siswa. Berdasarkan temuan di atas maka dipandang perlu ada kegiatan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi digital khususnya aplikasi wordwall meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan kepada guru-guru di UPT. SD Negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan. Kegiatan ini diikuti oleh semua guru mata pelajaran. Tema pengabdian masyarakat pada kesempatan kali ini adalah pelatihan pemanfaatan aplikasi wordwall sebagai sarana menciptakan pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan melakukan tiga tahapan yakni tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan dan tahapan evaluasi. Pada tahap pertama yakni tahap persiapan kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan pengurusan surat izin ke sekolah

tempat pengabdian akan dilaksanakan. Selanjutnya melakukan koordinasi untuk menetapkan jadwal yakni hari dan waktu pelaksanaan pengabdian dengan kepala UPT. SD negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan.

Setelah itu tim menyiapkan semua alat dan bahan yang diperlukan saat pengabdian. Tahapan kedua, pada tahapan ini merupakan tahapan inti dalam pengabdian masyarakat, kegiatan yang dilakukan pada tahapan inti ini adalah penyampaian materi mengenai penggunaan aplikasi wordwall, pemaparan materi dilakukan tim pengabdian dengan menampilkan ppt dengan slide-slide yang berisi materi tentang aplikasi wordwall.

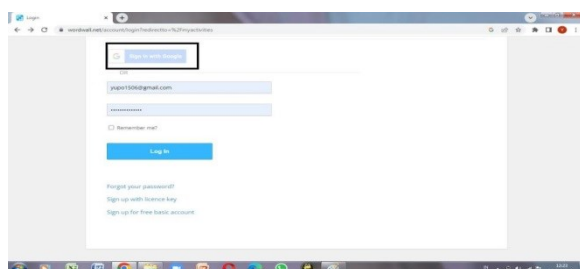
Setelah penyampaian materi moderator membuka sesi tanya jawab untuk memfasilitasi guru-guru yang ingin bertanya untuk memantapkan pemahaman terhadap aplikasi digital ini. Guru-guru sangat antusias dalam mengajukan pertanyaan disambut dengan tim pemateri menjawab dengan lengkap pertanyaan guru-guru. Selanjutnya setelah sesi tanya jawab maka masuk kepada praktek penggunaan aplikasi digital wordwall, guru-guru mempraktekan langsung dengan didampingi oleh tim sehingga saat guru-guru mengalami kesulitan tim bergerak cepat membantu hingga guru-guru benar paham. Guru-guru diminta membuat sendiri media pembelajaran dari aplikasi digital wordwall ini dengan memilih satu template yang diinginkan dan disesuaikan dengan bidang mata pelajaran guru masing-masing. Dengan demikian terlihat jelas guru-guru sudah mampu menggunakan aplikasi digital wordwall ini untuk membuat media pembelajaran. Tahap ketiga merupakan tahap akhir pada tahap akhir ini merupakan kegiatan pemberian kesimpulan dan masukan serta mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi digital wordwall yang dilakukan pada tanggal 19 Juni 2024 di UPT. SD Negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan telah diikuti oleh 3 guru dari berbagai bidang mata pelajaran. Kegiatan ini berlangsung dengan menerapkan tiga tahapan yakni tahap pertama atau tahap persiapan, tahap kedua yakni merupakan tahapan inti, pada tahap ini merupakan kegiatan penyampaian materi, tanya

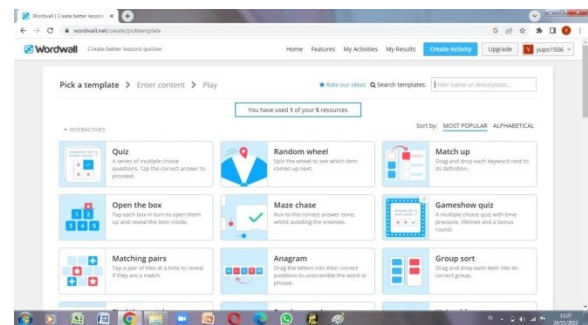
jawab dan praktek langsung serta tahap ketiga ataupun tahap penutup yakni kegiatan pemberian kesimpulan. Tahapan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tahapan yang sistematis dimana tahapan pertama merupakan tahapan persiapan merupakan tahapan yang berisi kegiatan pengurusan izin tempat dengan mendatangi langsung UPT. SD Negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan dengan berkoordinasi langsung dengan kepala sekolah dengan menyepakati tanggal pelaksanaan pengabdian dengan langsung menyerahkan surat izin dan surat tugas pengabdian kepada masyarakat, pada tahap persiapan ini tim juga mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan seperti absen hadir, infocus, power point, materi dan lain sebagainya.

Pada tahap ini merupakan kegiatan penting yakni penyampaian materi mengenai wordwall, penyampaian materi dibuka oleh moderator selanjutnya diserahkan kepada pemateri untuk menyampaikan materi secara rinci bagaimana cara penggunaan aplikasi ini dan memanfaatkan aplikasi ini dalam pembelajaran. Penyampaian materi dengan menggunakan slide ppt. Peserta sangat antusias memperhatikan pemateri dalam menyampaikan materi. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi digital wordwall adalah sebagai berikut :
Ketik pada tab pencarian <https://wordwall.net>
Maka akan muncul kotak dialog untuk Login, Silakan isi alamat e-mail aktif dan kata sandi



Gambar 1: Kotak Dialog Login Aplikasi Wordwall

Klik "Create Your Activity Now"
Maka Kita akan masuk ke Dashboard aplikasi wordwall



Gambar 2: Dashboard Aplikasi Wordwall

Silakan memilih template yang diinginkan! Setelah tersedia template maka kita bebas memilih template yang diinginkan dengan menyesuaikan bidang mata pelajaran dan materi yang akan disampaikan.

Aplikasi digital wordwall ini juga bisa dijadikan sebagai media evaluasi pembelajaran. Dalam penyampaian materi, pemateri langsung menjelaskan cara membuat media pembelajaran melalui aplikasi ini dengan langsung memilih salah satu template dan mempraktekan langsung melalui layar proyektor. Selanjutnya kegiatan sesi tanya jawab bergantian peserta mengajukan pertanyaan dengan didampingi notulen dan moderator menjembatani peserta dalam bertanya dan dijawab langsung oleh materi sehingga apa yang menjadi keraguan ataupun ketidaktahuan peserta langsung dapat terjawab.



Gambar 3: penyampaian materi oleh tim pengabdian

KESIMPULAN

Kegiatan penggunaan aplikasi digital wordwall sebagai sarana untuk menciptakan media

pembelajaran interaktif memiliki tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan guru untuk mengenal serta menggunakan aplikasi digital sebagai media maupun alat evaluasi dalam pembelajaran. Dengan guru mampu menggunakan aplikasi digital dengan optimal maka siswa akan mendapatkan dampak positif, pembelajaran menjadi tidak monoton, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Para guru sebagai peserta pada pengabdian ini mendapatkan banyak informasi serta pengetahuan tentang penggunaan aplikasi digital. Dengan menggunakan aplikasi ini proses pembelajaran jadi lebih interaktif dan menyenangkan karena materi dan pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berbentuk game yang didukung oleh gambar-gambar yang menarik serta suara-suara yang dapat merangsang semangat belajar siswa.

Dengan memanfaatkan penggunaan aplikasi ini para guru dapat menciptakan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga apa yang menjadi permasalahan didalam proses pembelajaran dapat diminimalisir dengan menggunakan aplikasi digital wordwall ini. Diharapkan para guru dapat mengaplikasikan kedalam proses pembelajaran di sekolah agar siswa merasakan dampak positif yang bisa didapat dengan menggunakan aplikasi digital wordwall ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami dari tim penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada kepala sekolah UPT. SD Negeri 064025 Kec. Medan Tuntungan , kepada Guru-guru di sekolah, kepada teman-teman yang membantu mengerjakan/melaksanakan pelatihan di sekolah sampai pada penulisan jurnal ini, dan kepada dosen penganpu Matematika Bapak Patri Janson Silaban, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing kami.

DAFTAR PUSTAKA

Asiani, R. W., Syahputri, E. D., & Pradani, A. P. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall Sebagai Sarana Menciptakan Media

- Pembelajaran Interaktif. Lokomotif Abdimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(1).
- Dacholfany, M. I., Sudyana, I. N., Roza, N., Bakri, A. A., Litamahuputty, J. V., & Al Haddar, G. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Mendeley Secara Online Untuk Penyusunan Daftar Pustaka Karya Ilmiah. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 3784-3790.
- Nenohai, J. M., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udil, P. A. (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), 101-110.
- 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.