

**PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI WORD WALL SEBAGAI
MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU SMP
NOMENSEN KOTA JAMBI**

Siska Nurul Marwiyah¹, Chandy Ophelia², Suyanti³

¹⁻³Universitas Dinamika Bangsa, Jambi

Jalan Jendral Sudirman Thehok Jambi, Indonesia

E-mail: ¹⁾siskanurulmarwiyah@gmail.com, ²⁾rchandyophelia94@gmail.com, ³⁾suyanti272@gmail.com

Abstrak

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat berdampak pada proses pembelajaran. Guru yang profesional dituntut dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat membangun pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Salah satunya Aplikasi Wordwall, aplikasi ini memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Lebih lanjut Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian yang menarik bagi siswa. SMP Nomensen Kota Jambi adalah salah satu sekolah swasta yang terakreditasi B. Dari analisis situasi di sekolah ini banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan bisa membantu guru – guru di SMP Nomensen Jambi dalam menggunakan aplikasi Word Wall sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Kata kunci: *Pembelajaran Interaktif, Word Wall*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi begitu pesat berdampak pada proses pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya – upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru yang profesional dituntut dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Tidak dapat disangkal bahwa guru merupakan salah satu faktor penting didalam sistem pendidikan. Profesionalisme seorang guru harus berjalan sesuai perkembangan IPTEK [1]

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran [2]. Bertolak dari pentingnya media pembelajaran pendidik atau guru harus mampu meningkatkan kualitas dan kemampuan dirinya termasuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif [3]. Dengan pemanfaatan teknologi yang ada guru dapat membuat media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung sehingga menciptakan proses pembelajaran yang efektif sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai. Pemanfaatan aplikasi digital sebagai media pembelajaran yang merupakan cara untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif.

Saat ini sudah banyak sekali media pembelajaran berbentuk aplikasi digital yang dapat menarik minat belajar siswa dan mempermudah dalam proses pembelajaran serta menciptakan pembelajaran

interaktif. Media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi digital saat ini sudah banyak, contohnya antara lain *Word Wall*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Edycandy* dan masih banyak lainnya. Salah satunya media pembelajaran interaktif berbentuk aplikasi digital adalah *Word Wall* [4]. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak template yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak berbayar untuk pilihan basic dengan pilihan 5 buah template. Guru bisa mendaftar akun dengan menggunakan alamat e-mail, dengan demikian kita dapat memilih beberapa template yang tersedia. Ada banyak fitur yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan aplikasi *WordWall* seperti permainan pencocokan, kuis, membuat kotak, membenarkan urutan kalimat, kartu lampu kilat, roda acak, pengurutan grup, mencari kata yang hilang, dan diagram berlabel.

SMP Nomensen Kota Jambi adalah salah satu SMP swasta terakreditasi B. Dengan adanya perkembangan kurikulum di pendidikan di Indonesia yang semakin menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru diharapkan untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif dan interaktif.[5]

Dari analisis situasi di SMP Nomensen Jambi banyak guru yang masih kesulitan dan belum optimal dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Kesulitan yang dialami dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Atas dasar permasalahan diatas, penulis akan memberikan pelatihan dalam kegiatan pengabdian masyarakat guna memberikan pemahaman tentang Penggunaan Aplikasi *Word Wall* Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMP Nomensen Kota Jambi.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Profil Lembaga Penyelenggara

SMP Nomensen Kota Jambi adalah salah satu lembaga sekolah swasta tingkat SMP yang beralamat di Jl. Barau- Barau 1 RT. 22 No 10, Kecamatan Jambi Selatan Kota Jambi. SMP Nomensen Kota Jambi memiliki akreditasi B yang diberikan oleh BAN-S/M (Badan Akreditasi Nasional) Sekolah/Madrasah.



Gambar 1. Gedung SMP Nomensen Kota Jambi

2.2 Peserta Pelatihan

Sesuai tujuan dari kegiatan ini, yang menjadi peserta pelatihan adalah guru –guru di SMP Nommensen Kota Jambi.

2.3 Penyuluhan atau Instruktur

Kegiatan pelatihan ini meliputi penyampaian teori dan praktek tentang pengenalan penggunaan Aplikasi *Word Wall* sebagai media penunjang pembelajaran interaktif. Tim Pelaksana pelatihan terdiri dari 4 orang dengan tugasnya masing – masing dapat dilihat pada tabel 1 :

Tabel 1. Susunan Peran Instruktur / Penyuluh PKM

Nama	Peran
Siska Nurul Marwiyah, M.Kom	Perizinan, Pembukaan, Perkenalan Kampus UNAMA dan Narasumber Teori Pengenalan Aplikasi <i>Word Wall</i>
Chandy Ophelia S, M.Kom	Narasumber Pratikum Penggunaan Aplikasi <i>Word Wall</i>
Suyanti, M.Kom	Moderator , Pengerjaan laporan akhir sekaligus pembuatan jurnal.
Rabiatun Islamiah	Dokumentasi, Perlengkapan dan membantu mengatasi <i>troubleshooting</i> saat pelaksanaan pelatihan.

2.4 Peralatan Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dibutuhkan beberapa media pendukung sebagai berikut :

1. Laptop
2. Infocus
3. Modul untuk peserta belajar mandiri

2.5 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan bulan Maret 2024. Adapun Kegiatan yang dilakukan yaitu

1. Tahap pertama adalah pembuatan proposal serta mengurus surat ijin dari Kepala Sekolah SMP Nommensen Kota Jambi untuk melakukan kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Word Wall* Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Interaktif Bagi Guru di SMP Nommensen Kota Jambi. Statusnya hingga saat ini pada saat pembuatan proposal sudah berkomunikasi dengan kepala sekolah SMP Nommensen Kota Jambi. Kepala sekolah menyatakan bahwa berharap kegiatan ini dapat berjalan dan beliau sangat membuka diri di SMP Nommensen Jambi bagi rekan – rekan dosen yang ingin memberikan ilmunya kepada Guru-Guru.
2. Setelah tahap pertama selesai maka tahap berikutnya adalah menyusun jadwal rencana kegiatan mulai dari jenis kegiatan yang akan dilakukan, target peserta pelatihan, pegisi materi atau instruktur, jadwal kegiatan, alat dan bahan yang akan digunakan, petugas yang terlibat dan sebagainya.
3. Langkah selanjutnya adalah, berkomunikasi dengan pihak sekolah untuk menjadwalkan kegiatan PKM ini di SMP Nommensen Kota Jambi
4. Kegiatan direncanakan selama 3 jam dalam 3 tahapan di SMP Nommensen Kota Jambi. Tahap pertama adalah pembukaan serta pengenalan narasumber yang terlibat dan asal instansi narasumber beserta penjelasan secara singkat materi yang akan di bahas. Tahap kedua adalah pembahasan materi secara teori, mulai dari pengenalan aplikasi *Word Wall* dan pemanfaatan aplikasi *Word Wall* dalam Proses Pembelajaran dengan memberikan beberapa contoh template yang tersedia. Tahap ketiga adalah praktek pemanfaatan aplikasi *Word Wall*, pada tahap ini peserta akan melakukan praktek dimulai dari pembuatan akun

dan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur –fitur yang tersedia pada aplikasi *Word Wall*.

5. Tahap selanjutnya yaitu tahapan diskusi, dimana pada tahapan ini adalah sesi tanya jawab antara peserta dan narasumber saat praktek serta tindak lanjut kegiatan yang diinginkan oleh peserta.
6. Kegiatan akhir dari pelatihan yang dilakukan adalah dengan melakukan penyebaran lembar kuis/angket yang dilakukan narasumber untuk mendapatkan umpan balik/feedback dari seluruh peserta sehubungan dengan kegiatan pelatihan yang telah selesai dilaksanakan maupun kegiatan pelatihan yang memungkinkan kembali untuk dilakukan dengan tema yang berbeda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dibiayai oleh Yayasan Dinamika Bangsa dan ditangani oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dinamika Bangsa Jambi. Kegiatan ini dilakukan di SMP Nomensen Kota Jambi yang ditujuan agar guru – guru mampu memahami tentang pemanfaatan aplikasi *Word Wall* didalam proses pembelajaran yang interaktif maupun evaluasi hasil belajar siswa.

Pelaksanaan PKM ini dilabor komputer, kegiatan ini diawali dengan pembukaan sekaligus perkenalan masing masing anggota tim PKM kepada kepala sekolah dan para guru di SMP Nomensen Kota Jambi, dilanjutkan dengan penyampaian materi secara teori dan praktek. Kemudian para guru – guru langsung mempraktekkan penggunaan aplikasi *Word Wall*. Setelah berhasil mereka membuat masing masing contoh kuis sesuai dengan mata pelajaran masing – masing. Kegiatan terakhir adalah anggota TIM PKM memberikan kuis post test kepada peserta untuk di isi untuk menilai sejauh mana peserta memahami materi pelatihan yang diberikan TIM PKM.



Gambar 2. Proses Pelatihan Berlangsung



Gambar 3. Pemberian Materi yang di sampaikan oleh Instruktur



Gambar 4. Foto Bersama Guru – Guru dan Kepala Sekolah SMP Nomensen Jambi

2. Tanggapan Peserta

Dalam pelaksanaan kegiatan ini para peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu guru – guru SMP Nomensen Kota Jambi dapat menambah wawasan tentang penggunaan aplikasi *Word Wall* sebagai media atau aplikasi yang bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran yang interaktif bagi siswa. Selama proses pelatihan berlangsung terlihat antusias peserta dalam mengikuti kegiatan ini, peserta bersemangat sekali dalam mengerjakan kuis – kuis atau latihan yang diberikan pemateri sebagai contoh. Para peserta juga yang menyiapkan kuis dan pertanyaan sesuai dengan mata pelajaran yang

mereka ampu. Dan selanjutnya langsung di masukkan ke aplikasi Word Wall sehingga bisa akses dan dikerjakan oleh siswa siswa nya.

3. Harapan Peserta

Harapan peserta pada pelatihan ini mereka dapat mengenal aplikasi *Word Wall*. Peserta dapat mengetahui cara menggunakan aplikasi *Word Wall* sebagai media penunjang proses belajar yang interaktif bagi siswa. Selanjutnya para peserta bisa mengimplementasikannya pada saat proses belajar mengajar dan evaluasi hasil belajar siswa baik untuk disekolah maupun tugas dirumah.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Dapat memberikan pengetahuan kepada guru – guru di SMP Nomensen Kota Jambi mengenai pemanfaatan aplikasi *Word Wall* sebagai media penunjang proses pembelajaran yang interaktif bagi siswa.
2. Setelah kegiatan selesai peserta diharapkan mampu mengimplementasikannya pada saat evaluasi hasil belajar siswa baik untuk disekolah atau pun tugas dirumah.

Kegiatan PKM ini juga merupakan wujud pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi sebagai media berbagi ilmu pengetahuan untuk masyarakat bagi dosen Universitas Dinamika Bangsa

4.2 Saran

Saran dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yakni:

1. Terjalinnnya kerja sama yang lebih lanjut antara pihak sekolah SMP Nomensen Kota Jambi dan Universitas Dinamika Bangsa sehingga dapat memberikan pengetahuan dalam bidang ilmu komputer secara berkesinambungan
2. Dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi *WordWall* ini dapat di implementasikan oleh guru – guru SMP Nomensen Kota Jambi sebagai wujud keberhasilan kegiatan yang telah di laksanakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Cuhazriansyah and Y. Cahyaningrum, “Implementasi Wordwall sebagai upaya Peningkatan Minat Siswa pada Era Sociality 5 . 0,” pp. 249–266.
- [2] N. H. Marhaeni, I. A. Fitri, and N. F. Fariha, “A Training of WordWall Educational Game for Teacher ’ s of SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta Pelatihan Pembuatan Game Edukasi WordWall Bagi Guru SMA Dharma Amiluhur Yogyakarta,” vol. 7, no. 4, pp. 988–997, 2023.
- [3] M. Kahoot and D. A. N. Wordwall, “PELATIHAN PEMBUATAN GAME EDUKATIF,” vol. 3, no. 2, pp. 26–30, 2023.
- [4] P. Penggunaan and A. Wordwall, “Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat SEBAGAI SARANA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat,” vol. 1, pp. 11–21, 2022.
- [5] A. Hafid and H. Hafid, “Pelatihan Penggunaan Media Wordwall Bagi Guru SDN 17 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone,” vol. 2, pp. 204–210, 2023.