

APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF UNTUK SISWA DI SMA NEGERI 1 BALEN

Ayis Crusma Fradani¹, Fruri Stevani², Ernia Duwi Saputri³, Sely Ayu Lestari⁴, Siska Dewi Irmawati⁵

^{1,2,3,4,5}IKIP PGRI Bojonegoro

Email : ayis_crusma@ikippgribojonegoro.ac.id, fruri.stevani@ikippgribojonegoro.ac.id,
ernia2saputri@ikippgribojonegoro.ac.id, sely_ayulestari@ikippgribojonegoro.ac.id,
Siska_dw@gmail.com

ABSTRACT

Improving the quality of education is closely related to the learning process. The learning process should meet the criteria of being interactive, inspiring, fun, actively challenging, motivating and providing space for students to develop independence. The principle of implementing learning in the Merdeka curriculum is designed to meet these criteria. The Merdeka Curriculum has the principle that all learning activities must always be student-centered, encourage creativity, critical thinking and problem solving. Based on observations made at SMA Negeri 1 Balen and interviews with several teachers, it is found that student learning achievement has declined recently. This is because there are still students who are not motivated to learn and tend to talk to themselves, play cellphones with their classmates when the teacher explains the subject matter.

This problem is due to the fact that teachers have difficulties in applying learning media that are more innovative and interesting for students. The limited knowledge and technological literacy of teachers make it difficult for teachers to utilize existing facilities at school such as LCD TVs, wi-fi, etc. that have been provided by the school to support teaching and learning activities. The use of learning media that is less interesting and the lack of variety in the delivery of material also plays a role in reducing student learning achievement. Teachers use the lecture method and are less interactive making students quickly bored and lose motivation to learn. the use of learning materials that are too fixated on textbooks can also reduce teacher creativity in presenting material in a more interesting way. So that students are less motivated to pay attention to learning which has an impact on learning activities being ineffective and their learning achievement decreases.

One way to overcome the problems described above, the PKM implementation team tries to use web-based learning media, namely the wordwall application, which is expected to make students more interested and easier to remember the material explained during learning. In addition, it is also to introduce new learning media so as to create new learning experiences for students and teachers.

Keywords: Wordwall App, Alternative Learning Media

ABSTRAK

Peningkatan kualitas Pendidikan sangat berhubungan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran hendaknya memenuhi kriteria interaktif, inspiratif, menyenangkan, aktif menantang, memotivasi dan memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemandirian. Prinsip pelaksanaan pembelajaran dalam kurikulum Merdeka dirancang untuk memenuhi kriteria

tersebut. Kurikulum Merdeka berprinsip segala aktifitas pembelajaran harus senantiasa berpusat pada siswa, mendorong kreativitas, pemikiran kritis dan pemecah masalah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Balen dan wawancara dengan beberapa guru diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa yang menurun akhir-akhir ini. Hal ini dikarenakan masih ada siswa yang belum termotivasi untuk belajar dan cenderung berbicara sendiri, bermain handphone dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi pelajaran.

Masalah tersebut dikarenakan guru memiliki kesulitan dalam merapkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Keterbatasan pengetahuan dan literasi teknologi pada guru membuat guru sulit dalam memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah seperti TV LCD, wi-fi, dll yang telah disediakan oleh pihak sekolah guna menjangk kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurangnya variasi dalam penyampaian materi juga berperan dalam menurunkan prestasi belajar siswa. Guru menggunakan metode ceramah dan kurang interaktif membuat siswa cepat bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar. penggunaan materi pembelajaran yang terlalu terpaku pada buku paket juga dapat mengurangi kreativitas guru dalam menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran yang berdampak pada kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan prestasi belajarnya menurun.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, tim pelaksana PKM mencoba untuk menggunakan media pembelajaran berbasis web yaitu aplikasi *wordwall*, yang mana diharapkan siswa lebih tertarik dan lebih mudah mengingat materi yang dijelaskan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu juga untuk memperkenalkan media pembelajaran baru sehingga menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dan guru.

Kata kunci: Aplikasi *Wordwall*, Media Pembelajaran Alternatif

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu proses untuk mempengaruhi peserta didik agar peserta didik mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya, dengan demikian akan membuat perubahan dalam dirinya sendiri yang memungkinkan untuk peserta didik berfungsi dalam kehidupan masyarakat (Citra & Rosy, 2020). Dengan kata lain pembelajaran dan belajar merupakan salah satu unsur penting dalam melaksanakan pendidikan selain adanya peserta didik dan pendidik (Juwantara, 2019). Sebagai tenaga profesional yang mengemban tugas mulia dalam mencerdaskan dan mendidik anak bangsa, seorang guru dituntut memiliki kompetensi yang dapat menunjang tugas tersebut (Darimi, 2015).

Menurut sardiman motivasi belajar menjadi faktor yang berpengaruh dalam menumbuhkan minat dan semangat belajar (Afandi, 2015) Media dalam pembelajaran dapat diartikan segala bentuk alat bantu baik dalam bentuk audio, visual maupun audio visual yang dapat membantu atau mempermudah proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Wardani,dkk, 2013).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Balen dan wawancara dengan guru diperoleh data prestasinya yang menurun akhir0akhir ini. Hal ini dikarenakan masih ada siswa yang belum termotivasi untuk belajar dan cenderung berbicara sendiri, bermain handphone dengan teman sebangkunya saat guru menjelaskan materi pelajaran. Sehingga terkadang peserta didik merasa bosan dengan pembelajaran yang begitu-begitu saja. Beragam media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan media yang bervariasi agar tidak membosankan (Dewi.dkk., 2017).

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang telah diuraikan di atas, tim pelaksana PKM mencoba untuk memperkenalkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis web yaitu aplikasi *wordwall*, yang mana diharapkan siswa lebih tertarik dan lebih mudah mengingat materi

yang dijelaskan saat pembelajaran berlangsung. Selain itu juga untuk memperkenalkan media pembelajaran baru sehingga menciptakan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dan guru.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan yaitu pendampingan belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Balen kabupaten Bojonegoro dengan menggunakan media pembelajaran *Wordwall*. Kegiatan ini mendukung peningkatan minat dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga diharapkan akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa pada akhirnya.

Metode pendekatan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi metode ceramah, praktik pembuatan media dan tanya jawab dengan guru, dan terakhir penerapan didalam kelas. Metode ceramah dilaksanakan pada saat pengenalan media *Wordwall* dan menjelaskan petunjuk pembuatan media serta penggunaannya melalui sosialisasi. Metode pada kegiatan ini juga menggunakan metode tanya jawab melalui bentuk pertanyaan dan jawaban terkait pembuatan media *Wordwall*. Melalui kegiatan pendampingan belajar ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pihak mitra.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan inti PKM ini dilaksanakan selama 2 minggu yaitu sejak tanggal 27 mei sampai dengan 6 juni 2024. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Balen dapat ditarik Kesimpulan bahwa media pembelajaran *wordwall* memberi pengaruh terhadap prestasi belajar siswa SMA Negeri 1 Balen, dikarenakan media pembelajaran *wordwall* adalah salah satu media pembelajaran interaktif yang mudah dipahami, inovatif dan dapat menarik minat belajar siswa. Tim pelaksana menemukan ada tiga keunggulan utama dari pengguna media pembelajaran *wordwall* yaitu:

a. Media pembelajaran *wordwall* dapat menarik minat belajar siswa

Media pembelajaran *wordwall* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dikarenakan media pembelajaran *wordwall* ini merupakan media *game* edukasi yang menampilkan materi dalam bentuk permainan sehingga menarik minat siswa untuk belajar. Hal ini sependapat dengan Sofian, dkk. (2021) *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian bagi siswa, *game* ini dapat digunakan melalui laptop atau smartphone, dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

b. Media pembelajaran *wordwall* merupakan media pembelajaran yang inovatif

Media pembelajaran *wordwall* ini merupakan sarana media pembelajaran yang sesuai untuk membuat pembelajaran yang menarik dan juga inovatif sehingga dari sesuatu hal yang menarik dan inovatif ini dapat membuat pembelajaran menjadi efektif. Hal ini didukung pendapat Hasram, dkk. (2021) mengungkapkan bahwa contoh pembelajaran inovatif yang memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran adalah aplikasi *wordwall*.

c. Media pembelajaran *wordwall* mudah digunakan oleh pendidik

Selain menjadi media yang dapat menarik minat siswa dan menjadi Solusi pembelajaran yang inovatif. Media *wordwall* ini juga mudah digunakan oleh tenaga pendidik dikarenakan media ini mudah diakses dan dibuat oleh pendidik kapan pun dan dimana saja. Hal ini sependapat dengan Ramadhan, N., & Khairunnisa, (2021) dalam jurnalnya menyatakan bahwa *wordwall* adalah sebuah aplikasi gameifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur *game* dan

kuis yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi dan media *wordwall* dapat mempermudah guru dalam membuat permainan interaktif dan membuat lembar kerja untuk siswanya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *wordwall* ini dapat memberikan wawasan, pengetahuan, pengalaman, dan keaktifan siswa-siswi SMA Negeri 1 Balen kabupaten Bojonegoro dan media pembelajaran *wordwall* dapat meningkatkan minat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran serta meningkatkan prestasi belajarnya. Secara khusus kesimpulan penerapan media pembelajaran *wordwall* di SMA Negeri 1 Balen adalah:

1. Media pembelajaran *wordwall* dapat menarik minat belajar siswa
2. Media pembelajaran *wordwall* merupakan media pembelajaran yang inovatif
3. Media pembelajaran *wordwall* mudah digunakan oleh pendidik

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, Sofian & Lestari, Triana. 2021. "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi. Jurnal Pendidikan Tambusai. 5 (1). 1490 – 1493
- Adawiyah, Dwi Putri. 2020. Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang. Jurnal Komunikasi: Volume 14 No. 2.
- Afandi, M. (2015). Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar. Semarang: Unissula Press.
- Afandi, M., Chamalah, E., Wardani, P. (2013). Model & Metode Pembelajaran Di Sekolah. Semarang: UNISSULA Press.
- Ayu Andini. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta
- Citra, C.A dan Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Bebas Game Edukasi Quizizz terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 8(2), 261–272.
- Darimi, I. (2015). Peningkatan Kompetensi Pedagogik Guru PAI dalam pembelajaran. Jurnal Muddarrisuna E-ISSN 2460-0733, Volume 4, Nomor 2.
- Juwantara, R. A. (2019) 'Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika', Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 9(1), p. 27. doi: 10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011
- Oemalik, H. (2015). Kurikulum dan Pembelajaran. Bumi Aksara
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas penggunaan Media pembelajaran big book subtema Indahnyanya keberagaman budaya Negeriku. Tarbiyah wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 53. Retrieved March 27, 2022, from <https://journal.uinsi.ac.id/index.php/Tarbiyawat/article/view/3208/1270>