

## Sosialisasi Penggunaan *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Digital kepada Guru di UPTD SDN Purwamekar

Hafiziani Eka Putri<sup>1</sup>, Eva Firdausy Solihah<sup>2</sup>, Rizky Purwatresna Senjaya<sup>3</sup>, Abriani Larassati<sup>4</sup>, Ajeng Putri Wulandari Yuwono<sup>5</sup>, Hillary Ester Hutasoit<sup>6</sup>

<sup>1-6</sup>Universitas Pendidikan Indonesia

E-mail: [Rizkypurwa99@upi.edu](mailto:Rizkypurwa99@upi.edu)<sup>3</sup>

**Abstract.** *Technology is one of the important things in various fields, especially in the field of education, in the technological age like now a professional educator must be able to keep up with the times. One of them is by making digital-based learning media, the application of learning using digital media can make it easier for students to receive learning in a fun way. So it is necessary to have a workshop for teachers in making digital-based learning media using a website called wordwall at UPTD SDN Purwamekar. This service in the form of a workshop shared with educators at UPTD SDN Purwamekar how to apply the creation of digital learning media on the wordwall website. Based on the results of the questionnaire given, 80% of the participants who attended did not know this wordwall website, and 20% already knew but had never used it. As a result of this workshop, the participants who attended came to understand and were able to apply wordwalls to learning activities.*

**Keywords:** *Wordwall, digital learning, elementary school*

**Abstrak.** Teknologi merupakan salah satu hal yang penting dalam berbagai bidang terutama dibidang pendidikan, di zaman teknologi seperti sekarang seorang pendidik yang profesional harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Salah satunya dengan cara membuat Media Pembelajaran berbasis digital, penerapan pembelajaran menggunakan media digital dapat memudahkan peserta didik untuk menerima pembelajaran dengan menyenangkan. Maka perlu adanya *workshop* bagi guru dalam pembuatan Media Pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan *website* yang bernama *wordwall* di UPTD SDN Purwamekar. Pengabdian yang berupa *workshop* ini membagikan kepada para pendidik di UPTD SDN Purwamekar bagaimana cara mengaplikasikan pembuatan Media Pembelajaran digital pada *website wordwall*. Berdasarkan hasil angket yang diberikan, 80% dari peserta yang hadir belum mengetahui *website wordwall* ini, dan 20% sudah mengetahui tapi belum pernah menggunakan. Hasil dari *workshop* ini, peserta yang hadir menjadi paham dan dapat mengaplikasikan *wordwall* pada kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** *wordwall, media pembelajaran digital, sekolah dasar.*

### LATAR BELAKANG

Di era 4.0 ini pendidik dituntut untuk sepenuhnya peduli terhadap perkembangan zaman karena pada era ini, peran guru sebagai pendidik telah tergeser. Bila sebelumnya peran guru hanya sebatas mentransfer ilmu kepada peserta didik, saat ini guru sebagai pendidik dituntut lebih. Bila pendidik menutup mata terhadap hal ini peran guru sebagai pendidik bisa dipastikan akan digantikan oleh teknologi, melihat pada saat ini peserta didik sudah mulai aktif menggunakan teknologi dalam hampir seluruh aspek kehidupan. Dalam implementasinya di sekolah dasar pada saat pembelajaran di kelas, guru yang hanya berpatok terhadap cara-cara lama seperti metode konvensional yang hanya

mencatat di papan tulis, ujian menggunakan kertas, ujian menggunakan format pilihan berganda dan cara-cara lama lainnya akan kurang diminati oleh siswa. Dampaknya siswa kurang antusias untuk mengikuti kegiatan belajar bersama dengan guru di kelas. Ketika hal ini terjadi, bukan tidak mungkin siswa akan belajar sendiri tanpa dampingan guru, besar pula kemungkinan siswa terjerumus ke dalam ajaran yang salah yang dapat membahayakan diri sendiri dan orang lain.

Pembelajaran terlalu sempit jika hanya diartikan sebatas mentransfer ilmu, maka pembelajaran perlu memperhatikan berbagai aspek perkembangan anak. salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah media yang menarik. Berdasarkan teori Piaget, bahwa seorang anak usia SD berada di fase operasi konkrit, contohnya mengklasifikasikan benda-benda nyata, tetapi belum bisa menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak (Rifaidkk, 2012). Maka diperlukannya media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta praktik digunakan. Penggunaan *wordwall* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran, dapat membantu guru dalam meningkatkan kreativitas serta meningkatkan minat anak dalam belajar. *Wordwall* adalah website yang berisi kuis dan *template games* seperti menjodohkan kata, anagram, mengelompokkan, pencarian kata, yang bisa digunakan secara gratis dan praktis. Maka dilaksanakanlah *workshop* kepada guru di salah satu SD di Purwakarta, untuk mensosialisasikan *wordwall* agar bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

## KAJIAN TEORITIS

Teori Sosial-Kognitif oleh Albert Bandura menjelaskan bahwa perilaku moral seseorang bersandar pada ukuran-ukuran moral yang diyakini, dimana perkembangan moral tidak terlepas dari adanya model yang diamati, yaitu model hidup, model simbolik dan model deskripsi verbal (Tullah & Amiruddin, 2020). Teori ini menonjolkan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam lingkungan sosial. Ini menunjukkan bahwa ketika siswa belajar sendiri saat tidak antusias belajar bersama guru, siswa dapat menjadi pembelajar yang menelan informasi tanpa filter yang bisa didapatkan dari guru. Hal ini didukung oleh penelitian Bandura menunjukkan bahwa anak-anak belajar respon-respon agresif dari apa yang telah mereka tonton dan dalam banyak kasus permainan mereka pun terpengaruh oleh apa yang telah mereka tonton sehingga menjadi bentuk-bentuk yang agresif (Tullah & Amiruddin, 2020). Maka pembelajaran di sekolah perlu

menyesuaikan dengan keadaan karakter siswa di zaman sekarang, salah satu cara agar membuat pembelajaran yang menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis digital. Pentingnya media pembelajaran sendiri menurut pendapat Harsiwi dan Arini (2020) mampu membantu siswa dalam memahami materi dan merupakan salah satu faktor keberhasilan proses belajar mengajar.

Melihat dari permasalahan diatas, penulis bersama rekan-rekan mencari solusi dengan menggunakan teknologi mirip game yang disukai oleh siswa yang dapat digunakan dalam pembelajaran, teknologi yang dimaksud ialah *wordwall*. Pemilihan *wordwall* ini berdasarkan keputusan atas penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Sebuah penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbasis *Wordwall* Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar” memberikan hasil bahwa penggunaan *game* edukasi berbasis *wordwall* memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran matematika (Nisa & Susanto, 2022). Selain itu dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda” memberikan hasil belajar yang meningkat pada setiap siklusnya dan peningkatan pada rata-rata nilai (Maghfiroh, 2018). Maka *wordwall* bisa dijadikan salah satu alternatif dalam media pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Melihat dari permasalahan diatas, penulis bersama rekan-rekan mengadakan workshop bagi guru UPTD SDN Purwamekar guna membantu guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, teknologi yang dimaksud ialah *wordwall*. Melalui workshop yang berjudul *Workshop Pembelajaran Digital Melalui Media Learning Apps dan Wordwall* di UPTD SDN Purwamekar yang diselenggarakan oleh mahasiswa mahasiswi P3K Universitas Pendidikan Indonesia pada tanggal 1 Desember 2022, guru UPTD SDN Purwamekar dibimbing menggunakan beberapa aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif, salah satu aplikasi yang digunakan adalah *wordwall*. Tujuan dari *workshop* ini adalah untuk memberikan pemahaman dan pelatihan pada guru dalam memanfaatkan teknologi yaitu membuat media pembelajaran secara mandiri.

## METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada hari Kamis, 1 Desember 2022. Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas 4B dan diikuti oleh 22 guru UPTD SDN Purwamekar. Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu:

### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim melakukan pengurusan izin dan surat menyurat dengan sekolah mitra. Lalu, dilanjutkan dengan koordinasi mengenai waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan dengan kepala sekolah. Kemudian, kelompok pengabdian akan menyiapkan bahan-bahan untuk pelatihan seperti materi tentang *website wordwall*.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Kelompok pengabdian melaksanakan pelatihan kepada para guru UPTD SDN Purwamekar dengan menyampaikan materi bagaimana penggunaan *website wordwall* sebagai media pembelajaran digital untuk menunjang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan mengenai dampak positif dari penggunaan *website wordwall*. Berikutnya, melakukan demonstrasi penggunaan *website wordwall*.

### 3. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini, evaluasi dilaksanakan dengan pemberian angket kepada peserta pelatihan melalui *website Googleform*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilakukan dalam bentuk pemaparan materi, diskusi dan simulasi serta tanya jawab. Sebelum materi disampaikan, peserta pelatihan bermain kuis terlebih dahulu. Untuk memberikan sedikit gambaran kepada peserta pelatihan mengenai materi yang ingin disampaikan. Ternyata para peserta belum mengetahui dan belum pernah melihat kuis dalam bentuk seperti itu. Materi yang diberikan bertujuan untuk mendukung pemahaman konseptual dan praktis guru tentang pembelajaran interaktif, media pembelajaran dan pengaplikasian *wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis digital. Setelah itu pemaparan materi dilanjutkan dengan diskusi tentang materi yang disampaikan, yang ditanggapi positif oleh para guru. Hal ini tercermin dari keaktifan guru dan partisipasinya dalam sesi diskusi dan tanya jawab.



**Gambar 1** Pemaparan penggunaan *wordwall*



**Gambar 2** Simulasi penggunaan *wordwall* kepada guru

Selain pemaparan materi teori, juga dilakukan demonstrasi dan simulasi mengenai perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Wordwall*. Guru menyimak simulasi yang dilakukan, kemudian mencoba simulasi tersebut secara mandiri didampingi oleh tim pengabdian. Agar para guru dapat merancang dan membuat media pembelajaran berbasis digital melalui *website wordwall*.

Kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa guru belum menguasai cara mengembangkan media pembelajaran yang baik, khususnya media pembelajaran berbasis digital. Hal ini sebagian besar disebabkan oleh ketidakbiasaan guru dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran alternatif. Hal ini juga ditunjukkan dengan antusiasnya pertanyaan yang diajukan peserta tentang penggunaan *wordwall* sebagai media pembelajaran pada saat sesi tanya jawab dan diskusi. Pertanyaan lainnya seputar teknis penggunaan *website wordwall* dijelaskan dengan benar dan lengkap oleh

narasumber sehingga memberikan pengetahuan yang jelas kepada peserta. Beberapa pertanyaan dari peserta khususnya mengenai penggunaan *website wordwall* dalam pembelajaran tidak hanya dijelaskan secara teori saja, tetapi juga ditindaklanjuti melalui demonstrasi dan simulasi agar peserta dapat memahami dengan baik, benar dan secara menyeluruh.



Figure 3 Kuis hasil buatan guru



Gambar 4 Mini Games buatan guru

Pelatihan ini memberikan dampak yang positif, dimana para peserta mendapatkan tambahan pengetahuan yang dapat diaplikasikan ketika melakukan praktik kegiatan membuat media pembelajaran di kelas masing-masing. Setelah diadakannya pelatihan, semua guru sudah mengetahui dan mampu menggunakan *website wordwall*. Selanjutnya, dilakukan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat dengan survei dalam bentuk *google form* yang diberikan kepada peserta di akhir kegiatan. Berdasarkan hasil angket yang terkumpul didapat keterangan bahwa membuat media pembelajaran menggunakan *website wordwall* sangat menarik dan mudah digunakan. Berikut hasil angket dapat dilihat pada Tabel 1 di bawah ini.

**Tabel.1 Hasil Angket Workshop**

| Keterangan                                                                  | Presentase % |
|-----------------------------------------------------------------------------|--------------|
| Apakah Bapak/Ibu sudah mengetahui <i>wordwall</i> sebelumnya?               | 20           |
| Apakah Bapak/Ibu belum mengetahui <i>wordwall</i> sebelumnya?               | 80           |
| Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan <i>wordwall</i> sebelumnya?       | 0            |
| Apakah <i>wordwall</i> ini menarik bagi Bapak/Ibu?                          | 100          |
| Apakah <i>wordwall</i> ini mudah digunakan untuk siswa SD?                  | 100          |
| Apakah Bapak/Ibu akan menggunakan <i>wordwall</i> dalam pembelajaran nanti? | 100          |

Namun, ada beberapa kendala dalam pelatihan ini diantaranya yaitu kurangnya terminal listrik yang tersedia, sehingga terjadi beberapa kendala saat acara berlangsung dan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian yang terbatas karena tenggat waktu.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan juga dapat disimpulkan bahwa seluruh guru sekolah dasar di UPTD SDN Purwamekar belum memahami penggunaan *website wordwall* sebagai media pembelajaran berbasis digital. *Website wordwall* merupakan aplikasi yang memberikan manfaat positif bagi guru dan siswa, seperti fleksibel, menarik, beragam template, kreatifitas meningkat, interaktif, dan dapat dicetak. *Website wordwall* juga dapat membantu guru mengatasi masalah dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Maka sosialisasi media *wordwall* ini memberikan kesan yang baik kepada guru-guru, hal tersebut dapat dilihat dari angket dalam *googleform* yang telah dibagikan. Dimana berdasarkan angket tersebut rata-rata guru menyatakan kepuasannya dan ketertarikannya terhadap media *wordwall*, sehingga media *wordwall* bisa menjadi alternatif media pembelajaran yang bisa diterapkan di dalam kelas.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kami ucapkan kepada Pihak UPTD SDN Purwamekar yang telah memberikan izin dan membantu menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan. Terima kasih pula kami ucapkan kepada guru-guru UPTD SDN Purwamekar yang telah membantu dalam kelancaran proses pengabdian, sehingga pengabdian ini dapat berjalan dengan lancar serta kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu sehingga kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan baik.



## DAFTAR REFERENSI

- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 64-70.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140-147. <http://dx.doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Tullah, R., & Amiruddin. (2020). Penerapan Teori Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar. *Jurnal At-tarbiyyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 6(1), 48-55. <https://doi.org/10.54621/jiat.v6i1.266>
- Rifai,dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Pres
- Harsiwi, U. B., & Ariani, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. doi:<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>