COMIUSER : Jurnal Pengabdian Masyarakat
e-ISSN: 3047 – 6100 (online)
website : comiuser.uhn.ac.id

OPEN ACCESS

VOLUME : 01 NOMOR : 02

PENGAPLIKASI *WORDWALL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI SMK TRI SAKTI LUBUK PAKAM

Monalisa Siahaan[1]*, Asrul David Malau[2] ,Vemmy Rebecca Rohana Malau[3], Andri Indrawan Pardede[4], Heni Selpiah Siagian[5]

[1] Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas HKBP Nommensen, [2,3,4] Program Studi Pendidikan Matematika Universitas HKBP Nommensen, [5] Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas HKBP Nommensen
Email : Monalisa.siahaan@uhn.ac.id[1], asrul.malau@student.uhn.ac.id[2], Vemmy.malau@student.uhn.ac.id[3], andri.indrawan@student.uhn.ac.id[4], heni.siagian@student.uhn.ac.id[5]

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk meningkatkan kolaborasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall dapat meningkatkan kolaborasi dan kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika. Metode yang digunakan adalah observasi, demonstrasi, dan latihan. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi awal siswa dalam memahami materi matematika. Demonstrasi dilakukan untuk menunjukkan cara menggunakan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran matematika. Latihan dilakukan untuk menguji pemahaman siswa setelah menggunakan aplikasi Wordwall. Hasil PkM menunjukkan bahwa kolaborasi antar guru dan siswa terlaksana dengan baik, siswa antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, pemahaman siswa tentang materi sistem pertidaksamaan linier dua variabel meningkat.

Keywords: Wordwall, Matematika, Kolaborasi.

PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan bagian dari bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman mahasiswa yang terjun langsung kepada masyarakat di luar kampus, sekaligus proses pembelajaran dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat sekitar dan secara langsung mengenali serta mengatasi masalah-masalah yang sedang dihadapi masyarakat. Pengabdian kepada masyarakat (PkM) merupakan salah satu tridharma perguruan tinggi yang wajib dilaksanakan oleh semua mahasiswa sebagai beberapa syarat utama kelulusan dalam mencapai predikat sarjana (Beslina dkk, 2023:242). Oleh karena itu, mahasiswa harus mampu beradaptasi untuk melakukan dedikasi kepada masyarakat secara langsung dalam menerapkan program yang telah dirancang.

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat oleh perguruan tinggi adalah : (a) Mempercepat upaya peningkatan kemampuan sumber daya manusia sesuai dengan tuntutan dinamika pembangunan, (b) Mempercepat upaya pengembangan masyarakat kearah terwujudnya masyarakat dinamis yang siap menghadapi perubahan-perubahan menuju perbaikan dan kemajuan sesuai dengan nilai-nilai sosail yang berlaku, (c) Mempercepat upaya pembinaan institusi dan profesi masyarakat sesuai dengan perkembangannya dalam proses pembaruan.

Target dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) Tri Sakti Lubuk Pakam yang berlokasi di Jl. Pematang Siantar, Tj. Garbus Satu, Kec. Lubuk Pakam, Kab. Deli Serdang. SMA Tri Sakti Lubuk Pakam ini sudah memiliki akreditasi B dan merupakan salah satu sekolah yang mampu bersaing dalam meraih prestasi dibidang akademik maupun non-akademik. Sekolah ini juga sudah menerapkan kurikulum merdeka untuk tahun ajaran 2024/2025, salah satu program kurikulum merdeka yang diterapkan di sekolah ini yaitu matematika. Matematika adalah bentuk program dalam mewujudkan karakter profil pelajar Pancasila (berpikir kritis, mandiri, kreatif, dan gotong royong).

Program pengabdian kepada masyarakat ini memfokuskan pada pembelajaran matematika, karena masih ada beberapa dari siswa tersebut masih rendah dalam menyelesaikan soal matematika. Menurut Siagian (2016 : 61) bahwa pengertian matematika yaitu "dirasakan. Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri.".

Wordwall adalah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Di dalam halaman wordwall juga disediakan contoh-contoh hasil kreasi guru sehingga pengguna baru mendapatkan gambaran akan berkreasi seperti apa (Nafia dalam Sherianto, 2020). Sari & Yarza (2021: 220) menjelaskan bahwa "*Wordwall* adalah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai suatu media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa". Sedangakan menurut Sartika (2017 :181) bahwa "*Wordwall* adalah tipe media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi.

Menurut (Maghfiroh, 2018) dalam penelitiannya, bahwa media wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. (P. M. Sari & Yarza, 2021) menyatakan bahwa *Wordwall* merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran daring. Beberapa kelebihan wordwall yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan guna mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Dalam hal ini perguruan tinggi melakukan berbagai kegiatan seperti, melakukan praktik kerja lapangan dan pengabdian kepada masyarakat. Seluruh kegiatan itu tidak terlepas dari bimbingan dosen untuk mengarahkan berjalannya kegiatan tersebut agar sesuai dengan program yang akan dilaksanakan.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMK Tri Sakti. Sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah yang lulus dalam Pendidikan Sekolah Penggerak yang diadakan oleh Kemendikbudristek. Kegiatan ini akan difokuskan pada pengaplikasi Wordwall sebagai media pembelajaran interaktif .

Adapun persiapan yang dilakukan dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut: 1) Kesiapan siswa sebagai sasaran pengabdian merupakan fondasi utama dalam memperkuat interaksi antara pendidik dan peserta didik, 2) Kemampuan tim, baik dosen maupun mahasiswa, dalam melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, 3) kesiapan bahan dan materi yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Untuk itu, berikut tahapan kegiatan pengabdian ini:

1. Memeriksa lokasi dan berkoordinasi dengan kepala sekolah SMK Tri Sakti Lubuk pakam
2. Menyiapkan materi dan alat praktik untuk PkM.
3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan melakukan sosialisasi tentang penggunaan *Wordwall* dengan materi pertidaksamaan linier dua variabel.
4. Melakukan diskusi terkait materi pertidaksamaan linier dua variabel melalui *Wordwall.*
5. Melakukan evaluasi.
6. Membuat laporan akhir dan publikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kebosanan dengan pembelajaran yang monoton dapat muncul kapan saja dan di mana saja. Oleh karena itu, kreasi dan inovasi dalam media pembelajaran sangatlah penting untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Terutama di masa pandemi seperti ini, ketika semangat dan motivasi belajar siswa mudah menurun, tugas pendidik adalah untuk mengembalikannya. Salah satu cara yang efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Wordwall adalah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi siswa. Hal tersebut sesuai dengan peryataan Sherianto (2020) *Wordwall* merupakan aplikasi yang bisa dijadikan sebagai media belajar, sumberbelajar, serta alat penilaian bagi guru dan siswa.Wordwall juga menyediakan beberapa contoh hasil kreasi guru yang dapat membantu pengguna baru dalam berkreasi. Media pembelajaran ini (Halik, 2021) juga dapat diartikan web aplikasi yang digunakan untuk membuat games berbasis kuis yang menyenangkan

Berdasarkan hasil kegiatan yang kami lakukan di sekolah ternyata banyak siswa yang belum memahami materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel, dengan memperkenalkan media pembelajaran ini siswa menjadi lebih aktif dalam kegaitan pembelajaran dengan ikut serta menjawab dan berperan aktif dalam berdiskusi. Berdasarkan hasil kuis yang telah dilakukan, diperoleh manfaat PkM ini adalah sebgai berikut :

1. *Kolaborasi antar guru dan siswa terlaksana dengan baik*

2. *Menambah pemahaman siswa tentang pembelajaran interaktif Worldwall*

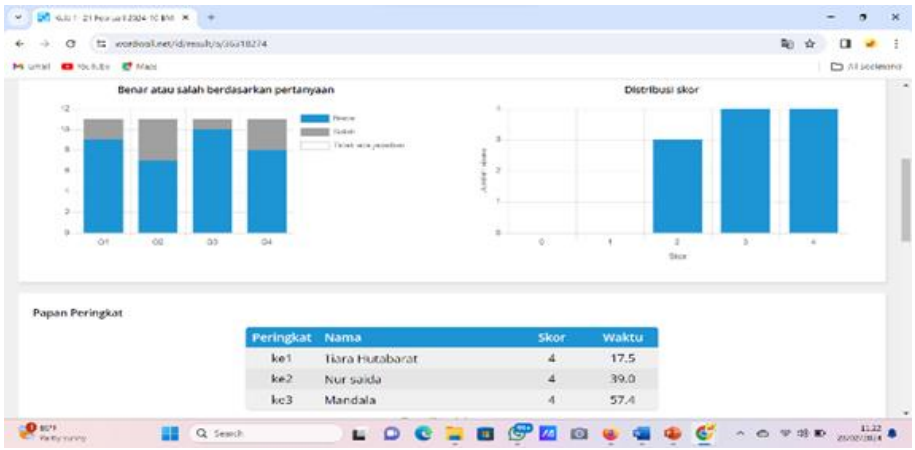
3. *Meningkatkan pengetahuan siswa tentang media pembelajaran terkait materi Pertidaksamaan Linear Dua Variabel*

Kegiatan pengaplikasian Worldwall di SMK Tri Sakti Lubuk Pakam yang didampingi oleh mahasiswa yang melaksanakan PkM bertujuan untuk membangun kolaborasi dan kreativitas dalam pembelajaran. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

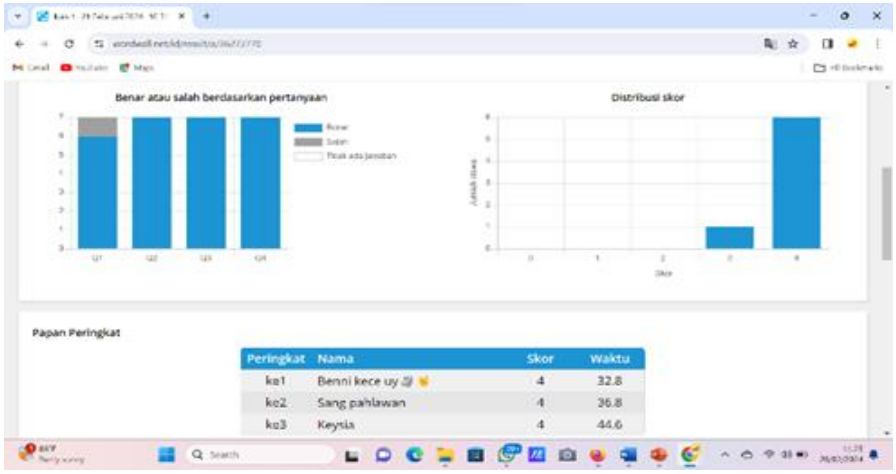
Gambar 1. Menjelaskan tentang sistem pertidaksamaan linier dua variabel.

Gambar 2 Memperkenalkan media *Wordwall*

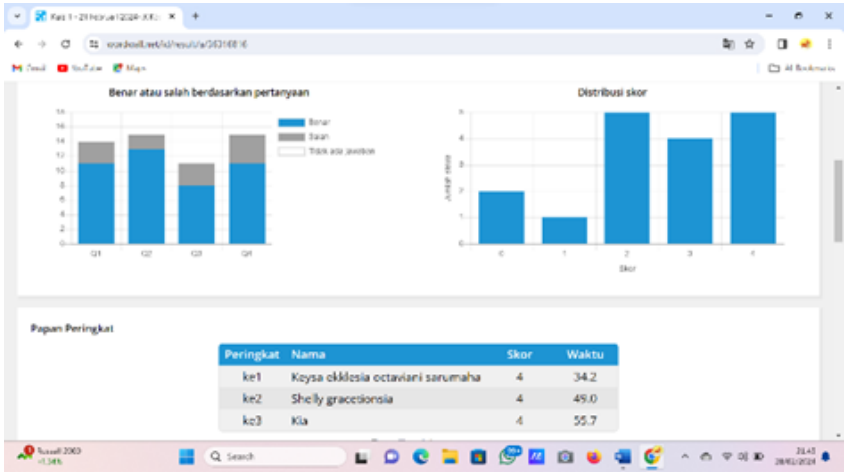
Dari kegiatan PkM ini dan dengan program yang telah dijalankan disetiap kelas peserta didik SMK Tri Sakti mendapatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan aplikasi. Siswa/i SMK Tri Sakti sangat antusias dan bersemangat untuk mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang sedang berjalan dikelas mereka masing-masing. dan dalam penelitian ini pun dilakukan secara tertulis untuk membuktikan peningkatan pembelajaran siswa/i SMK Tri Sakti Lubuk Pakam. Berikut hasil dari penelitian :



Gambar 3 Hasil Kuis kelas 10 Bisnis Manajemen



Gambar 4 Hasil Kuis kelas 10 TKJ



Gambar 5 Hasil Kuis kelas 10 Kesehatan

Demikian beberapa gambar yang disajikan terkait teknis pelaksanaan, proses, dan produk yang diperoleh dalam pembelajaran tentang melalui *Wordwall* di SMK Tri Sakti Lubuk Pakam. Tim pengabdi masyarakat melaksanakan pengabdian ini sesuai dengan tahapan pelaksanaan yang sudah diuraikan sebelumnya sehingga hasil yang diperoleh juga sesuai dengan tujuan pengabdian ini.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan kegiatan pengaplikasian *Worldwall* di SMK Tri Sakti Lubuk Pakam dalam membangun kolaborasi dan kreativitas dalam pembelajaran. Media yang telah dikenalkan kepada siswa dapat digunakan oleh siswa secara efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran.

REFERENSI

Abdurrahman, M. 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. Jurnal Profesi Keguruan, 4(1), 65.

Putri, M. (2020) Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 1(1), 145–165.

Rianto, R. (2020). Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Indonesian Language Education and Literature*, *6*(1), 84-92.

Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, *4*(2), 195-199.

Sherianto, Wordwall, Aplikasi Bermain Sambil Belajar, (http://www.cocokpedia.net/2020/07/wordwall-aplikasi-bermainsambil-belajar.html, diakses pada 01 maret 2024 pukul 15.25).

Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science*, *2*(1).

Susanti, Y. (2020). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman siswa. *Edisi*, *2*(3), 435-448.

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *Wordwall* dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. *Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, *1*(1), 68-83.

Copyright and License

This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.
© 2020 Author1, Author2

Published by Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen