

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA WORDWALL BERBASIS LINGKUNGAN PADA GURU-GURU SD

Evi Yuliza, Putra Bahtera Jaya Bangun, Robinson Sitepu, Elisa Nurnawati,
Fitri Maya Puspita, Sisca Octarina, Indrawati

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sriwijaya

*korespondensi: eviyuliza@mipa.unsri.ac.id

Artikel history	Received : 25 September 2023	DOI : https://doi.org/10.29303/pepadu.v4i4.3587
	Revised : 15 Oktober 2023	
	Published : 30 Oktober 2023	

ABSTRAK

Wordwall merupakan media pembelajaran multimedia berbasis web yang dapat diakses secara gratis. Aplikasi ini adalah media yang sederhana, menarik dan mudah digunakan dan dapat memberikan latihan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi. Tingkat keterampilan para guru terhadap metode pembelajaran daring dalam pemberian latihan soal dan evaluasi pembelajaran di SD Negeri 15 Kecamatan Pemulutan Ulu Kabupaten Ogan Ilir dirasakan masih kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran multimedia. Perlu ditingkatkan keterampilan guru-guru untuk memperoleh kualitas pendidikan yang maksimal dengan memberikan pendampingan pemanfaatan aplikasi wordwall pada guru-guru SD. Melalui pendampingan ini diharapkan guru dapat memberikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan segala sesuatu yang mudah didapat dari lingkungan sekitar. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pendampingan ini adalah melalui ceramah (*lecture*), latihan (*tutorial*) dan evaluasi. Berdasarkan hasil pembahasan diperoleh bahwa tanggapan guru-guru terhadap pemanfaatan wordwall berbasis lingkungan sudah sangat baik. Rerata skor dan persentase skor dari peserta menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall berbasis lingkungan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan motivasi belajar siswa. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekolah dasar khususnya mata pelajaran matematika, dapat meningkatkan kreatifitas guru dan sebagai media pembelajaran inovatif. Melalui pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. Hal ini sangat relevan dengan implementasi merdeka belajar pada pembelajaran abad-21 yang membekali peserta didik dalam menjawab tantangan zaman.

Kata kunci: *wordwall, pembelajaran, multimedia, quiz, lingkungan*

PENDAHULUAN

Proses dan segala aktivitas siswa untuk membangun konsep dan pengetahuan baru dengan pengalaman yang dimilikinya kemudian mengkonstruksikan sendiri pengetahuannya berdasarkan instruksi guru merupakan proses pembelajaran matematika (Latif and Akib, 2017). Pembelajaran berbasis pendidikan lingkungan di sekolah dasar memiliki tujuan untuk memasukkan pembelajaran pada basis lingkungan agar siswa lebih menghayati manfaat dan aplikasi yang sesungguhnya di dunia nyata (Mutiarra, 2020). Teori belajar efektif dapat dimulia dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa dituntut lebih aktif sehingga kemampuan siswa menjadi berkembang.

Saat ini telah berkembang media pembelajaran multimedia berbasis web yang dapat diakses secara gratis dan dimanfaatkan dalam pembelajaran, yaitu aplikasi wordwall (Hasram *et al.*, 2021; Putra, Aryani and Ariessanti, 2021; Savitri *et al.*, 2022). Aplikasi Wordwall memiliki keutamaan karena terdapat fitur game yang cukup beragam yaitu sejumlah 18 (delapan belas) fitur, selain itu semua fiturnya gratis (Khairunisa, 2021). Aplikasi wordwall adalah salah satu fitur game yang banyak digunakan dan dapat mendorong siswa berpikir kreatif dan aktif sehingga terjadi interaktif antara siswa dan guru (Syam, 2015; Susanti, 2018). Aplikasi ini dapat memberikan latihan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam penyampaian evaluasi materi. Wordwall adalah media yang sederhana, menarik dan mudah digunakan (Sari and Yarza, 2021; Wandefit, 2021).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan kelanjutan dari kegiatan sebelumnya. Tim pengabdian kepada masyarakat memberikan pendampingan pemanfaatan wordwall sebagai game based learning pada guru-guru SD untuk meningkatkan kemampuan guru-guru terhadap proses pembelajaran yang menarik dan inovatif (Yuliza *et al.*, 2023). Tingkat keterampilan para guru terhadap metode pembelajaran daring dalam pemberian latihan soal dan evaluasi pembelajaran di SD Negeri 15 Kecamatan Pemulutan Ulu Kabupaten Ogan Ilir dirasakan masih kurang dalam pemanfaatan media pembelajaran multimedia. Perlu ditingkatkan keterampilan guru-guru untuk memperoleh kualitas pendidikan yang maksimal dengan memberikan pendampingan pemanfaatan aplikasi wordwall pada guru-guru SD. Pemahaman mengenai aplikasi ini perlu dilakukan untuk mendukung kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Keterampilan akan pembelajaran matematika perlu ditingkatkan dengan memanfaatkan aplikasi wordwall berbasis lingkungan untuk menyelesaikan suatu permasalahan.

Pada kegiatan ini, akan diberi pendampingan pemanfaatan multimedia wordwall sebagai metode alternatif bagi guru dalam pembelajaran berbasis lingkungan. Guru dituntut untuk dapat merancang pembelajaran yang lebih menyenangkan bagi siswa (Seruni, Mulyatna and Nurrahmah, 2019). Melalui kegiatan pendampingan ini diharapkan guru dapat memberikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan multimedia yang mudah dan menyenangkan serta membantu untuk meningkatkan keterampilan mengajar dalam proses pembelajaran (Ritonga, 2019; Ismiyati and Saputri, 2020; Kusuma, 2021).

Kegiatan pengabdian ini perlu dilaksanakan untuk memberikan pendampingan pemanfaatan wordwall dalam pembelajaran berbasis lingkungan pada guru-guru sehingga proses pembelajaran khususnya matematika menjadi menarik dan menyenangkan. Melalui pendampingan ini diharapkan guru dapat memberikan metode pembelajaran yang lebih bervariasi dengan memanfaatkan segala sesuatu yang mudah didapat dari lingkungan sekitar.

METODOLOGI KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan metode pendampingan. Tim pelaksana pengabdian mengunjungi sekolah dan memberikan pendampingan pemanfaatan aplikasi wordwall berbasis lingkungan. Kegiatan pendampingan ini didahului dengan persiapan bahan dan materi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pendampingan ini adalah melalui ceramah (*lecture*), latihan (*tutorial*) dan evaluasi. Untuk mengevaluasi pelaksanaan dari kegiatan pengabdian ini, para peserta diberikan kuesioner. Data tanggapan guru-guru terhadap kegiatan ini dan diolah menggunakan rumus :

$$\text{Rerata } (\bar{y}) = \frac{\text{Total skor setiap pernyataan}}{\text{Banyak peserta}} \quad \dots (1)$$

dan

$$\text{Persentase skor} = \frac{\text{Total skor tiap pernyataan}}{\text{Total skor maksimum}} \times 100\% \quad \dots (2)$$

Data rerata dan persentase skor dianalisis berdasarkan kategori berikut (Hartono *et al.*, 2021) :

Tabel 1. Kategori dan Rerata

Kategori	Rerata
Sangat Tidak Setuju	$1 \leq y < 1,75$
Kurang Setuju	$1,75 \leq y < 2,5$
Setuju	$2,5 \leq y < 3,25$
Sangat Setuju	$3,25 \leq y < 4$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 21 September 2023 di SD Negeri 15 Pemulutan jam 08.00 WIB hingga 12.00 WIB. Khalayak sasaran dari pelaksanaan kegiatan ini adalah guru-guru SD Negeri 15 Pemulutan Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir. yang diikuti oleh 12 orang guru.

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap penyusunan laporan.

a. Tahap Persiapan

Tahap ini meliputi survei ke sekolah untuk mendiskusikan waktu pelaksanaan, materi kegiatan dan perizinan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini meliputi metode yang diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yang terdiri dari metode ceramah, latihan dan evaluasi serta merancang evaluasi

kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan membuat kuesioner untuk mengetahui tanggapan dari peserta.

c. *Tahap Penyusunan Laporan*

Tahap ini meliputi kegiatan evaluasi, pembuatan luaran penelitian dan laporan akhir.

Kegiatan pengabdian dibuka dengan kata sambutan yang disampaikan oleh ketua pelaksana pengabdian dan kepala sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan sesi ceramah meliputi penyampaian materi mengenai alat peraga berbasis lingkungan yang dapat dijumpai di lingkungan sekitar. Alat peraga tersebut diantaranya dapat berupa sedotan bekas, stik es, lidi, ranting kayu dan daun. Melalui alat peraga yang diperoleh dari lingkungan dapat dikaitkan dengan mata pelajaran IPS, IPA, Bahasa Indonesia dan Matematika. Guru dapat mengajarkan kepada siswa melalui pengetahuan dan pengalamannya belajar dari lingkungan secara konkrit. Siswa dapat belajar berinteraksi dengan siswa dan lingkungan, siswa dapat belajar pengetahuan alam, mengelompokkan dan berhitung. Kemudian tim pelaksana pengabdian memberikan pendampingan kepada guru-guru mengenai pemanfaatan multimedia wordwall sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.



Gambar 1. Kata sambutan oleh ketua pelaksana dan kepala sekolah

Selanjutnya sesi latihan, peserta dilatih dan uji coba mendaftar wordwall, membuat aktivitas dan mengisi konten sesuai kebutuhan dengan fitur game yang disediakan wordwall. Setelah itu diakhiri dengan sesi evaluasi dengan diskusi antara pendamping dan peserta dan pengisian kuesioner.



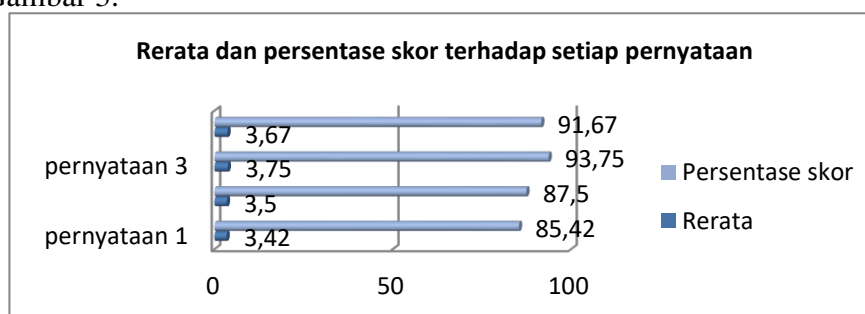
Gambar 2. Tim pelaksanan pengabdian kepada masyarakat dan suasana kegiatan pengabdian

Rentang skor yang diberikan adalah 1 hingga 4, 1 mewakili sangat tidak setuju, 2 mewakili kurang setuju, 3 mewakili setuju dan 4 mewakili sangat setuju. Pernyataan-pernyataan yang diberikan kepada peserta sebagai evaluasi diberikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kuesioner

No	Pernyataan	Kategori			
		1	2	3	4
1	Fitur game quiz pada aplikasi wordwall mudah dipahami				
2	Media pembelajaran wordwall berbasis lingkungan dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis				
3	Media pembelajaran wordwall dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				
4	Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran matematika				

Berikut ini disajikan grafik rerata dan persentase skor terhadap setiap pernyataan pada Gambar 3.



Gambar 3. Rerata dan persentase skor terhadap setiap pernyataan

Tanggapan dari 12 responden berdasarkan rerata, persentase skor dan kategorinya diberikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Data Tanggapan Responden

Responden	Rerata	Persentase	Kategori
1	3	75	Setuju
2	4	100	Sangat setuju
3	3	75	Setuju
4	3,5	87,5	Sangat setuju
5	3,75	93,75	Sangat setuju
6	4	100	Sangat setuju
7	3,5	87,5	Sangat setuju
8	3,25	81,25	Sangat setuju
9	4	100	Sangat setuju
10	3,5	87,5	Sangat setuju
11	3,5	87,5	Sangat setuju
12	4	100	Sangat setuju

Berdasarkan Gambar 3 dan Tabel 3 dapat terlihat bahwa tanggapan guru-guru terhadap pemanfaatan wordwall berbasis lingkungan sudah sangat baik. Rerata skor dan

persentase skor dari peserta menunjukkan bahwa media pembelajaran wordwall berbasis lingkungan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan motivasi belajar siswa. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran sekolah dasar khususnya mata pelajaran matematika. Kegiatan pengabdian telah dipublikasi di media cetak Berita Harian Bisnis Radar Palembang tanggal 24 September 2023 dan dapat pula diakses melalui link <https://radarpalembang.bacakoran.co/kegiatan-pengabdian-pada-masyarakat-ppm-jurusan-matematika-fmipa-universitas-sriwijaya-di-desa-pemulutan-ulu/>.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pendampingan pemanfaatan multimedia wordwall berbasis lingkungan pada guru-guru SD dapat disimpulkan bahwa dapat meningkatkan kreatifitas guru dan sebagai media pembelajaran inovatif. Melalui pembelajaran berbasis lingkungan dapat meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar siswa. Hal ini sangat relevan dengan implementasi merdeka belajar pada pembelajaran abad-21 yang membekali peserta didik dalam menjawab tantangan zaman. Peserta kegiatan pendampingan ini terdiri dari guru-guru kelas dan guru agama. Peserta juga terdapat guru yang memiliki pengalaman mengajar 20 tahun sehingga untuk memahami multimediamasih sangat minim.

Saran-saran untuk penelitian lebih lanjut adalah pendampingan dalam media pembelajaran lain yang bersifat konvensional dan multimedia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Publikasi artikel ini dibiayai oleh Anggaran DIPA Badan Layanan Umum Universitas Sriwijaya Tahun Anggaran 2023, SP DIPA-023.17.2.677515/2023, digital stamp 3300-2270-9060 tanggal 10 Mei 2023, Sesuai dengan SK Rektor Nomor: 0004/UN9/SK.LP2M.PM/2023 tanggal 20 Juni 2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartono, Y. *et al.* (2021). Pendampingan Guru Matematika Sekolah Menengah dalam Pembuktian Matematika. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 95–102.
- Hasram, S. *et al.* (2021). The Effects of Wordwall Online Games (Wow) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, 11(9), 1059–1066. doi: 10.17507/tpls.1109.11.
- Ismiyati, W. L. and Saputri, T. (2020). Using Word Wall To Improve English Vocabulary Mastery: Systematic Review. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 120–131. doi: 10.35457/konstruk.v12i2.1041.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Maze Chase–Wordwall

- Sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47. doi: 10.46961/mediasi.v2i1.254.
- Kusuma, F. N. (2021). *The Implementation of Word Wall Technique in Teaching Writing at SMPN 1 Kedunggalar Ngawi*.
- Latif, S. and Akib, I. (2017). Mathematical Connection Ability in Solving Mathematics Problem Based on Initial Abilities of Students At Smpn 10 Bulukumba. *Jurnal Daya Matematis*, 4(2), 207. doi: 10.26858/jds.v4i2.2899.
- Mutiara, K. E. (2020). Inovasi Pembelajaran Matematika Berbasis Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 3(2), 212. doi: 10.21043/jmtk.v3i2.8152.
- Putra, S. D., Aryani, D. and Ariessanti, H. D. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Gamifikasi Wordwall Di Era Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Proses Pembelajaran Daring. *Terang*, 4(1), 83–90. doi: 10.33322/terang.v4i1.1453.
- Ritonga, R. (2019). *The Effect of Using Word Wall Strategy On Students Vocabulary Mastery at Grade VII MTs N 2 Padang Sidempuan*.
- Sari, P. M. and 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. doi: 10.31764/jpmb.v4i2.4112.
- Savitri, A. *et al.* (2022). Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai Kreasi Media Pembelajaran pada Guru MATAPPA: *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5, 79–87.
- Seruni, S., Mulyatna, F. and Nurrahmah, A. (2019). PKM Inovasi Pembelajaran Matematika SD/MI Melalui Permainan Ular Tangga', *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75. doi: 10.31764/jpmb.v3i1.1128.
- Susanti, N. A. (2018). *The Effect of Word Wall Usage on Students Vocabulary Size At MTS an- Nur Palangka Raya*.
- Syam, R. (2015). The Effectiveness of Using Word Wall in Teaching Simple Present Tense At the First Year Students of Junior High School 1 Parigi. *ETERNAL (English, Teaching, Learning and Research Journal)*, 1(2), 285–298. doi: 10.24252/eternal.v12.2015.a10.
- Wandefit, N. E. (2021). *The Effectiveness Of Using Word Wall Strategy To Improve Students' Writing Skill In Descriptive Text At Islamic Boarding Senior High School An-Nur Muaro Jambi*.
- Yuliza, E. *et al.* (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru SD. *Jurnal Pepadu*, 4(1), 103–108. doi: 10.29303/pepadu.v4i1.2231.