

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI GAME BASED LEARNING PADA GURU-GURU SD

Evi Yuliza^{1*}, Putra Bahtera Jaya Bangun¹, Robinson Sitepu¹, Elisa Nurnawati², Fitri
Maya Puspita¹, Sisca Octarina¹, Indrawati¹

¹*Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Sriwijaya,* ²*Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu
Pengetahuan Alam, Universitas Sriwijaya*

Jl. Raya Palembang Prabumulih Km. 32, Ogan Ilir 30662

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

<i>Artikel history</i>	<table style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding-right: 5px;"><i>Received</i></td> <td style="padding-left: 5px;">: 25 Oktober 2022</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding-right: 5px;"><i>Revised</i></td> <td style="padding-left: 5px;">: 2 Januari 2023</td> </tr> <tr> <td style="border-right: 1px solid black; padding-right: 5px;"><i>Published</i></td> <td style="padding-left: 5px;">: 30 Januari 2023</td> </tr> </table>	<i>Received</i>	: 25 Oktober 2022	<i>Revised</i>	: 2 Januari 2023	<i>Published</i>	: 30 Januari 2023
<i>Received</i>	: 25 Oktober 2022						
<i>Revised</i>	: 2 Januari 2023						
<i>Published</i>	: 30 Januari 2023						

ABSTRAK

Wordwall adalah aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi wordwall bagi guru-guru sebagai game based learning sehingga proses pembelajaran menjadi terstruktur, terarah dan menarik. Melalui kegiatan pengabdian ini, guru-guru dapat memahami aplikasi wordwall dan dapat mengaitkan dengan persoalan materi pelajaran. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diberikan pendampingan pemahaman aplikasi wordwall sebagai based learning sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan, menarik dan inovatif. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pendampingan ini adalah melalui ceramah dan diskusi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada guru-guru SD terdiri dari 3 tahap, yaitu pemberian materi, diskusi dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat memberikan peningkatan pemahaman guru-guru SD terhadap aplikasi wordwall sebagai based game learning sehingga menciptakan proses pembelajaran yang bervariasi, menarik dan inovatif.

Kata kunci: *pendampingan, wordwall, game, based learning, pembelajaran*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan proses dan aktivitas siswa untuk membangun konsep dan pengetahuan baru dengan pengalaman yang dimilikinya. Siswa dituntut belajar dari pengalamannya sendiri kemudian mengkonstruksi sendiri pengetahuannya berdasarkan bahan ajar yang ada dan arahan dari guru. Hal ini berkaitan dengan teori belajar efektif yang dimulai dari lingkungan belajar yang berpusat pada siswa. Siswa dituntut untuk lebih aktif ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga kemampuan siswa menjadi berkembang. Saat ini, sudah banyak metode-metode pembelajaran dalam pembelajaran yang dipraktekkan dan dikembangkan. Kemampuan berfikir dan pemahaman siswa perlu dimotivasi. Wordwall adalah

aplikasi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan mengelompokkan. Wordwall dalam memberikan latihan soal kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar dan mengurangi kebosanan siswa, terutama pembelajaran matematika (Savitri et al., 2022). Aplikasi ini dapat mendorong siswa berpikir kreatif dan aktif sehingga terjadi interaktif antara siswa dan guru (Saraswati, 2019; Susanti, 2018). Melalui aplikasi ini aktivitas pembelajaran khususnya matematika menjadi menarik dan menyenangkan (Hartini et al., 2015; Ismiyati & Saputri, 2020; Ritonga, 2019).

Menurut Khairunisa Khairunisa (2021) terdapat 18 (delapan belas) fitur game fitur yang disediakan Wordwall mulai dari kuis, pencarian kata, hingga anagram. Fasilitas *Wordwall* antara lain satu akun gratis untuk 5 permainan, tersedia 18 tipe game gratis, ganti tipe game dengan sekali klik, dapat dimainkan melalui telepon selular atau laptop.

METODE KEGIATAN

Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan. Tim pelaksana pengabdian mengunjungi sekolah dan memberikan penjelasan dan diperagakan beberapa cara menyelesaikan soal latihan dengan aplikasi wordwall. Kegiatan pendampingan ini didahului dengan persiapan bahan dan materi. Metode yang diterapkan dalam kegiatan pendampingan ini adalah melalui ceramah (*lecture*), latihan (*tutorial*) dan evaluasi (*evaluation*).

Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 15 Pemulutan, Desa Pemulutan Ulu Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir. Pada tanggal 4 April 2022, tim pelaksana mengadakan survei ke sekolah untuk mealkukan wawancara dan mengurus perizinan dengan pihak sekolah. Waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 9 September 2022.

Jumlah khalayak sasaran yang dilibatkan dalam kegiatan ini adalah 12 orang guru. Tim pelaksana kegiatan pengabdian ini terdiri dari 3 orang dosen Jurusan Matematika FMIPA dan 1 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA Universitas Sriwijaya dibantu oleh 8 orang mahasiswa sebagai pembantu pelaksana. Pemahaman aplikasi wordwall pada guru-guru dapat memberikan metode pembelajaran matematika alternatif yang menarik dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa sebagai peserta didik mengenai materi matematika. Metode yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah pendampingan melalui metode ceramah dan diskusi. Kegiatan pemberian materi diberikan dengan metode ceramah.

Tahap pertama dilakukan metode ceramah yakni dijelaskan tentang dalam aplikasi wordwall. Dimulai dengan memperkenalkan fasilitas-fasilitas wordwall yang menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah. Guru juga dapat menjadikan konten buaatannya sebagai tugas. Tahap kedua akan dilakukan tutorial bagaimana menginstal wordwall dan kuis untuk mengukur sejauh mana daya paham para peserta. Para peserta pendampingan dan guru-guru berdiskusi untuk memberikan gambaran pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Tahap ketiga diakhiri dengan tanya jawab sehingga dapat diketahui faktor-faktor apa saja yang menjadi kelebihan dan kekurangan aplikasi wordwall sebagai game based learning dan diskusi antara pendamping dan peserta. Kritik dan saran dari peserta sangat diharapkan tim pelaksana untuk perbaikan kegiatan pendampingan berikutnya.

Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan ini dilakukan tanya jawab antara tim pelaksana dan peserta dengan metode diskusi. Kemudian untuk mengevaluasi kegiatan ini dilakukan pengisian kuesioner untuk mengetahui persepsi guru terhadap

pelaksanaan kegiatan ini. Data persepsi guru dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

dengan \bar{x} menyatakan rata-rata (Hartono et al., 2021).

Rata-rata skor dan kategorinya dari persepsi guru terhadap pendampingan pemanfaatan aplikasi word wall sebagai game based learning dapat dihitung berdasarkan Tabel 1.

Tabel 1 Rata-rata Skor dan Kategorinya

Rata-rata skor	Kategori
$1 \leq \bar{x} < 1,75$	Sangat tidak setuju
$1,75 \leq \bar{x} < 2,5$	Tidak setuju
$2,5 \leq \bar{x} < 3,25$	Setuju
$3,25 \leq \bar{x} \leq 4$	Sangat setuju

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 9 September 2022 di SD Negeri 15 Pemulutan Kecamatan Ogan Ilir. Tim pelaksana kegiatan pengabdian ini terdiri dari dosen dan mahasiswa. Jumlah peserta dari kegiatan pengabdian ini adalah 12 orang guru yang terdiri dari 2 orang guru laki-laki dan 10 orang guru perempuan. Peserta kegiatan pengabdian ini terdiri dari 12 orang guru kelas dan 2 orang guru Pendidikan Agama Islam. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari 3 tahap, yaitu pemberian materi, diskusi dan pengisian kuesioner. Tahap pertama meliputi kegiatan memperkenalkan dan pemanfaatan aplikasi word wall sebagai based learning. Tahap kedua meliputi kegiatan mengevaluasi terhadap kegiatan ini untuk mengetahui tingkat pemahaman guru-guru terhadap materi kegiatan ini. Tahap ketiga meliputi pengisian kuesioner yang bertujuan untuk mengetahui persepsi guru terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Pelaksanaan kegiatan pendampingan ini juga melibatkan mahasiswa yang diekuivalensikan dengan suatu mata kuliah.

Proses penilaian menggunakan wordwall quiz ini adalah dengan cara membagikan link kepada peserta didik. Untuk waktu mengerjakan dilakukan atas dasar kesepakatan dengan peserta didik. Hal ini juga merupakan penerapan dari merdeka belajar yaitu melibatkan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Penilaian dapat berupa soal menjodohkan, soal pilihan ganda atau soal benar dan salah. Selama proses pengerjaan dengan waktu yang sudah disepakati, guru akan mengupdate hasil terkini yang dishare baik melalui microsoft teams ataupun grup WhatsApp. Peserta didik sangat senang karena terdapat reward yang memiliki poin tertinggi.

Tahap Pertama

Pembukaan kegiatan pengabdian ini dimulai pukul 09.00 WIB di SD Negeri 15 Pemulutan dihadiri oleh kepala sekolah dan guru-guru SD Negeri 15 Pemulutan. Kegiatan ini dibuka dengan kata sambutan dari ketua pelaksana kegiatan pengabdian dan kepala sekolah. Pihak sekolah dan guru-guru memberikan apresiasi yang sangat baik terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Peserta pengabdian kepada masyarakat ini diberikan penjelasan tentang dalam aplikasi wordwall seperti Gambar 1. Dimulai dengan memperkenalkan fasilitas-fasilitas wordwall yang menyediakan 18 template yang dapat diakses secara gratis serta pengguna dapat berganti template aktivitas satu ke aktivitas lainnya dengan mudah.



Gambar 2. Tim Pelaksana memberikan materi dan tampilan fitur game

Tahap Kedua

Setelah tim pelaksana memberikan materi pendampingan, dilanjutkan dengan diskusi antar tim pelaksana dan peserta. Dari hasil diskusi antar tim pelaksana dan peserta diperoleh bahwa pemanfaatan aplikasi word wall ini dapat diberikan pada siswa SD untuk mata pelajaran IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Kewarganegaraan dan Agama. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran alternatif sehingga proses pembelajaran menjadi menarik, menyenangkan dan inovatif.



Gambar 2. Suasana Kegiatan Pengabdian

Tahap Ketiga

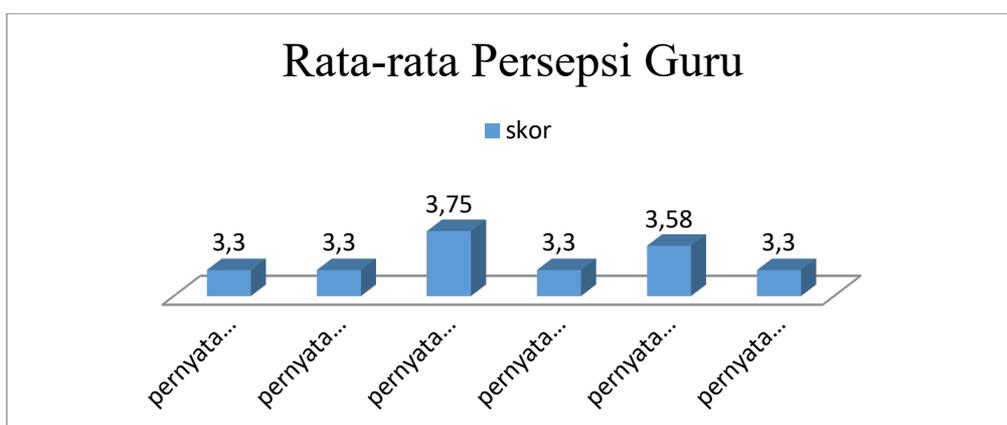
Pada tahap ketiga ini, guru-guru mengisi kuesioner yang berisi 6 pernyataan seperti Tabel 2 dan memiliki nilai kategori 1: Sangat tidak setuju, kriteria 2: Tidak setuju, kriteria 3: Setuju dan kriteria 4: Sangat setuju.

Tabel 2 Evaluasi Penilaian Pada Guru-Guru Sekolah Dasar

Pengamatan	Skor Kriteria Penilaian			
Aplikasi wordwall mudah untuk dipahami	1	2	3	4
Aplikasi wordwall dapat meningkatkan kemampuan berpikir	1	2	3	4
Aplikasi wordwall adalah salah satu bentuk pemecahan masalah untuk game based learning	1	2	3	4
Aplikasi wordwall cocok diberikan untuk siswa SD	1	2	3	4
Suasana kelas menjadi bersemangat saat diberikan wordwall	1	2	3	4
Materi kegiatan terkait dengan materi	1	2	3	4

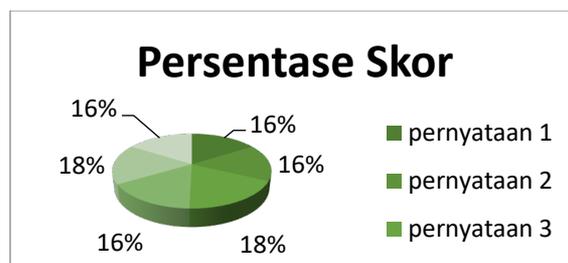
pelajaran matematika

Setelah mengisi kuesioner, data persepsi guru-guru terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diolah menggunakan rumus (1) disajikan pada Gambar 3. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa persepsi guru-guru terhadap kegiatan ini cukup baik. Ini dapat ditunjukkan dari hasil pengolahan data persepsi bahwa kegiatan pendampingan aplikasi word wall bermanfaat sebagai based learning yang menarik dan berkaitan dengan mata pelajaran khususnya matematika. Word wall dapat meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.



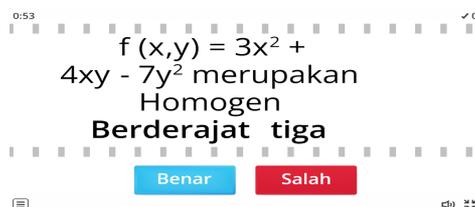
Gambar 3. Rata-rata Persepsi Guru

Persentase dari persepsi guru-guru terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase Skor

Selain itu juga, kegiatan pengabdian ini melibatkan mahasiswa sebagai tim pelaksana pendamping yang diekuivalensikan pada suatu mata kuliah. Penilaian terhadap mahasiswa sebagai evaluasi dari kegiatan pengabdian ini, diberikan tugas pembuatan kuis menggunakan aplikasi word wall. Berikut tampilan fitur kuis dari aplikasi word wall yang dibuat oleh mahasiswa seperti Gambar 5.



Gambar 5
Tampilan Fitur Word Wall

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat disimpulkan bahwa guru memberikan respon yang cukup baik terhadap kegiatan ini. Hal ini dapat ditunjukkan dari persepsi guru bahwa kegiatan pendampingan aplikasi word wall bermanfaat sebagai based learning yang menarik dan inovatif. Ini sejalan dengan penerapan dari merdeka belajar yaitu melibatkan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Untuk kegiatan pengabdian selanjutnya dapat diperkenalkan metode lainnya yang lebih interaktif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartini, S., Somakim, & Kesumawati, N. 2015. Desain Pembelajaran Matematika Pengolahan Data Menggunakan Konteks Adiwiyata Melalui Pendekatan PMRI di SD. *Numeracy Journal*, *II*, 72–90.
- Hartono, Y., Puspita, F. M., Sari, N., & Helen, R. 2021. Pendampingan Guru Matematika Sekolah Menengah dalam Pembuktian Matematika. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*.
- Ismiyati, W. L., & Saputri, T. 2020. Using Word Wall To Improve English Vocabulary Mastery: Systematic Review. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *12*(2), 120–131. <https://doi.org/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. <https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254>
- Ritonga, R. 2019. *The Effect of Using Word Wall Strategy On Students Vocabulary Mastery at Grade VII MTs N 2 Padang Sidempuan*. 15.
- Saraswati, R. 2019. *The Effectiveness Of Using Word Wall Technique To Teach Writing A Recount Text*.
- Savitri, A., Sa, I., Febiola, S., Widjaya, G., & Wicaksono, F. 2022. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan Pemanfaatan Game Edukasi melalui Wordwall dan Educandy sebagai Kreasi Media Pembelajaran pada Guru*. *5*, 79–87.
- Susanti, N. A. 2018. *The Effect of Word Wall Usage on Students Vocabulary Size At MTS an-Nur Palangka Raya*. 1–92.