

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL (PMPW) UNTUK MENDUKUNG SERTA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS DAN PENGETAHUAN MATEMATIKA DI DESA BARUSJAHE

Imelda Butar-butar^{1*}, Hernando Silitonga², Putri Anzeli Simangunsong³,
Natria Friska Manik⁴, Glory Intania Br Sitanggang⁵

Universitas HKBP Nommensen

email corresponding author: imelda.butar-butar24@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk mendukung dan meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan pengetahuan Matematika dengan menggunakan media pembelajaran Wordwall. Serta memberikan alternatif atau sumber media pembelajaran baru untuk pendidik di Desa Barusjahe. Sasaran penggunaan media pembelajaran Wordwall merupakan peserta didik kelas 4, kelas 5, kelas 6 Desa Barusjahe dengan jumlah peserta 36 orang. Metode yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran Wordwall adalah demonstrasi, diskusi dan praktik langsung. Dari penggunaan media pembelajaran Wordwall tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ini mampu mendukung dan meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan pengetahuan Matematika peserta didik di Desa Barusjahe. Dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam penggunaan media pembelajaran Wordwall ini ditemukan bahwa hasil keterampilan berbahasa Inggris meningkat dengan nilai 83,3 dan hasil pengetahuan Matematika meningkat dengan nilai 80,6. Dengan adanya kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dalam penggunaan media pembelajaran Wordwall ini semoga bermanfaat dan dapat mendukung serta meningkatkan keterampilan, pengetahuan, kemampuan peserta didik dalam pelajaran Bahasa Inggris dan Matematika.

Keywords: Media Pembelajaran, Wordwall

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan ini yang memegang peranan penting (Hasibuan et al., 2023). Suatu negara dapat mencapai sebuah kemajuan jika pendidikan dalam negara itu baik kualitasnya. Tinggi rendahnya kualitas pendidikan dalam suatu negara dipengaruhi oleh banyak faktor misalnya dari siswa, pengajar, sarana prasarana dan juga karena faktor lingkungan (Hasibuan et al., 2023) Seiring adanya perubahan zaman yang semakin meningkat maka dunia pendidikan menjadi wadah yang sangat penting untuk membentuk manusia yang sesungguhnya yaitu manusia yang berbeda dengan makhluk ciptaan Allah yang lainnya, selain itu dunia pendidikan juga sebagai wadah untuk menumbuhkembangkan potensi-potensi yang ada pada diri manusia itu sendiri. Pendidikan harus dilakukan untuk meningkatkan taraf hidup negara dan kualitas sumber daya manusia Indonesia agar mampu bersaing dengan negara lain dan mampu memenuhi tuntutan kehidupan lokal, nasional dan global, meningkatkan dan mengembangkan potensi, kemampuan, dan kecerdasan setiap warga negara Indonesia, serta mengembangkan nilai dan sikap positif melalui pencapaian tujuan Pendidikan (Gunawan et al., 2018)

Dalam Kurikulum Muatan Lokal (VITELLI, 2018) dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran bahasa Inggris adalah agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) Mengembangkan kompetensi berkomunikasi dalam bentuk lisan secara terbatas untuk mengiringi tindakan (language accompanying action) dalam konteks sekolah dan (2) Memiliki kesadaran tentang hakikat dan pentingnya bahasa Inggris untuk meningkatkan daya saing bangsa dalam masyarakat global.

Hal ini berarti bahwa lulusan baik sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas yang telah belajar bahas Inggris secara lisan yang diharapkan dapat berkembang dengan baik ketika mereka sudah memasuki jenjang pendidikan

yang lebih tinggi kelak. Dan juga mereka diharapkan untuk memiliki kesadaran yang tinggi akan pentingnya penguasaan bahasa Inggris, untuk mendorong kesadaran mereka maka dilakukannya upaya yang berkesinambungan untuk belajar bahasa Inggris dan mempraktekkan nya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran bahasa Inggris juga sangat penting untuk diterapkan baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat, utamanya siswa yang berada ditingkat dasar diharapkan untuk dapat menguasai bahasa Inggris dengan baik.

Dalam bidang Pendidikan khususnya matematika, mata pelajaran ini memiliki peranan yang sangat penting di dunia Pendidikan. Matematika juga dikenalkan disetiap level didalam dunia sekolah. Salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah untuk melatih cara berpikir, cara bernalar, sehingga dapat menarik kesimpulan yang dapat memberikan pendapat, serta menggunakan rasa percaya diri dan kejujuran penuh yang ditimbulkan dalam hati manusia untuk memecahkan masalah (Setyaningsih, 2022). Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa, mulai dari sekolah dasar, untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, inovatif dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama (Zalukhu et al., 2022).

Berdasarkan hasil survey tim peneliti, diketahui pula bahwasanya kurang tenaga pengajar untuk mengajari anak-anak di les gratis tersebut, dan juga kendala yang dialami ialah tenaga pengajar yang juga masih belum menerapkan media pembelajaran kepada anak-anak tersebut agar proses pengajarannya tidak pasif melainkan aktif. Sehingga media pembelajaran juga yang sangat diperlukan untuk alat alternatif agar anak-anak tersebut memiliki keterampilan berbahasa inggris dan memiliki pengetahuan dasar tentang matematika, media pembelajaran yang sangat cocok ialah media *Wordwall*. Menurut (Aidah & Nurafni, 2022) *Wordwall* adalah sebuah aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, serta alat penilaian bagi guru, sedangkan menurut (Mahyudi, 2022) *Wordwall* adalah sebuah aplikasi multi player, yang artinya dapat diakses secara bersamaan melalui websitenya dan bisa digunakan dalam penugasan siswa di rumah. Hal ini juga sejalan dengan pernyataan (Putra et al., 2021) yang mengatakan bahwa *Wordwall* adalah sebuah aplikasi gamifikasi digital berbasis web yang menyediakan berbagai permainan (*games*) dan kuis yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran *Game* pada umumnya dipakai sebagai sarana hiburan, dan kesenangan saja namun berbeda (Arimbawa, 2021) *game* bisa berfungsi sebagai sarana latihan, pendidikan, mengasah kecerdasan dan keterampilan otak dalam mengatasi sebuah konflik dalam sebuah permainan. Hal inilah yang mengantarkan bahwa *Wordwall* merupakan media pembelajaran berbasis *game* edukasi. *Game* edukasi adalah gabungan dari *game* dengan konten edukasi yang mengandung prinsip pembelajaran (Arimbawa, 2021)

Berdasarkan pendapat di atas, maka peneliti memiliki peluang besar untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat di Desa Barusjahe, berguna untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris da meningkatkan pengetahuan tentang matematika melalui media pembelajaran *Wordwall*.

METODE

Program Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dengan mengutamakan prinsip pemberdayaan digital di Desa Barusjahe dengan tujuan utama keberlanjutan program dan kemandirian. Program ini dilaksanakan dengan cara pengajaran dengan memberikan materi dan pelatihan pada setiap kegiatan yang dilaksanakan. Adapun metode dalam menyelesaikan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan dengan memperkenalkan aplikasi *Wordwall* kepada peserta didik. Penulis memberikan serta menjelaskan materi pelajaran dasar kepada peserta didik di bidang Pendidikan Bahasa Inggris dan Pendidikan Matematika. Penulis melakukan penerapan dan pendampingan dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* bagi pelajar dengan memberikan pengarahan dan

penjelasan di setiap soal. Setelah itu, penulis melakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari kegiatan yang telah dilakukan. Terakhir, penulis melaksanakan kegiatan kuis pada pertemuan terakhir untuk menemukan hasil dari pelaksanaan penggunaan aplikasi *Wordwall*. Dalam PkM ini khalayak sasaran nya yaitu siswa-siswi sekolah Negeri 040526 Barusjahe, yang khususnya siswa-siswi kelas 4 berjumlah 13 siswa, kelas 5 berjumlah 12 siswa, dan kelas 6 berjumlah 11 siswa, dengan jumlah keseluruhan 36 siswa. Lokasi kegiatan yang diambil penulis di Desa Barusjahe tepatnya di jalan Gotong Royong, Desa Barusjahe, Kecamatan Barusjahe, Kabupaten Karo, Provinsi Sumatera Utara, Kode Pos 22172. Metode yang digunakan deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan dan mendeskripsikan sebuah fakta yang dapat diamati serta memberikan ringkasan peristiwa secara komprehensif. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penggunaan media pembelajaran *Wordwall* adalah demonstrasi, diskusi dan praktik langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seiring perkembangan zaman, teknologi dan pendidikan di Indonesia mengalami perubahan dari waktu ke waktu. Oleh karena itu, penting bagi seorang pendidik dalam mengikuti perkembangan zaman untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Untuk itu dalam pembelajaran di kelas, pendidik harus menciptakan suasana pembelajaran yang mampu menarik minat belajar peserta didik, mendukung dan meningkatkan kemampuan peserta didik, dan mampu membangun komunikasi yang baik antar peserta didik. Dan untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, guru harus menciptakan pembelajaran yang menarik seperti menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital tersebut salah satunya yaitu penggunaan aplikasi *Wordwall*.

Media aplikasi *Wordwall* (Aidah & Nurafni, 2022) merupakan sebuah aplikasi yang bisa dijadikan oleh pendidik dan peserta didik sebagai media belajar, sumber belajar, serta alat penilaian. Hasil peneliti dalam penggunaan media aplikasi *Wordwall* di sekolah SD Negeri 040526 Barusjahe pada pembelajaran Bahasa Inggris dan Matematika, ditemukan bahwa:

- 1) Pada pertemuan pertama, peserta didik belum mengenal media aplikasi *Wordwall* dan belum mengetahui materi pembelajaran yang akan dipelajari.
- 2) Pada pertemuan ke-dua, penulis mendampingi dan memberikan *test* sekaligus pembahasan pelajaran Bahasa Inggris dengan topik "*Alfabeth*" dan "*Family Member*" kepada peserta didik dalam menggunakan aplikasi *Wordwall* dengan *template Open the box dan Anagram* melalui satu perangkat laptop.
- 3) Pada pertemuan ketiga, penulis mendampingi dan memberikan *test* sekaligus pembahasan pelajaran Matematika dengan topik "Operasi Hitungan Bilangan Cacah", dan "Operasi Hitungan Bilangan Pecahan" kepada peserta didik dengan *template match up dan Quiz* dalam aplikasi *Wordwall*.
- 4) Pada pertemuan ke-empat, penulis mendampingi dan memberikan *test* sekaligus pembahasan pelajaran Bahasa Inggris dengan topik "*Parts of The Body*" kepada peserta didik dengan *template Quiz-multiple choice questions* dalam aplikasi *Wordwall*.
- 5) Pada pertemuan ke-lima, penulis mendampingi dan memberikan *test* sekaligus pembahasan pelajaran Matematika dengan topik "Bangun Datar" dan "Bangun Ruang" kepada peserta didik dengan *template Quiz-multiple choice questions dan Matching game* dalam aplikasi *Wordwall*.
- 6) Pada pertemuan ke-enam, penulis mendampingi dan memberikan *test* sekaligus pembahasan pelajaran Bahasa Inggris dengan topik "*Food and Drinks*" kepada peserta didik dengan *template anagram dan matching game* dalam aplikasi *Wordwall*.
- 7) Pada pertemuan ke-tujuh, penulis mendampingi dan memberikan *test* sekaligus

pembahasan pelajaran Matematika dengan topik “KPK dan FPB” kepada peserta didik dengan *template Quiz – multiple choice* dan *Gameshow quiz* dalam aplikasi *Wordwall*.

- 8) Pada pertemuan ke-delapan, penulis memberikan kuis Bahasa Inggris kepada peserta didik. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik menggunakan perangkat seluler (*smartphone*) mengerjakan kuis dengan topik materi “*Family Member*”, “*Parts of The Body*”, dan “*Food and Drink*” yang telah dipelajari sebelumnya tanpa melihat buku catatan. Dari kuis tersebut, didapatkan skor rata-rata dari 36 peserta didik yaitu 83,3.
- 9) Pada pertemuan ke-sembilan, penulis memberikan kuis Matematika kepada peserta didik. Dalam kegiatan tersebut, peserta didik menggunakan perangkat seluler (*smartphone*) mengerjakan kuis dengan topik materi “operasi hitungan bilangan cacah” dan “operasi hitungan bilangan pecahan”, dan “Bangun Datar” dan “Bangun Ruang”, dan “KPK dan FPB” yang telah dipelajari sebelumnya tanpa melihat buku catatan. Dari kuis tersebut, didapatkan skor rata-rata dari 36 peserta didik yaitu 80,6.

Berdasarkan hal tersebut maka dihasilkan bahwa penggunaan media pembelajaran *wordwall* mampu meningkatkan minat belajar dan keaktifan belajar dari peserta didik dalam belajar Bahasa Inggris dan Matematika serta mampu menumbuhkan daya tarik peserta didik akan aplikasi *wordwall*. Dalam proses pembelajaran, siswa terlihat antusias dan fokus saat memainkan *game* dan terlihat setiap siswa saling menyemangati teman kelompoknya saat memainkan *game* sehingga semua peserta didik mampu berperan aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Khotimah et al., 2023) yang berjudul “Pengaruh media *wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar”, maka ditemukan bahwa hasil yang diperoleh penelitian ini dan penelitian sebelumnya adalah sama yaitu Penggunaan media *wordwall* memang sangat memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil rata-rata minat belajar dan nilai hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Kemudian hasil penelitian ini didukung oleh teori (Junioviano, 2022) yang menyatakan bahwa *wordwall* adalah *games* online yang berbasis kuis yang menyenangkan.



Gambar 1. Penggunaan media *wordwall* dalam pembelajaran Bahasa Inggris



Gambar 2. Penggunaan media wordwall dalam pembelajaran Bahasa Matematika

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran aplikasi *Wordwall* merupakan salah satu media digital yang mudah untuk digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris dan meningkatkan pengetahuan Matematika di Desa Barusjahe. Selain itu, *Wordwall* dapat dijadikan salah satu media yang digunakan dalam pendidikan sekarang ini untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia karena *Wordwall* banyak menyajikan materi dan soal yang menarik dengan banyaknya alternatif pilihan yang dapat dijadikan variasi dalam pembelajaran.

Pembelajaran dengan media aplikasi *Wordwall* dapat berlangsung dengan efektif jika didukung dengan koneksi internet yang cukup dan memadai. Oleh karena itu, sebelum melaksanakan pembelajaran dengan media aplikasi *Wordwall* penting bagi pengguna terlebih dahulu untuk memastikan kualitas internet dan tersedianya koneksi internet. Dan disarankan untuk pendidik ikut terlibat dalam penggunaan aplikasi *Wordwall* untuk memantau pemahaman para peserta didik terkait materi yang akan diajarkan serta memberikan dukungan yang baik untuk pembelajaran yang menarik.

REFERENSI

- Aidah, N., & Nurafni, N. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Di Sdn Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174. <https://doi.org/10.22373/pjp.v11i2.14133>
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Wordwall 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>
- Gunawan, G., Suranti, N. M. Y., Nisrina, N., & Herayanti, L. (2018). Students' Problem-Solving Skill in Physics Teaching with Virtual Labs. *International Journal of Pedagogy and Teacher Education*, 2(July), 10. <https://doi.org/10.20961/ijpte.v2i0.24952>
- Hasibuan, R. S. H., Angraini, R. T., Rambe, R. B., & Suci Frisnoiri. (2023). Analisis kesalahan peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika materi persamaan garis lurus. *Nautical : Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 02(2), 107–113.
- Junioviano, A. Q. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Peserta Didik Materi Organ Pernapasan Hewan Kelas V SDN 1 Kedungkumpul Sukorame Lamongan. *EDUKASI:Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 609–616. <http://jurnaledukasia.org>
- Khotimah, K., Sulistyarini, S., & Adlika, N. M. (2023). Pengaruh Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 3 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Geografi*



- Undiksha*, 11(3), 255–261. <https://doi.org/10.23887/jjpg.v11i3.63679>
- Mahyudi, A. (2022). Penggunaan Media Wordwall dalam Meningkatkan Penguasaan Bahasa Baku Siswa di Sekolah Menengah Pertama. *Ulil Albab: Jurnal Ilmiah Multidisplin*, 1(6), 1687–1694.
<http://www.ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/419/334>
- Putra, S. D., Aryani, D., & Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90. <https://doi.org/10.33322/terang.v4i1.1453>
- Setyaningsih, H. D. (2022). *Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Sukoharjo*. 2014, 1–10.
<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/89760/Kemampuan-Menulis-Teks-Eksplanasi-Siswa-Kelas-XI-SMK-Negeri-1-Sukoharjo%0Ahttps://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/89760/NTExmJjE0/Kemampuan-Menulis-Teks-Eksplanasi-Siswa-Kelas-XI-SMK-Negeri-1-Sukoharjo-abst>
- VITELLI, K. D. (2018). Document 1: *Franchthi Neolithic Pottery, Volume 1, 1, 223–248*. <https://doi.org/10.2307/j.ctv7xbrjm.41>
- Zalukhu, D. S., Harefa, A. O., & Mendrofa, N. K. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Creative Problem Solving. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 404–410. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.63>