

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN WORDWALL DI SDN JOMBATAN KESAMBEN

Eny Suryowati^{1*}Nurul Aini²^{1*,2} Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Jombang, Indonesiaenysuryowati@gmail.com^{1*)}**Kata Kunci:**

*media
pembelajaran,
wordwall,
interaktif*

Abstrak: SDN Jombatan Kesamben mendapatkan bantuan chrome book sebanyak 30 buah dari pemerintah pada tahun 2021, namun jarang digunakan untuk pembelajaran. Ada beberapa guru di SDN Jombatan yang sudah mendapat pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan kahoot, quizizz dan canva. Media tersebut kurang interaktif untuk mengajar generasi yang sudah sangat mengenal gadget. Bagi guru yang belum mendapatkan pelatihan serupa diharapkan juga bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi yang ada saat ini. Sehingga guru – guru di SDN Jombatan Kesamben perlu mendapatkan pelatihan pembuatan media menggunakan platform digital selain yang sudah dikenal agar pembelajaran lebih variatif dan memaksimalkan chrome book yang ada. Platform digital banyak sekali macamnya, salah satunya adalah wordwall. Aplikasi ini dapat digunakan dan dikelola oleh guru menjadi media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan interaktif untuk siswa sekolah dasar. Anak-anak cenderung suka main game melalui gadgetnya, aplikasi wordwall sebagian besar fiturnya berbasis game yang menarik dan interaktif, sehingga sangat cocok untuk pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan pembuatan media pembelajaran dengan wordwall ini dalam bentuk pelatihan dan pendampingan bagi guru. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penjelasan materi dari pemateri, kemudian dilanjutkan tanya jawab dan praktek membuat media pembelajaran dengan wordwall secara berkelompok. Diakhir kegiatan pelatihan, setiap kelompok mempresentasikan media yang sudah dibuat.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)

This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

SDN Jombatan Kesamben merupakan salah satu sekolah dasar negeri di Kesamben Jombang. SDN Jombatan 1 dan 3 di merger (digabung) menjadi SDN Jombatan karena jumlah siswa sedikit. SDN Jombatan 2 masih berdiri sendiri. SDN Jombatan mendapatkan bantuan *chrome book* dari pemerintah kurang lebih sebanyak 30 buah. Namun fasilitas tersebut jarang digunakan untuk pembelajaran. Seharusnya ini dapat dimanfaatkan menjadi salah satu fasilitas pembelajaran yang sangat baik di era digitalisasi saat ini. Selain itu generasi siswa sekolah dasar sekarang termasuk generasi Z dan alpha, mereka sudah mengenal *gadget* sejak dini. Jadi jika pembelajaran di kelas menggunakan fasilitas *gadget* pasti akan menyenangkan bagi siswa. Hal ini akan berdampak dengan mudahnya materi dipahami anak. Namun guru juga tetap memegang peranan sangat penting dalam pembelajaran di kelas. Secanggih apapun teknologi yang digunakan tidak akan bisa menggantikan peran seorang guru.

Beberapa guru di SDN Jombatan juga sudah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan kahoot, quizzis dan canva. Namun media tersebut juga jarang digunakan dalam pembelajaran dan guru butuh wawasan tentang platform baru yang lain. Selain itu guru yang tidak pernah mendapat pelatihan membuat media berbasis teknologi akan membuat fasilitas *chrome book* tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. Harapannya jika guru mempunyai kompetensi dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran maka guru dapat menjalankan proses kegiatan belajar mengajar yang sesuai dengan perkembangan zaman (Miftah, 2014, Febrianto et al., 2020). Pada masa sekarang guru dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi dengan menggunakan media digital yang tepat dengan kondisi siswa dalam pembelajaran (Mu'ah et al., 2020). Guru juga dituntut memiliki kemampuan ketrampilan sosial, pedagogi, kepribadian dan profesional (Sutisna et al., 2020). Berikut foto lokasi SDN Jombatan Kesamben Jombang.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian

Berdasarkan analisis situasi mitra dapat diidentifikasi permasalahan yang ada di SDN Jombatan antara lain fasilitas *chrome book* kurang maksimal pemanfaatannya dalam pembelajaran. Guru – guru yang belum pernah mendapatkan pelatihan membuat media berbasis teknologi akan tidak bisa memanfaatkan *chrome book* secara optimal. Guru tersebut hanya menggunakan *chrome book* untuk mengakses sumber belajar secara online. Bagi guru-guru yang sudah pernah mendapat pelatihan membuat media berbasis teknologi juga butuh tambahan ilmu baru tentang media ini agar pembelajaran lebih variatif dan tidak membosankan. Jadi fasilitas *chrome book* akan dapat digunakan secara merata dan optimal.

Agar *chrome book* bisa dimanfaatkan secara maksimal, guru harus sering menggunakannya dalam pembelajaran. Bagi guru yang sudah pernah mendapatkan

pelatihan membuat media berbasis teknologi hal tersebut akan mudah. Tetapi untuk guru yang belum pernah mendapatkan pelatihan membuat media berbasis teknologi akan kesulitan. Guru akan bingung untuk apa *chrome book* itu, apa hanya untuk mencari sumber belajar (materi pelajaran) saja. Sehingga fasilitas tersebut tidak akan bisa dimanfaatkan secara maksimal. Bagi guru yang sudah pernah mendapatkan pelatihan juga butuh tambahan ilmu agar lebih variatif media yang digunakan. Jadi solusi permasalahan tersebut adalah mengadakan pelatihan tentang membuat media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru-guru SDN Jombatan.

Media pembelajaran berbasis teknologi yang bagaimana yang dapat diberikan ke guru-guru. Banyak sekali platform digital yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Salah satu platform interaktif yang dapat digunakan untuk media pembelajaran adalah *wordwall*. *Wordwall* merupakan aplikasi permainan audio visual untuk penyampaian materi atau latihan soal dengan bentuk game audio visual yang dapat menarik perhatian siswa (Pradani, 2022). Platform ini dipilih karena merupakan salah satu platform digital yang mampu meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Maghfiroh, 2018). Salah satu kelebihan yang dimiliki platform *wordwall* adalah dapat diakses secara gratis dengan email. Kita dapat memilih template yang akan digunakan, ada juga template yang berbayar (Sahanata et al., 2022). Selain itu hasil media yang sudah kita buat dapat dibagikan melalui *whatsapp* dan *google classroom* dengan mengcopi linknya.

Metode Pelaksanaan

Sebelum kegiatan pelatihan dilakukan, pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan bapak ibu guru SDN Jombatan Kesamben. Koordinasi tersebut mengenai platform yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran dan waktu pelaksanaan. Metode atau teknik yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Persiapan meliputi koordinasi antara pengabdian dan pihak sekolah terkait waktu pelaksanaan dan tempat. Pada tahap pelaksanaan dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *wordwall* dengan pemberian materi dan demonstrasi langsung. Untuk evaluasi dilakukan dengan penilaian presentasi peserta tentang media yang sudah dibuat.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 5 Januari 2023 dihadiri 13 guru bertempat di SDN Jombatan Kesamben Jombang. Tim pengabdian menyampaikan konsep secara teori mengenai *wordwall* dan setelah semua guru paham dan secara demonstrasi. Kemudian dilanjutkan praktek membuat media pembelajaran secara kelompok. Penjelasan teori dilakukan dengan menggunakan slide ppt yang telah dibuat oleh pemateri tersebut sedangkan penjelasan praktik dilakukan dengan langsung mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan *wordwall* secara detail. Selain dilakukan proses penjelasan materi, dilakukan pula sesi tanya jawab antara pemateri dan para guru agar materi *wordwall* yang disampaikan dapat dipahami dengan baik. Alat-alat yang digunakan untuk mendukung pengabdian ini adalah laptop, microphone, speaker, proyektor, layar LCD dan objeknya yaitu *wordwall*.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, masing-masing peserta diberikan materi agar memudahkan dan dapat dipelajari setelah selesai kegiatan, sehingga para guru yang telah

mengikuti kegiatan bisa tetap bisa mempelajari melalui panduan materi yang telah diberikan oleh panitia. Apabila para guru mengalami kesulitan setelah pelaksanaan pelatihan maka bisa meminta bantuan pada mahasiswa yang sudah ditunjuk sebagai pendamping untuk melakukan pendampingan lanjutan secara bertahap. Apabila mahasiswa tidak bisa menyelesaikan permasalahan yang dialami guru maka guru-guru yang mengikuti pelatihan bisa langsung berkonsultasi dan berkomunikasi dengan tim pengabdian melalui media sosial atau kontak nomor handphone yang sudah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan.

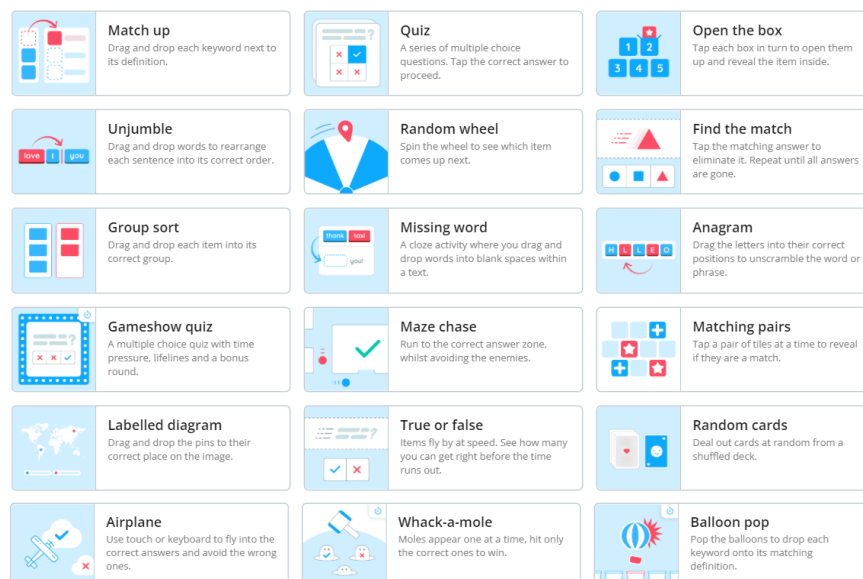


Gambar 2. Pengabdian Memberi Materi Pelatihan



Gambar 3. Pengabdian Mendampingi Guru dalam Membuat Media

Beberapa template dalam platform ini yaitu 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* (akan muncul 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 posisinya, *Open the Box* (Buka kotak) menebak kotak, *Ballon pop* cara 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 memasang 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 penah yang diterbangkan menuju pilihan jawaban yang benar dengan menghindari jawaban yang salah (Mujahidin et al., 2019) Berikut gambar template tersebut :



Gambar 4. Template Wordwall

Di akhir pelatihan, peserta mempresentasikan media yang sudah dibuat bersama kelompoknya. Peserta membuat media tentang suatu mata pelajaran sesuai kesepakatan kelompok masing-masing. Berdasarkan hasil presentasi, peserta sudah mampu membuat media pembelajaran menggunakan wordwall dengan baik. Semua peserta dapat mengeksplor lagi dan dikembangkan dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 5. Presentasi Kelompok

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan ini dapat menambah wawasan guru serta menambah ketrampilan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran yang dapat dibuat dengan wordwall bisa berupa permainan interaktif dan bisa berupa lembar kerja interaktif. Interaktif maksudnya siswa bisa menggunakan atau berinteraksi secara langsung dengan media yang dibuat melalui chrome book atau juga bisa menggunakan handphone. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan jaringan internet, sehingga guru harus menyiapkan jaringan internet yang baik untuk pembelajaran dengan media wordwall. Guru harus menyiapkan rencana pembelajaran yang baik jika ada kendala yang tidak terduga tentang jaringan internet. Pada kegiatan pelatihan ini tidak ada kendala, sehingga kegiatan bisa terlaksana dengan baik dan lancar.

Referensi

- Febrianto, K., Yustitia, V., & A., I. (2020). Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Flashcard Di Sekolah Dasar. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(29), 92–98.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *JPK : Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64–70.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1).
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2019).

- Pemanfaata Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopeti. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 1(2), 552–560.
- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 452–457.
- Sahanata, M., 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), 11–21.
- Sutisna, U., Elkarimah, M. F., & Asma, F. R. (2020). Pengembangan kompetensi profesional guru PAI melalui pemanfaatan teknologi informasi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 43–48.