

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Wordwall* Bagi Guru di MAN 2 Sinjai

A. Rezky Pratiwi*¹, Herdiawal², Anggy Heriyanti³, Syarifuddin⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan

⁴Program Studi S3 Pendidikan Bahasa, Pascasarjana Universitas Negeri Makassar

*e-mail: andireskypratiwi22@gmail.com¹



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Abstrak

Sebagian besar guru di lapangan saat ini masih menggunakan buku cetak dan papan tulis sebagai media utamadalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini kadang membuat proses belajar mengajar menjadi monoton dan membosankan. Oleh karena itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang lebih menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Tujuan dari pelatihan ini adalah memberikan wawasan kepada guru tentang penggunaan media *Wordwall* serta membantu mereka dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam menyampaikan materi sehingga siswa lebih tertarik dan pembelajaran di kelas menjadi lebih menyenangkan. Pelatihan ini diselenggarakan dalam bentuk workshop di MAN 2 Sinjai dengan 14 orang guru sebagai peserta. Kegiatan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru-guru di MAN 2 Sinjai dalam menggunakan media pembelajaran *Wordwall*.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Pelatihan, *Wordwall*

Abstract

*Most teachers in the field currently still use printed books and blackboards as the main media for delivering learning material. This sometimes makes the teaching and learning process monotonous and boring. Therefore, it is necessary to have more interesting learning media to increase students' interest and motivation to learn. The aim of this training is to provide teachers with insight into the use of *Wordwall* media and to help them improve their abilities and skills in using technology in the learning process. In this way, it is hoped that teachers can be more creative in delivering material so that students are more interested and learning in class becomes more enjoyable. This training was held in the form of a workshop at MAN 2 Sinjai with 14 teachers as participants. This activity consists of three stages, namely the preparation stage, implementation stage and evaluation stage. The results of this training show an increase in the understanding and skills of teachers at MAN 2 Sinjai in using *Wordwall* learning media.*

Keywords: *Learning media, Training, Wordwall*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang kompleks, Dimana kegiatan tersebut merupakan gabungan dari beberapa komponen yang memiliki keterkaitan yang sangat erat (Rahman, Nurjannah, & Syarifuddin, 2019). Oleh karena itu, untuk menyelenggarakan pendidikan yang terarah dan teratur, penting bagi kita untuk memahami berbagai faktor yang terlibat dalam Pendidikan (Firdayanti, Artharina, & Purnamasari, 2019). Menurut UU Sistem Pendidikan Nasional RI Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Ayat 1, pendidikan bertujuan untuk menciptakan suasana dan metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengeksplorasi potensi mereka dalam aspek spiritual, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, pengembangan moral, perilaku mulia, serta keterampilan yang penting untuk kesuksesan mereka dan kontribusi mereka kepada masyarakat, bangsa, dan negara (Putri, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bukanlah hal baru, Revolusi Industri 4.0 mencakup perubahan di beberapa bidang, salah satunya bidang pendidikan (F. Sari, Muawiah, Derek, Nurjannah, & Fitriani, 2024). Saat ini, penggunaan media pembelajaran menjadi sangat penting, terutamanya bagi para pendidik (Sentani, Yudianto, & Rahmat, 2022). Para guru perlu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi serta menguasainya, karena teknologi merupakan keterampilan penting untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Bagi siswa, keterampilan dalam teknologi mendukung proses berpikir serta penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nadia, Afiani, & Naila, 2022).

Saat ini, teknologi telah menjadi kebutuhan esensial bagi guru sebagai penggerak utama dalam proses pembelajaran, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi yang pesat. Tujuan dari pemanfaatan teknologi ini adalah untuk mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran (Farolai & Nurjannah, 2022). Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan atau peristiwa yang disampaikan secara terstruktur dan terencana dengan memanfaatkan satu atau lebih media (Idrus, Yulianti, Suparman, & Arief, 2021). Keberhasilan proses belajar siswa sangat bergantung pada kemampuan guru dalam memanfaatkan berbagai sumber dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif (Alfiani & Faradita, 2021). Maka dari itu, agar tercipta suasana belajar yang efektif salah satunya yaitu dengan penggunaan media pembelajaran untuk menyediakan bahan ajar.

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan proses belajar siswa, yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar mereka (Fatahillah, Mustamir, & Nurjannah, 2021). Dengan menggunakan media pembelajaran, proses belajar menjadi lebih menarik bagi siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat belajar mereka (Andriyanti, 2020).

Seiring dengan perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, guru dapat menggunakan lebih banyak media dalam proses pembelajaran, seperti media Wordwall. Media Wordwall dapat menciptakan komunikasi yang bermanfaat bagi peserta didik (Pradani, 2022). Wordwall adalah media pembelajaran berbasis platform yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dan alat penilaian bagi guru dan siswa. Media ini berupa permainan berbasis kuis yang menyenangkan (Aidah & Nurafni, 2022). Wordwall hadir dengan berbagai jenis dan model yang berbeda, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Yuniar, Putra, Purwati, Hayatunnuhus, & Nafi'ah, 2021).

Software evaluasi pembelajaran ini menyediakan berbagai macam permainan, termasuk permainan klasik seperti kuis dan teka-teki silang, serta permainan yang lebih unik seperti temukan yang cocok, roda acak, kata yang hilang, kartu acak, benar atau salah, sesuai atau menyesuaikan, whack-a-mole, pengurutan kelompok, hangman, anagram, buka kotak, cari kata, balon pop, tidak campur aduk, diagram berlabel, dan kuis pertunjukan game (Latjompoh & Usman, 2023). Game yang sudah jadi dikirim melalui via *Whatsapp*, *Google Classroom* atau *platform* lainnya. Selain itu, kelebihan lainnya yaitu dapat dimainkan secara offline, sehingga memudahkan siswa untuk menyelesaikan permainan tanpa dibatasi oleh ketersediaan internet (P. M. Sari & Yarza, 2021).

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru di MAN 2 Sinjai, proses pembelajaran di sekolah tersebut cenderung mengandalkan metode ceramah dan penugasan, dengan guru menggunakan buku paket atau buku pelajaran serta papan tulis sebagai media utama dalam menyampaikan materi. Namun, disarankan agar proses pembelajaran juga menggunakan metode lain seperti metode bermain, yang memerlukan kreativitas lebih dari guru. Peran guru tidak hanya terbatas pada perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di kelas, tetapi juga mencakup tanggung jawab atas prestasi dan keterampilan siswa di sekolah (Nugroho, 2014). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mencari solusi, yaitu dengan mengubah metode pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan.

Untuk mengatasi tantangan ini, dirancanglah sebuah program pelatihan pembuatan media pembelajaran Wordwall bagi guru di MAN 2 Sinjai. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang konsep dan penggunaan Wordwall dalam pembelajaran, serta memberikan pelatihan praktis dalam pembuatan konten yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

Dalam konteks ini, artikel ini bertujuan untuk menyajikan hasil dari pelatihan tersebut, serta mengeksplorasi potensi Wordwall sebagai alat pembelajaran yang efektif dan inovatif. Melalui artikel ini, diharapkan dapat terungkap bagaimana Wordwall dapat menjadi solusi dalam meningkatkan

kualitas pembelajaran di MAN 2 Sinjai, serta memberikan kontribusi dalam memperkaya repertoar pendekatan pembelajaran di era digital saat ini.

2. METODE

Kegiatan pengabdian ini berfokus pada guru di MAN 2 Sinjai yang berlokasi di Jl. Persatuan Raya Desa Saukang Kecamatan Sinjai Timur Kabupaten Sinjai dengan total peserta 14 orang dan dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 22 Desember 2022 yang bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada guru tentang media *wordwall* dan membantu guru dalam meningkatkan kemampuan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran serta guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan lebih kreatif agar proses pembelajaran di kelas dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Adapun tahapan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Tahap Persiapan

Tahap ini seperti pemilihan lokasi, perizinan dan persuratan dengan sekolah mitra. Serta berkoordinasi dengan kepala sekolah kapan dan dimana kegiatan ini berlangsung. Tim kemudian menyiapkan materi pelatihan.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri dari dua bagian, yaitu penyajian materi tentang media *Wordwal* dan praktik penggunaan media *Wordwall*.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ditandai dengan menyebarkan kuesioner kepada peserta kemudian melakukan analisis tentang pelaksanaan pelatihan dan pendampingan yang telah berlangsung.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

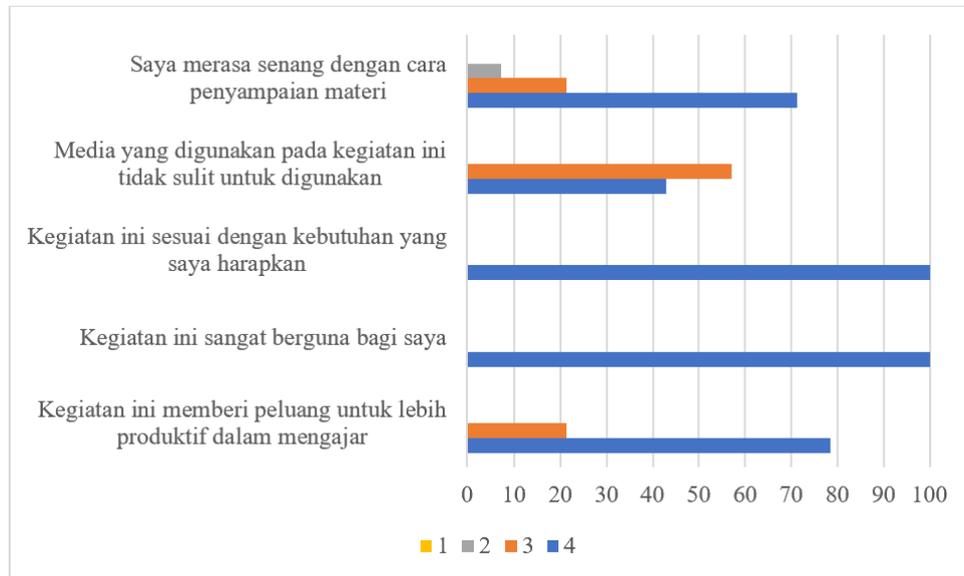
Kegiatan ini dilakukan di ruang aula MAN 2 Sinjai yang berlangsung pada Kamis, 22 Desember 2022. Kegiatan ini diikuti oleh peserta yang berjumlah 14 orang guru. Kegiatan ini diawali dengan sepatah kata oleh kepala sekolah MAN 2 Sinjai dan dosen pembimbing. Dilanjutkan dengan pemaparan materi oleh narasumber tentang apa itu media *wordwall*.

Pemateri memaparkan materi tentang apa itu media *wordwall*, fitur-fitur yang ada di media *wordwall*, apa kelebihan dan kekurangan *wordwall*. Setelah pemaparan materi peserta diminta untuk mempraktikkan login langsung ke *keywordwall.net*, membuat kuis di *wordwall* dengan mengklik *create activity*, cara membagikan kuis kepada siswa, mengklik *share* dan menyalin link serta melihat nilai peserta didik yang sudah mengerjakan kuis dengan mengklik *my results*. *Wordwall* menyediakan ruang yang dapat memudahkan guru untuk menambahkan teks, gambar, dan simbol matematika. Para peserta juga mengaku tidak pernah melihat permainan atau kuis tersebut, sehingga peserta sangat bersemangat pada saat mempraktikkan dengan menggunakan laptop dan handphone.



Gambar 1. Pemaparan Materi dan Pendampingan Pembuatan Media *Wordwall*

Di akhir kegiatan, peserta diberikan evaluasi dengan menyebarkan kuesioner, dimana setiap kategori pernyataan adalah 4 untuk sangat setuju, 3 untuk setuju, 2 untuk tidak setuju, dan 1 untuk sangat tidak setuju. Hasil dari evaluasi ini dapat memberikan masukan dan pelajaran dalam kegiatan pelatihan ini. Berikut ini hasil kuesioner 14 peserta. Hasil evaluasi ini dinyatakan dalam bentuk persen.



Gambar 2. Hasil Analisis Kuesioner

Dengan menghadirkan 14 orang guru sebagai peserta, pelatihan ini dapat dikategorikan sebagai kegiatan yang cukup berpartisipasi, menunjukkan minat yang tinggi dari staf pengajar MAN 2 Sinjai untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Partisipasi yang aktif dari para guru juga dapat menjadi indikasi akan kesadaran akan pentingnya pengembangan diri dalam konteks pendidikan yang terus berkembang.

Pembukaan kegiatan dengan sepatah kata dari kepala sekolah dan dosen pembimbing memberikan kesan yang membangun bagi peserta, menekankan pentingnya pelatihan ini dalam konteks visi dan misi sekolah serta memberikan dukungan yang diperlukan. Keterlibatan langsung dari pimpinan sekolah juga dapat menjadi dorongan yang kuat bagi guru untuk mengikuti pelatihan dengan antusiasme dan dedikasi yang tinggi.

Pemaparan materi oleh narasumber tentang media Wordwall menjadi inti dari kegiatan ini. Materi yang disampaikan tidak hanya mencakup pengertian dasar Wordwall, tetapi juga mengulas secara mendalam fitur-fitur yang terdapat di dalamnya, termasuk kelebihan dan kekurangannya. Hal ini memberikan pemahaman yang komprehensif bagi para peserta tentang potensi dan batasan dalam menggunakan Wordwall sebagai alat pembelajaran.

Praktik langsung yang dilakukan setelah pemaparan materi memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh. Dengan membuat kuis dan membagikannya kepada sesama peserta, mereka dapat langsung merasakan pengalaman menggunakan Wordwall dalam konteks nyata. Kemampuan untuk melihat hasil dari kuis yang telah dibuat dan dikerjakan oleh peserta lain juga memberikan umpan balik yang berharga dalam memahami efektivitas penggunaan Wordwall dalam pembelajaran.

Selain itu, adanya pernyataan bahwa sebagian besar peserta belum pernah melihat permainan atau kuis seperti Wordwall sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru yang menarik bagi mereka. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan telah berhasil menciptakan atmosfer yang menantang dan memotivasi para peserta untuk eksplorasi lebih lanjut tentang potensi teknologi dalam pembelajaran.

Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan berupa peningkatan pemahaman serta keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi, khususnya Wordwall, dalam konteks pembelajaran. Mereka juga mendapatkan pengalaman praktik langsung yang memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka peroleh dan memperoleh umpan balik yang berguna. Selain itu, atmosfer yang menantang dan motivasi untuk eksplorasi lebih lanjut tentang potensi teknologi dalam pembelajaran juga tercipta melalui kegiatan ini.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan media pembelajaran Wordwall di MAN 2 Sinjai tidak hanya menjadi kesempatan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga sebagai ajang untuk meningkatkan kolaborasi antar guru dan membangun komunitas pembelajaran yang inklusif dan progresif. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan motivasi guru dalam penggunaan media pembelajaran *wordwall* pada proses belajar di kelas, meskipun dalam proses pelaksanaan pelatihan ada kendala-kendala yang dihadapi oleh guru, tetapi itu tidak mengurangi semangat guru untuk berpartisipasi dalam proses pelatihan.

4. KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Wordwall dapat menjadi alat yang berguna bagi guru di MAN 2 Sinjai dalam membuat media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pelatihan ini juga berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di MAN 2 Sinjai terkait penggunaan Wordwall sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, N., & Nurafni. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Di SDN Ciracas 05 Pagi. *Pionir: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 161–174.
- Alfiani, K. D. A., & Faradita, M. N. (2021). Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Daring Menggunakan Ms. Teams pada Masa Pandemi Covid-19. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9.
- Andriyanti, M. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Matematika Kelas VII SMP Swasta Adhyaksa. *Jupika: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 16–22.
- Farolai, N., & Nurjannah, N. (2022). Pelatihan Dasar-Dasar Komputer Sebagai Persiapan Menyambut Pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer Pada Siswa SD Negeri 218 Congkoe. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 43–47. https://doi.org/10.32764/ABDIMAS_IF.V3I1.2525
- Fatahillah, A. M., Mustamir, & Nurjannah. (2021). Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas X SMKN 1 Sinjai. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 13(1), 1–6. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v13i1.571>
- Firdayanti, S. R., Artharina, F. P., & Purnamasari, V. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Posing Terhadap Pemecahan Masalah Matematika. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(2), 57–62. <https://doi.org/10.23887/TSCJ.V2I2.20710>
- Idrus, N. W., Yulianti, D., Suparman, U., & Arief, Z. A. (2021). Pemanfaatan Media Wordwall dalam Peningkatan Perbendaharaan Kosakata (Vocabulary) Pada Pembelajaran Bahasa Inggris. *Aksara: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 22(2), 376–387.
- Latjompoh, M., & Usman, N. F. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Wordwall untuk Menunjang Evaluasi Pembelajaran di Sekolah. *Damhil: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 43–49.
- Nadia, A. I., Afiani, K. D. A., & Naila, I. (2022). Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 12(1), 33–43.
- Nugroho, A. P. (2014). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas II Dengan Menggunakan Metode Jarimatika di MI Nglebeng Nglipar Gunung Kidul Yogyakarta. *Jurnal Skripsi*.

- Pradani, T. G. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 452–457.
- Putri, F. M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 di MIN 2 Kota Tangerang Selatan. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 68–83.
- Rahman, H., Nurjannah, N., & Syarifuddin, S. (2019). Aplikasi Expert System Berbasis Fuzzy logic untuk Mendiagnosa Gaya Belajar Dominan Mahasiswa Tadris Matematika IAIM Sinjai. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i2.1044>
- Sari, F., Muawiah, H., Derek, D. A. F., Nurjannah, N., & Fitriani, F. (2024). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Quizwhizzer di UPTD SMP Negeri 13 Sinjai. *MOSAIC: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 39–43.
- 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(April), 195–199.
- Sentani, A. D., Yudianto, A., & Rahmat, D. (2022). Implementasi Game Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris di Kelas X SMK Muhammadiyah 1 Kota Sukabumi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Vokasional*, 4(1), 1–8.
- Yuniar, A. I. S., Putra, G. A., Purwati, N. E., Hayatunnufus, U., & Nafi'ah, U. (2021). *HITARI (Historical-archaeology Heritage Riddle): Pemanfaatan wordwall sebagai media ajar Indonesia zaman prasejarah di Sekolah Menengah Atas*. 1(11), 1182–1190. <https://doi.org/10.17977/um063v1i112021p1182-1190>