

SOSIALISASI PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *WORDWALL* PADA GURU DI SEKOLAH DASAR

¹Jainatun Naimah, ²Jheni Yusuf Saragih, ³Yetti Pangaribuan

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Sari Mutiara Indonesia
Jl. Kapten Muslim, No.79, Kec. Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara 2022

¹jainatunnaimah16@gmail.com, ²jheniyusufsaragih11146@gmail.com,
³yettipangaribuan@gmail.com

Abstract

WordWall is one of the preferred alternatives to various kinds of interactive learning media that can make the learning process fun and not boring for students and teachers. In the age of technology like now, teachers must be able to keep up with the times. One of them is by making interactive learning media. The application of interactive learning can make it easier for students to receive learning in a fun way, so there is a need for socialization of interactive learning media using a website called WordWall at UPT SD Negeri 060883 Medan. This community service activity was carried out using interactive discussion methods, questions and answers and the practice of making learning media based on the Wordwall website. The purpose of this activity is for teachers to create interactive learning media to increase students' cognitive creativity.

Keywords: Wordwall, Enthusiasm, Cognitive, Interactive

Abstrak

WordWall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Di zaman teknologi seperti sekarang guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya dengan cara membuat media pembelajaran interaktif penerapan pembelajaran interkatif dapat memudahkan peserta didik untuk menerima pembelajaran dengan menyenangkan, maka perlu adanya sosialisai media pembelajaran interaktif menggunakan website yang bernama WordWall di UPT SD Negeri 060883 Medan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode diskusi interaktif, tanya jawab dan praktek membuat media pembelajaran berbasis website wordwall. Tujuan kegiatan ini adalah agar guru dapat menciptakan media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan kreativitas kognitif siswa.

Kata Kunci: Wordwall, Antusiasme, Kognitif, Interaktif.

PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah, terdapat berbagai permasalahan yang harus dihadapi oleh guru salah satu

permasalahan yang umum terjadi adalah peserta didik merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sebelumnya peran guru hanya sebatas mentransfer ilmu

kepada peserta didik, saat ini guru sebagai pendidik dituntut lebih bila pendidik menutup mata terhadap hal ini peran guru sebagai pendidik bisa dipastikan akan digantikan oleh teknologi, melihat pada saat ini peserta didik sudah mulai aktif menggunakan teknologi dalam hampir seluruh aspek kehidupan. Dalam implementasinya di sekolah dasar pada saat pembelajaran di kelas, guru yang hanya berpatok terhadap cara-cara lama seperti metode konvensional yang hanya mencatat di papan tulis, ujian menggunakan kertas, ujian menggunakan format pilihan berganda dan cara-cara lama lainnya akan kurang diminati oleh siswa. Dampaknya siswa kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar bersama dengan guru di kelas. Ketika hal ini terjadi, bukan tidak mungkin siswa akan belajar sendiri tanpa dampingan guru.

Pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran tersebut dengan

saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran (Prior et al., 2016). Pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran interaktif melibatkan siswa lebih aktif di kelas terciptanya pembelajaran yang tidak membosankan. Peningkatan dilandasi dengan rasa kemauan yang tinggi dengan digerakan oleh seorang Guru di kelas untuk membangun literasi siswa

Salah satu inovasi yang menarik perhatian adalah pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang semakin populer di kalangan pendidik adalah Wordwall. Platform ini menawarkan berbagai template interaktif yang dapat disesuaikan

dengan berbagai mata pelajaran dan topik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif. Wordwall adalah platform berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis aktivitas pendidikan, seperti permainan, kuis, dan teka-teki. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Wordwall memudahkan guru untuk merancang materi yang menarik dan interaktif. Platform ini menawarkan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran.

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang mendukung untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas yang interaktif. Maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang telah disampaikan untuk diterima dengan baik. Penyesuaian media pembelajaran dengan bahan ajar yang akan dibawa oleh Guru di kelas. Adanya materi dengan pertanyaan-pertanyaan untuk keaktifan siswa. Pengajaran interaktif akan melibatkan siswa dalam proses diskusi yang menarik dengan bantuan teknologi

dan alat interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajar yang ada di sekolah. Media yang dipilih disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di sekolah, dengan itu dirasa tepat dengan penggunaan media Wordwall dalam membantu kemudahan proses belajar mengajar di kelas.

Media wordwall efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah dasar karena dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari banyaknya fitur yang tersedia, mulai dari template yang dapat diubah, tema yang bisa disematkan di website, bisa diedit kembali, hingga bisa dibagikan yang dapat berfungsi sebagai pekerjaan rumah bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan Wordwall ini, diyakini bahwa pembelajaran intuitif dapat dilakukan. Guru hanya membuat bahan ajar atau materi yang akan disampaikan didalam kelas, kelebihan wordwall akan mempermudah Guru dalam mengkreasikan tampilan materi dan kuis dalam bentuk game. Menumbuhkan minat belajar berupa

motivasi yang membangun dengan bentuk setiap pemberian materi berbeda-beda setiap pertemuan. Tumbuhnya motivasi adalah suatu dorongan pada diri masing-masing siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang pengajar bebas memilih desain yang ada pada wordwall, ketepatan materi dengan bentuk desain permainan yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Sebelum melakukan kegiatan pengabdian masyarakat tim berkoordinasi dengan pihak sekolah yaitu kepala sekolah dan guru-guru UPT SDN 060883 Medan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan, waktu dan tempat pelaksanaan. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka (luring) dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara langsung. Pada tahap awal sosialisai dilakukan metode ceramah memberikan materi atau informasi kepada guru mengenai fitur, fungsi, dan penggunaan Wordwall. Para peserta dikenalkan secara menyeluruh tentang berbagai fitur

yang tersedia di wordwall seperti kuis, matching game, anagram, wordsearch, dll. Setelah mendapatkan pemahaman melalui ceramah guru-guru diajak untuk berpartisipasi dan praktik. Para guru diberi kesempatan untuk membuat secara langsung di laptop dan handphone masing-masing berbagai jenis aktivitas pembelajaran menggunakan wordwall sambil berdiskusi dan tanya jawab antara guru dan pemateri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Lokasi

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* pada guru di sekolah dasar dilaksanakan di UPT SD Negeri 060883 Medan di Jalan Darussalam No 11. Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh 18 peserta yaitu guru dan admin yang ada di UPT SD Negeri 060883 Medan.

2. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 29 Oktober 2024 pada pukul 10.00 Wib hingga pukul 15.00 Wib

dan PKM ini dilakukan dengan 2 sesi dihadiri guru-guru dan admin di UPT SD Negeri 060883 Medan. Pembukaan kegiatan berjalan dengan lancar dan sukses, selanjutnya guru-guru yang sudah hadir dipersilahkan membuka perangkat masing-masing seperti laptop atau smarthphone.

Pada Sesi I Penjelasan teori yang dijelaskan oleh Yetty Pangaribuan, M.Pd dengan menggunakan slide powerpoint. Sedangkan Sesi II penjelasan praktik dilakukan secara langsung dan dipimpin oleh Jainatun Naimah, M.Pd. Selain itu juga dilakukan sesi tanya jawab antara guru-guru dan pemateri yang dibawakan oleh moderator Jheni Yusuf Saragih, M.Pd agar media wordwall yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Kegiatan ini dilaksanakan oleh dosen dalam bentuk sosialisai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis website wordwall. Salah satu tujuan ini yaitu, mempermudah guru-guru memahami tentang bagaimana penggunaan wordwall dan memberikan referensi model pembelajaran yang baru yang lebih

menarik untuk peserta didik karena berbasis game pembelajaran sehingga bisa mengembangkan aktualisasi guru khususnya.

Pada tahap awal dimulai dengan kata sambutan dari ketua tim PKM yaitu Jainatun Naimah, M.Pd. Selesai kata sambutan pemaparan materi yang dijelaskan oleh Yetty Pangaribuan, M.Pd, dan memasuki sesi tanya jawab diambil alih oleh Jheni Yusuf Saragih, M.Pd selaku moderator. Pemateri memaparkan cara menggunakan media wordwall dan memberikan arahan desain apa saja yang menarik dan bisa di dapatkan secara gratis mengingat tidak semua desain bisa didapatkan secara gratis ada juga yang berbayar. Setelah penyampaian materi selanjutnya dilakukan praktek langsung pembuatan media pembelajaran berbasis website wordwall dan pemateri selalu mendampingi cara pembuatan media yang dibuat oleh guru-guru disekolah agar terlihat menarik untuk dijadikan media di kelas masing-masing dalam pembelajaran.

Pada tahap terakhir para guru tampak begitu bersemangat dalam mengeksplorasi berbagai fitur yang ditawarkan oleh website wordwall untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa dalam pembelajaran. Sosialisasi ini memberikan dampak yang positif, dimana para peserta mendapatkan tambahan pengetahuan yang dapat diaplikasikan ketika melakukan praktik kegiatan membuat media pembelajaran kelas masing-masing. Setelah diadakan sosialisasi, semua guru sudah mengetahuikan mampu menggunakan website wordwall.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan sosialisasi pembelajaran media interaktif berbasis wordwall, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi mengenai aplikasi Wordwall termasuk fitur dan cara penggunaannya bagi guru SD telah memberikan hasil yang sangat memuaskan. Pelaksana kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dapat menarik Kesimpulan, bahwa guru sangatlah perlu mengikuti sosialisasi dan pendampingan mengenai tentang

peningkatan penggunaan media interaktif.

SARAN

1. Melaksanakan kegiatan PKM dalam sosialisai pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall pada guru di sekolah dasar
2. Meningkatkan kegiatan PKM dalam pengembangan pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall
3. Diharapkan kepada Perguruan Tinggi untuk mendukung pelaksanaan kegiatan PKM di prodi PGSD khususnya PKM yang terintegrasi dengan penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Rektor Universitas Sari Mutiara Indonesia Dr. Dra. Ivan Elisabeth Purba, M.Pd.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Dra. Panni Ance Lumbantobing, M.Psi.



3. Kepala Sekolah UPT SD Negeri 060883 Medan.
4. Guru-guru dan siswa UPT SD Negeri 060883 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

1. Dhika, H., & Destiawati, F. (2022). Workshop Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Siswa. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(7), 5505-5512.
2. Harsiwi, U. B., & Ariani, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
3. Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
4. Muh. Yazid et al. (2020). Sosialisasi Media Pembelajaran untuk Guru Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidayah. *Jurnal Dimaswadi: PGSD Universitas Hamzanwadi*, 1(1). Retrieved from
5. Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69-78. journal.uin-alauddin.ac.id