

PENGENALAN APLIKASI WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN GURU SMA NEGERI 2 MUARO JAMBI

Haryanto^{1*}, Wilda Syahri², Afrida³, Firdiawan Ekaputra⁴, Isra Miharti⁵

^{1,2,3,4,5} Pendidikan Kimia, Universitas Jambi

*Email: haryanto.fkip@unja.ac.id

ABSTRAK

Peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna sangat besar. Guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran agar materi dan penilaian dapat disampaikan melalui cara yang menyenangkan dan bermakna, seperti penggunaan aplikasi wordwall. Tujuan kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi melalui pengenalan aplikasi wordwall. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian ini adalah pemaparan materi mengenai media pembelajaran interaktif, aplikasi wordwall dan demonstrasi aplikasi wordwall. Kegiatan pengenalan aplikasi wordwall untuk meningkatkan pengetahuan guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi dihadiri oleh 32 guru yang merupakan guru dari seluruh bidang studi. Berdasarkan evaluasi pelaksanaan kegiatan diperoleh hasil bahwa guru mengalami peningkatan pengetahuan dengan persentasi 94%.

Kata Kunci: inovasi pembelajaran; media; wordwall; pembelajaran interaktif.

PENDAHULUAN

Peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna sangat besar. Salah satu faktor yang berperan dalam menjadikan pembelajaran menjadi aktif adalah guru (Haryanto et al., 2023). Kreativitas guru sangat diperlukan dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi (Ekaputra & Hasanah, 2021). Aktivitas dalam pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran (Ekaputra, 2020). Guru harus melakukan inovasi dalam pembelajaran agar materi dan penilaian dapat disampaikan melalui cara yang menyenangkan dan bermakna, seperti penggunaan aplikasi wordwall.

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis awal yang dilakukan diperoleh hasil bahwa guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi belum banyak yang memahami mengenai media interaktif seperti aplikasi *wordwall*. Hal ini diperkuat dari hasil wawancara di lapangan bahwa guru masih kegiatan penilaian masih dilakukan secara konvensional dan beberapa guru belum mengetahui aplikasi wordwall. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan kepada guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi mengenai aplikasi *wordwall*. Menurut Huda & Ekaputra (2023) kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dengan ketersediaan media pembelajaran. Aplikasi wordwall merupakan media pembelajaran berbasis website yang disajikan dalam bentuk permainan edukasi (Nabilah & Warmi, 2023). Aplikasi wordwall memiliki fitur, template, desain berupa gambar, objek yang lebih nyata dan menarik (Malewa & Amin, 2023). Wordwall merupakan media belajar sambil bermain dan mudah digunakan, sehingga dapat menimbulkan ketertarikan peserta didik, meningkatkan rasa senang, daya ingat dan kreativitas (Nisa & Susanto, 2022). Aplikasi wordwall yang dapat menjadikan peserta didik mudah memahami materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas belajar (Nadia et al., 2022).

Aplikasi wordwall yang dapat meningkatkan kreativitas sangat perlu untuk diterapkan, sehingga kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi wordwall sangat diperlukan. Kemampuan kreativitas sangat diperlukan sebagai bekal untuk beradaptasi dengan perubahan jaman yang cepat (Sungkono & Ekaputra, 2024). Kompetensi peserta didik dapat ditingkatkan dengan membekali keterampilan 4C (Hendra et al., 2023). Keterampilan 4C merupakan keterampilan abad 21 yang meliputi keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Ekaputra, 2023). Berdasarkan permasalahan di lapangan dan kelebihan aplikasi wordwall dalam pembelajaran, kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pengenalan aplikasi wordwall untuk meningkatkan pengetahuan guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengenalan aplikasi wordwall untuk meningkatkan pengetahuan guru dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi pada tanggal 17 Juli 2024. Kegiatan awal yang dilakukan pada kegiatan ini adalah menganalisis permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Kegiatan analisis permasalahan dilakukan dengan observasi langsung di sekolah mitraa SMA Negeri 2 Muaro Jambi, wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan peserta didik. Hasil analisis kemudian disepakati untuk melakukan kegiatan pengenalan aplikasi wordwall untuk meningkatkan pengetahuan guru. Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan yang diawali dengan penyampaian materi mengenai pengertian media pembelajaran, pengertian media pembelajaran interaktif, contoh media pembelajaran interaktif, dan pengenalan aplikasi wordwall. Pelaksanaan kegiatan mengenai pengenalan aplikasi wordwall dihadiri oleh 32 guru yang merupakan guru dari seluruh bidang studi. Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi mengenai kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan pengisian angket yang dibagikan kepada peserta pelatihan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi.

HASIL YANG DICAPAI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi secara keseluruhan memberikan hasil bahwa guru yang menghadiri kegiatan pengabdian mengalami peningkatan pengetahuan dalam menggunakan aplikasi wordwall sebagai media penilaian pembelajaran. Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 2 Muaro Jambi terdiri dari persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan pengenalan aplikasi wordwall untuk meningkatkan pengetahuan guru dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi diawali dengan kegiatan persiapan, yaitu menganalisis permasalahan yang terdapat di SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis awal yang dilakukan diperoleh hasil bahwa guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi belum banyak yang memahami mengenai media interaktif seperti aplikasi *wordwall*. Oleh karena itu, diperlukan pengenalan kepada guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi mengenai aplikasi *wordwall*.

Aplikasi wordwall memiliki beberapa kelebihan seperti tampilan yang menarik, memiliki banyak fitur, serta dapat meningkatkan minat, interaksi, dan daya berpikir kritis peserta didik (Zalillah & Alfurqan, 2022). Kelebihan yang dimiliki aplikasi wordwall dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna (Mujahidin et al., 2021). Setelah dilakukan analisis awal di SMA Negeri 2 Muaro Jambi, dilakukan kesepakatan untuk mengadakan kegiatan pengabdian berupa pengenalan aplikasi wordwall untuk meningkatkan pengetahuan guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Kegiatan pengenalan aplikasi wordwall untuk meningkatkan pengetahuan guru dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi pada tanggal 17 Juli 2024 yang dihadiri oleh 32 guru dari seluruh bidang studi. Pada kegiatan pengabdian, guru dipaparkan materi mengenai media interaktif, aplikasi wordwall, kelebihan aplikasi wordwall, dan dampak penerapan aplikasi wordwall pada kegiatan pembelajaran. Pada akhir kegiatan dilakukan kegiatan evaluasi untuk memberikan masukan terkait kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi menyatakan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan sebesar 94%. Guru merasa aplikasi wordwall merupakan media yang tepat untuk diterapkan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi, karena berbasis gamifikasi, memudahkan tugas guru khususnya dalam melakukan penilaian, dan kegiatan penilaian dapat dilakukan secara menarik dan mudah.

Aplikasi wordwall merupakan aplikasi yang mudah dipahami dan digunakan karena desain yang digunakan sederhana (Khoriyah & Muhid, 2022). Penggunaan aplikasi wordwall dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan karakter disiplin (Utami et al., 2022), meningkatkan motivasi (Arimbawa, 2021) dan hasil belajar (Safitri et al., 2022). Peningkatan pengetahuan guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi sebesar 94% mengenai aplikasi wordwall, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada kegiatan penilaian yang dilakukan. Guru dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar peserta didik melalui penggunaan aplikasi wordwall. Setelah kegiatan pengabdian yang dilakukan, diharapkan guru terus meningkatkan kemampuan dalam menerapkan pembelajaran yang menarik, serta kegiatan pengabdian sejenis dapat dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengetahuan guru dalam menggunakan media interaktif berbasis gamifikasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan evaluasi pelaksanaan kegiatan diperoleh hasil bahwa guru mengalami peningkatan pengetahuan dengan persentasi 94%. Pengetahuan baru berupa aplikasi wordwall yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran sangat bermanfaat dan memudahkan tugas guru khususnya dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Kegiatan penilaian dapat dilakukan dengan cara yang kreatif dan tidak menegangkan. Peserta didik dapat mengetahui hasil penilaian dengan cepat dan tepat, sehingga evaluasi pembelajaran dapat berlangsung dengan cepat dan mudah. Saran dari kegiatan yang dilakukan adalah harapan guru untuk dapat menggunakan media wordwall dalam pembelajaran dan pengenalan media interaktif yang lain dapat dilakukan untuk menunjang pembelajaran yang dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Ekaputra, F. (2020). Efektivitas Laboratorium Virtual Kimia Berbasis Hypertext Markup Language 5 Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 6–16. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v7i1.1201>
- Ekaputra, F. (2023). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis dan Kolaborasi Mahasiswa Melalui Model Discovery Learning. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 208–214. <https://doi.org/10.30653/003.202392.57>
- Ekaputra, F., & Hasanah, E. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Implementasi Media Virtual Laboratorium Kimia pada Masa Pandemi Covid-19 [Increasing Learning Activities Through the Implementation of Virtual Chemistry Laboratory Media During the Covid-19 Pandemic]. *Tajdidukasi: Jurnal Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 11(1), 11–16. <https://doi.org/10.47736/tajdidukasi.v11i1.348>
- Haryanto, Ernawati, M. D. W., Fuldiaratman, Afrida, & Ekaputra, F. (2023). Implementasi Aplikasi PhET Simulation dalam Pembelajaran MIPA Berbasis Eksperimen. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1372–1379. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3160>
- Hendra, Candra, A. A., & Ekaputra, F. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Kegiatan Pendampingan Penulisan Gagasan Pada Artikel. *ESTUNGKARA*, 2(1), 24–32. <https://online-journal.unja.ac.id/estungkara/article/view/24577>
- Huda, R. F., & Ekaputra, F. (2023). Peningkatan motivasi dan prestasi belajar mahasiswa melalui model Project Based Learning pada mata kuliah Pendidikan Agama Islam. *Indonesian Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 111–122. <https://injire.org>
- Khoriyah, R., & Muhiid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Malewa, E. S., & Amin, M. Al. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd SD Negeri 65 Barru. *Educandum*, 9(1), 22–30.
- Mujahidin, A. A., Salsabila, U. H., Hasanah, A. L., Andani, M., & Aprillia, W. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Daring (Quizizz, Sway, dan Wordwall) Kelas 5 di SD Muhammadiyah 2 Wonopati. *INNOVATIVE: JOURNAL OF SOCIAL SCIENCE RESEARCH*, 1(2), 552–560.
- Nabilah, N. P., & Warmi, A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website Wordwall Games terhadap Motivasi Belajar Matematika di Kelas VIII SMPN 2 Jalancagak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 1454–1464. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.1062>
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 34–43. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v12i1.791
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>

- Sungkono, S., & Ekaputra, F. (2024). The Application of Audio Scripts for Micro Learning Meaning and Purpose in Enhancing Students' Learning Creativity. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 4(3), 397–401. <https://doi.org/10.35877/454RI.daengku2529>
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Zalillah, D., & Alfurqan, A. (2022). Penggunaan Game Interaktif Wordwall dalam Evaluasi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN 17 Gurun Laweh Padang. *MANAZHIM*, 4(2), 491–504. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1996>