



Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran *Wordwall* di SMP Negeri 2 Pulau Punjung

Waza Karia Akbar^{1*}, Jaenam², Erita³, Ranti Nazmi⁴, Febrina Riska Putri⁵

¹ Program Studi Pendidikan IPS, Universitas PGRI Sumatera Barat, wazasolok@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Pkn, STKIP YDB Lubuk Alung, jaenamjac75@gmail.com

³ Program Studi Pendidikan Akutansi, Universitas PGRI Sumatera Barat, eritasyofyan4516@gmail.com

⁴ Program Studi Pendidikan Pkn, Universitas PGRI Sumatera Barat, ranti.nazmi29@gmail.com

⁵ Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP YDB Lubuk Alung, fbrnriska128@gmail.com

*Corresponding Author: wazasolok@gmail.com

Abstrak: Wordwall adalah platform digital yang digunakan guru untuk membuat media pembelajaran interaktif berbasis permainan seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata lainnya, yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Melalui Wordwall, guru dapat dengan mudah membuat beragam aktivitas pembelajaran yang menarik, memilih dari beragam templat interaktif, dan membagikannya langsung kepada siswa melalui tautan. Wordwall interaktif, seperti kuis, permainan kata, dan latihan interaktif, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan membantu siswa menguasai kosakata, tata bahasa, dan keterampilan komunikasi. Pembelajaran interaktif, terutama di era digital, membutuhkan pendekatan inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Media pembelajaran tradisional seringkali tidak efektif dalam menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan kemajuan teknologi informasi, berbagai platform digital telah dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif. Salah satu platform tersebut adalah Wordwall.

Kata Kunci: Media, Wordwall, Pendidikan

Abstract: Wordwall is a digital platform that teachers use to create interactive, game-based learning media such as quizzes, puzzles, and other word games, which can increase student motivation and participation. Through Wordwall, teachers can easily create a variety of engaging learning activities, choose from a variety of interactive templates, and share them directly with students via a link. Interactive Wordwalls, such as quizzes, word games, and interactive exercises, make learning more dynamic and help students master vocabulary, grammar, and communication skills. Interactive learning, especially in the digital era, requires innovative and interactive approaches to increase student engagement and motivation. Traditional learning media are often ineffective in capturing student attention and providing an enjoyable learning experience. With the advancement of information technology, various digital platforms have been developed to support more interactive learning processes. One such platform is Wordwall.

Keywords: Media, Wordwall, Education

PENDAHULUAN

Wordwall adalah sebuah alat pembelajaran digital yang memungkinkan pengajar untuk membuat berbagai macam aktivitas interaktif, seperti kuis, permainan kata, dan latihan interaktif. Platform ini dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan dinamis, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan alat pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil akademik mereka.

Wordwall adalah platform online yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran interaktif. Dengan antarmuka yang user-friendly, Wordwall memudahkan guru dalam menciptakan aktivitas edukatif tanpa memerlukan keahlian teknis khusus. Platform ini menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan, sehingga guru dapat membuat materi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dari kuis pilihan ganda hingga teka-teki silang, Wordwall menawarkan beragam opsi untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Selain itu, Wordwall juga memungkinkan kolaborasi antarpendidik dengan fitur berbagi, sehingga materi yang dibuat dapat digunakan bersama atau dimodifikasi sesuai kebutuhan. Hal ini menjadikan Wordwall sebagai alat yang fleksibel dan efektif dalam dunia pendidikan digital.

Berdasarkan media klasifikasi atau taksonomi atau pembelajaran menurut Ducan (dalam Sadiman, 2005) Wordwall termasuk ke dalam media sederhana. Media sederhana berarti biayanya lebih murah, pengadaannya mudah, sifat penggunaannya lebih khusus dan lingkup sarannya terbatas. Sedangkan media tiga dimensi dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya model, boneka, benda asli/ objek riil, dan specimen (tanaman/ hewan yang diawetkan). Sedangkan Wordwall lebih kepada sebuah teknologi yang menarik, karena siswa akan berfikir untuk menjawab semua pertanyaan yang dibuat oleh seorang guru dengan berbagai fitur yang tentunya jelas sangat menarik.

Wordwall untuk SMP adalah platform digital yang memungkinkan guru membuat media pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa SMP. Platform ini menyediakan berbagai jenis *template* aktivitas, seperti kuis, mencocokkan, mengisi teka-teki, atau mencari kata, yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran SMP. Dengan Wordwall, guru dapat membuat materi menjadi lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong partisipasi aktif.

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan program dilakukan oleh tim terdiri dari ahli media, Pendidikan Pkn, Pendidikan IPS serta Pendidikan Akutansi. Program pendampingan dilaksanakan dengan metode pemberdayaan kepada Guru dengan konsep pendampingan sehingga ketika program telah selesai dilaksanakan Guru bisa melakukannya dikelas (Afrizal, 2014). Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini adalah "Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall di SMP Negeri 2 Pulau Punjung yakni dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan dan Persiapan

Tahap perencanaan dan persiapan yang dilakukan untuk melaksanakan program meliputi (Yuhelna, Sri Rahmadani, 2021):

- a. Kunjungan persiapan lapangan.
- b. Perumusan tujuan kegiatan lapangan.
- c. Penyepakatan waktu dan tempat kegiatan di lapangan.
- d. Melakukan kesepakatan kerjasama dengan pihak sekolah.
- e. Mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan.
- f. Penyusunan jadwal dan proses di lapangan

2. Tahap Pelaksanaan

Melakukan pendampingan kepada Guru dalam penggunaan media Wordwall untuk SMP yang bagus dan baik ketika melaksanakan pembelajaran yang dilakukan. Pendampingan yang dilakukan terhadap guru di ruangan majelis guru di Sekolah yang dihadiri oleh Kepala Sekolah.

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan melakukan pertemuan dengan guru dengan metode diskusi terkait dengan permasalahan atau kasus yang pernah mereka alami dan apa solusi yang mereka lakukan dengan kasus tersebut. Setelah itu kita memberikan saran terhadap tindakan yang mereka lakukan. Dengan adanya kegiatan evaluasi maka kegiatan selanjutnya bisa diperbaiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kab Dharmasraya. Pelaksanaan kegiatan sejalan dengan dengan kegiatan PLK yang dilakukan oleh mahasiswa Prodi Pendidikan IPS Universitas PGRI Sumatera Barat. Kegiatan dilakukan dengan cara mensosialisasikan penggunaan media pembelajaran Wordwall kepada guru yang hadir ketika itu. Kegiatan dibuka oleh Ibuk Fera Ekawati, S.Pd sebagai kepala sekolah. Jenis media ini yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model kuis dan menyusun kata. Tahapan yang dilakukan yakni Untuk memanfaatkan Wordwall dalam menciptakan media pembelajaran interaktif, ikuti langkah-langkah berikut: Membuat Akun Wordwall, Langkah pertama dalam menggunakan Wordwall adalah membuat akun. Kunjungi situs resmi Wordwall di <https://wordwall.net/> dan pilih opsi untuk mendaftar. Pendaftaran dapat dilakukan menggunakan email atau akun Google yang sudah ada.

Setelah berhasil mendaftar, pengguna akan dihadapkan pada pilihan paket layanan. Wordwall menawarkan paket gratis dan berbayar. Paket gratis memiliki keterbatasan dalam jumlah template yang dapat digunakan, sementara paket berbayar menawarkan akses penuh ke semua fitur dan template yang tersedia. Memilih Template Media Pembelajaran. Setelah masuk ke dalam akun, langkah berikutnya adalah memilih template yang sesuai untuk media pembelajaran. Klik tombol "Create Activity" untuk memulai proses pembuatan. Wordwall menyediakan berbagai jenis template yang dapat dipilih, seperti, Kuis Pilihan Ganda (Multiple Choice Quiz), Teka-Teki Silang (Crossword Puzzle), Mencocokkan Pasangan (Match Up), Roda Keberuntungan (Wheel of Fortune), Anagram (Susun Kata), dan lainnya.

Menyesuaikan Konten Sesuai Materi. Setelah memilih template yang sesuai, langkah selanjutnya adalah menyesuaikan konten agar sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Masukkan pertanyaan, jawaban, atau informasi lain yang relevan dengan topik pembelajaran. Misalnya, untuk kuis pilihan ganda, tuliskan pertanyaan dan beberapa opsi jawaban yang dapat dipilih oleh siswa. Untuk membuat aktivitas lebih menarik, tambahkan elemen multimedia seperti gambar, audio, atau video. Misalnya, dalam aktivitas mencocokkan pasangan, tambahkan gambar yang relevan untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, sesuaikan pengaturan seperti batas waktu, jumlah pertanyaan, dan tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Mempublikasikan dan Membagikan Media Pembelajaran. Setelah selesai menyesuaikan konten, langkah berikutnya adalah mempublikasikan aktivitas tersebut. Klik tombol "Publish" untuk menyimpan dan mempublikasikan aktivitas yang telah dibuat. Setelah dipublikasikan, Wordwall akan menyediakan tautan (link) yang dapat dibagikan kepada siswa. Tautan tersebut dapat dibagikan melalui berbagai platform komunikasi, seperti Google Classroom, WhatsApp, atau Learning Management System (LMS) lainnya. Siswa dapat mengakses aktivitas tersebut secara individu sebagai latihan mandiri atau dimainkan

bersama dalam kelas sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran. Menganalisis Hasil Pembelajaran. Salah satu keunggulan Wordwall adalah kemampuannya dalam menyediakan laporan hasil aktivitas yang telah dilakukan oleh siswa. Setelah siswa menyelesaikan aktivitas, guru dapat melihat skor, jawaban benar atau salah, dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan setiap pertanyaan.

Data ini sangat berguna untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan memahami sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Guru dapat menggunakan informasi ini untuk memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa dan menyesuaikan strategi pembelajaran di masa mendatang. Itulah cara menggunakan Wordwall untuk membuat media pembelajaran interaktif. Semoga artikel ini bermanfaat dan dapat memberikan inspirasi bagi para guru maupun dosen dalam mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif.



Gambar 1. Foto bersama di SMP Negeri 2 Pulau Punjung Kab. Dharmasraya

Pada dasarnya keterbatasan alat dan bahan serta fasilitas yang ada di sekolah bukanlah sebuah alasan untuk tidak menciptakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, karena banyak hal yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media sederhana baik dua dimensi maupun tiga dimensi. Selain bentuknya yang sederhana, biaya serta proses pembuatannya yang mudah tentu bukanlah hal yang sulit bagi guru dalam membuat dan mengembangkan media sederhana tersebut.

KESIMPULAN

Media adalah Media ini mudah digunakan guru untuk membuat berbagai aktivitas pembelajaran, dapat digunakan baik secara daring maupun tatap muka, serta membantu siswa berpartisipasi aktif dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Keunggulan Wordwall. Meningkatkan minat dan motivasi: Menyajikan materi dalam bentuk permainan interaktif yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam proses belajar. Memudahkan guru: Guru dapat dengan mudah membuat

berbagai jenis aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan materi yang diajarkan. Meningkatkan partisipasi siswa: Wordwall memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara individu atau berkelompok, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan interaktif. Fleksibilitas penggunaan: Dapat digunakan dalam berbagai situasi, baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring, serta mampu membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Beragam pilihan aktivitas: Menyediakan berbagai pilihan seperti kuis, tebak kata, menjodohkan, mengelompokkan, dan lainnya, sehingga guru bisa berkreasi dalam mengemas materi pelajaran.

REFERENSI

- Afrizal (2014) *Metode Penelitian Kualitatif: Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Akbar, W. K., & Rahayu, S. (2021). Pengabdian Pendampingan Penggunaan Media Pembelajaran Elearning Di Sd Muhammadiyah 05 Ketaping Kecamatan Kuranji Kota Padang: Google Classroom. *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian*, 2(1), 12-18.
- Erita, E., & Jaenam, J. (2023). Assistance For The Use Of Local Wisdom-Based Learning Media. *Human: Journal of Community and Public Service*, 2(2).
- Rostina, M., Wahyuni, Y. S., & Akbar, W. K. (2021). Dampak Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Perubahan Sikap Dan Prilaku Siswa Pada Pembelajaran Daring Pada Saat Pandemi Covid-19: Studi Khusus Pada Mata Pembelajaran Sosiologi Di SMA Negeri 1 Sutera. *Science And Research Journal Of Mai Wandeu*, 1(1), 97-105.
- Sukma, R. O., Arafat, Y., & Heldayani, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall terhadap Minat Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2830–2837.
- Utami, R., Harisnawati, H., & Akbar, W. K. (2022). Faktor Penyebab Anak Putus Sekolah Di Desa Sukadamai Kecamatan Rimbo Ulu Kabupaten Tebo Provinsi Jambi. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 5387-5397.
- Yuhelna, Sri Rahmadani, dan W. K. A. (2021) „Penguatan Peran Perempuan Dalam Pengelolaan Harta Pusaka Tinggi Di Minangkabau“, *Ekasakti Jurnal Penelitian & Pengabdian (EJPP)*, 1(2), pp. 292–294.