

2023_Implementasi Wordwall sebagai upaya Peningkatan Minat Siswa pada Era Sociality 5.0 (2).docx *by Turnitin .*

Submission date: 29-Dec-2023 03:44PM (UTC+0200)

Submission ID: 2265492987

File name: gai_upaya_Peningkatan_Minat_Siswa_pada_Era_Sociality_5.0_2.docx (119.87K)

Word count: 3368

Character count: 26164

Implementasi Wordwall sebagai upaya Peningkatan Minat Siswa pada Era Sociality 5.0

Muhammad Rinov Cuhanazriansyah1*, Yuniana Cahyaningrum1,
Junarti1

IIKIP PGRI Bojonegoro

*E-mail: Muhrinov15@gmail.com

Abstrak

Implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi bidang Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan melalui kegiatan pelatihan yang diselenggarakan bagi para guru di SMKN 01 Kota Bengkulu. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan tujuan dan harapan. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan melalui Pre Test dan Post Test. Hasil Pre Test menunjukkan bahwa ketiga belas peserta pelatihan belum mengetahui cara penggunaannya dan belum mengimplementasikan media permainan Wordwall dalam proses pembelajarannya. Selanjutnya dari hasil evaluasi melalui Post Test diketahui bahwa seluruh peserta yang berjumlah 18 orang sudah mahir dalam menggunakan media permainan Wordwall untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas nantinya. Apabila masukan dan saran yang disampaikan peserta pelatihan dapat dilaksanakan kembali maka kegiatan pelatihan berupa penerapan media pembelajaran lain yang berbasis teknologi dan tetap dapat menjalin komunikasi dengan narasumber untuk dapat membahas media dan proses pembelajaran.

Kata kunci : *Wordwall, media pembelajaran, teknologi, kompetensi*

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004; Daryanto, 2016). Berdasarkan paradigma konstruktivisme tentang belajar, maka prinsip media mediated instruction memiliki posisi cukup strategis dalam upaya mewujudkan ivent belajar secara optimal. Ivent belajar yang optimal merupakan salah satu indikator dalam mewujudkan hasil belajar peserta didik yang optimal juga, yang merupakan cerminan pendidikan yang berkualitas. Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (IPTEKS) yang begitu pesat di era sekarang ini, profesionalisme guru tidak cukup dengan kemampuan membelajarkan siswa, namun juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Ibrahim, et.el., 2001; Daryanto, 2016). Konsep lingkungan berupa tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar.

Dampak perkembangan dari IPTEKS terhadap proses pembelajaran diperkayanya sumber dan media pembelajaran. Guru yang profesional dituntut dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Tidak dapat disangkal bahwa guru merupakan salah satu faktor penting dari keseluruhan sistem pendidikan di samping faktor yang lain. Profesionalisme guru harusnya berjalan sesuai dengan perkembangan IPTEKS serta kemajuan masyarakat pada zamannya.

Namun demikian salah satu masalah muncul dimana banyak guru yang masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Kesulitan yang dialami para pendidik dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan media pembelajaran berbasis IT, sehingga banyak dari mereka yang hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan (Pranata et al., 2021) yang menyatakan bahwa penyebab kurangnya minat belajar siswa adalah kurangnya kompetensi

guru dalam memanfaatkan teknologi, serta media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas.

Meningkatkan Kompetensi Guru merupakan sebagai salah satu cara untuk memenuhi standar kompetensi guru sesuai dengan tuntutan profesi dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni. Meningkatkan Kompetensi Guru menjadi bagian penting yang harus selalu dilakukan secara terus menerus atau berkelanjutan untuk menjaga profesionalitas guru. Permasalahan di atas sejatinya dapat diantisipasi dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang sederhana, interaktif, dan relevan dengan konteks siswa. Seiring perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0, ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa karena dapat membangun pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses antara lain Wordwall, quizzz, schoology, kahoot, dan berbagai media lainnya. Salah satu media pembelajaran yang disebutkan di atas yaitu aplikasi Wordwall dipandang cocok dan tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya. Wordwall adalah aplikasi berbasis web (webbased application) yang memungkinkan guru untuk merancang pembelajaran dan menyediakan sumber belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Wordwall dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, sekaligus instrumen penilaian (Sari & Yarza, 2021) yang berbasis permainan menarik (Nissa & Renoningtyas, 2021) dengan berbagai templete yang disediakan. Di samping itu, Wordwall juga menampilkan berbagai kreasi guru (Wafiqni & Putri, 2021) yang dapat dijadikan referensi bagi guru lain dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran.

Lebih lanjut Wordwall adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, sumber belajar atau alat penilaian yang menarik bagi siswa. Kelebihan dari aplikasi ini adalah mempunyai banyak templete yang dapat dibuat oleh guru. Aplikasi ini tidak membayar untuk pilihan basic dengan pilihan 5 buah templete. Permainan yang sudah dibuat dapat langsung dibagikan melalui tautan yang dikirimkan dengan aplikasi Whatsapp, Google Classroom maupun Email. Selain itu, kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah permainan yang sudah dirancang dapat dicetak dalam bentuk PDF sehingga

memudahkan siswa yang terkendala jaringan. Banyak jenis permainan yang ditawarkan oleh software media pembelajaran ini, seperti Quiz (kuis) dan Crossword (teka-teki silang), Find the Match (Mencari padanan), Random Wheel (Roda acak), Missing Word, Random cards (Kartu acak), True or False (Benar atau salah), Match up, Whack-a-mole, Group short, Hangman, Anagram, Open the Box, Wordsearch (Cari kata), Ballon pop, Unjumble, Labelled diagram, dan Gameshow Quiz (Sun'iyah, 2020).

Selanjutnya Maghfiroh, 2018 dalam penelitiannya mengungkapkan, bahwa media Wordwall mampu menciptakan interaksi yang menguntungkan bagi siswa. Wordwall (P. M. Sari & Yarza, 2021) merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan sebagai media belajar maupun alat penilaian yang menarik bagi siswa dalam pembelajaran. Beberapa kelebihan Wordwall yaitu free untuk pilihan basic dengan pilihan beberapa template. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dikirimkan secara langsung melalui whatsapp, google classroom, maupun yang lainnya. Software ini menawarkan banyak jenis permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Kelebihan lainnya yaitu, permainan yang telah dibuat bisa dicetak dalam bentuk PDF, jadi akan memudahkan bagi siswa yang mempunyai kendala pada jaringan. Sejalan dengan Putri (2020), yang menyatakan bahwa Wordwall dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran melalui daring, serta mudah digunakan untuk mengetahui bagaimana prestasi belajar siswa.

Upaya untuk mengatasi permasalahan pemahaman yang masih kurang dalam merancang pembelajaran serta membuat dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, maka perlu dilakukan suatu kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan dan implementasi media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, serta menunjang dalam pembelajaran. Untuk itu, kepala sekolah dan guru bersama dengan tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi IKIP PGRI Bojonegoro perlu untuk mengadakan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan media aplikasi Wordwall dalam pembelajaran.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu dan ditinjau dari berbagai mata pelajaran.

Dalam pembelajaran tematik terpadu tema merupakan pemersatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa mata pelajaran guna memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Pembelajaran tematik memiliki ciri berpusat pada siswa (student centre).

Pembelajaran tematik memiliki beberapa Karakteristik sebagai berikut: (1) Berpusat pada siswa, (2) Memberikan pengalaman langsung, (3) Pemisah mata pelajaran tidak begitu jelas, (4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, (5) Bersifat fleksibel, dan (6) Menggunakan prinsip bermain dan menyenangkan (Rusman, 2014). (7) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa (Rusman, 2014).

Dalam pencapaian belajar terdapat dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan segala sesuatu yang berasal dari dalam diri individu yang mempengaruhi individu dalam proses pencapaian prestasi belajar di sekolah seperti: motivasi, minat, bakat dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari luar individu baik langsung maupun tidak langsung yang dapat mempengaruhi individu dalam mencapai prestasi belajar di sekolah diantaranya meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dimana kedua faktor tersebut haruslah berjalan berdampingan dan tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya, jika yang diharapkan adalah pencapaian yang memuaskan (Slameto, 2013).

Menurut (Nur & Noviardila, 2021) hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa yang berupa perubahan pola-pola, perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap, serta kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil pengalaman belajar yang dapat diamati dan diukur dinyatakan secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil belajar yang dapat dinyatakan kata-kata misalnya tentang bagaimana sikap siswa saat mengikuti pembelajaran, sedangkan hasil belajar kuantitatif dapat dinyatakan dengan nilai siswa. Dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran PBL sebagaimana dikutip oleh Fatimah (Wahyuni et al., 2021) karakteristik model pembelajaran berbasis masalah selalu diawali dan terfokus pada suatu masalah, hal ini juga sesuai dengan Kutipan Aslan - pendapat Alper. oleh (Ariyani & Kristin, 2021) model pembelajaran PBL adalah model yang dimulai dari permasalahan di

lingkungan kerja untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang dikembangkan secara mandiri oleh peserta didik.

Menurut Juriah & Zulfian (Dewi et al., 2021), model pembelajaran berbasis masalah menitikberatkan pada peserta didik sebagai pusat pembelajaran, mendorong peserta didik untuk belajar, belajar dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi dari masalah dunia nyata. Pemberian stimulus masalah digunakan untuk membangkitkan rasa ingin tahu siswa sebelum mereka mulai mempelajari mata pelajaran. Sintaks model pembelajaran PBL diawali dengan pemberian masalah, selanjutnya dilanjutkan dengan mengidentifikasi masalah, siswa melakukan diskusi, kemudian merancang penyelesaian masalah, dan mendiskusikan dengan kelompok besar. Melalui model pembelajaran PBL siswa dapat bekerja sama, bertukar pengetahuan, dan melakukan evaluasi. Dalam hal ini

guru berperan menjadi fasilitator dan pembelajaran berpusat pada 16 peserta didik dan untuk mengaktifkan pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan berbantuan media PPT, dengan media PPT siswa dapat memaksimalkan penemuannya sendiri sehingga peserta didik dapat menjawab pertanyaan melalui penyelidikan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam kegiatan pelatihan media Wordwall bagi guru di SMKN 01 Kota Bengkulu adalah untuk: 1) pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, 2). Dapat memanfaatkan media Wordwall dalam pembelajaran dan evaluasi hasil belajar, dan 3). Meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan dan penggunaan Wordwall sehingga menjadi terampil.

B. Metode

Pelaksanaan kegiatan pelatihan diselenggarakan di SMKN 01 Kota Bengkulu Kota Bengkulu pada hari Selasa, 22 Agustus 2023 melalui tatap muka selama 1 hari. Jumlah peserta dalam pelatihan ini adalah sebanyak 18 orang guru. Kegiatan pelatihan dimulai sejak pukul 09.00 sampai dengan pukul 14.30 WIB. Pelatihan dilakukan oleh tim yang terdiri dari 2 orang dosen sebagai narasumber. Perlengkapan yang dibutuhkan selama proses kegiatan

pelatihan disiapkan oleh pelaksana dan mitra diantaranya adalah tempat kegiatan, konsumsi, jaringan internet, laptop/PC dan LCD. Selanjutnya prosedur kegiatan pelatihan dijabarkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Jadwal Pelatihan

Jam	Kegiatan
09.00 – 09.30	Persiapan
09.30 – 10.00	Pembukaan dan do'a bersama
10.00 – 12.30	Pelaksanaan pelatihan
12.30 – 13.00	Ishoma
13.00 – 14.00	Diskusi bersama
14.00 – 14.30	Penutup

Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan dapat dijelaskan pada tabel di bawah ini

No.	Metode	Tujuan	Partisipasi Peserta
1.	Pre Test (evaluasi)	Untuk mendapatkan informasi apakah peserta pelatihan telah mengetahui dan mengimplementasikan media Wordwall dalam proses pembelajaran mereka.	Mengisi jawaban pertanyaan Pre Test yang diberikan oleh Nara Sumber.
2.	Pembekalan Teori	Untuk memberikan pemahaman, pengenalan serta wawasan peserta pelatihan terkait dengan media Wordwall.	Menyimak dan melakukan tanya jawab.
3.	Demonstrasi	Agar peserta pelatihan semakin memahami tentang media Wordwall. Narasumber memberikan beberapa contoh langkah-langkah penggunaan media Wordwall dengan beberapa tamplate yang tersedia dalam aplikasi Wordwall .	Menyimak dan melakukan tanya jawab.

4.	Praktek Langsung	Diharapkan peserta pelatihan menjadi mahir menggunakan aplikasi media Wordwall sebagai salah satu media alternatif penunjang proses pembelajaran berbasis teknologi serta proses pembelajaran yang menyenangkan.	Peserta membaur dan terlibat langsung selama proses pelatihan berlangsung dengan mengikuti arahan dan petunjuk dari nara sumber. Peserta aktif berdiskusi terkait Pemanfaatan aplikasi media Wordwall terkait dengan kendala-kendala selama kegiatan praktek secara langsung.
----	------------------	--	---

Tabel 2. Metode Kegiatan Pelatihan

5.	Post Test (evaluasi)	Untuk mengetahui apakah peserta pelatihan telah memahami dan dapat mempraktekan langkah-langkah penggunaan media Wordwall dengan mahir setelah proses pelatihan selesai.	Mengisi jawaban dari pertanyaan Pre Test yang diberikan oleh Nara Sumber.
----	----------------------	--	---

6.	Kuisisioner/angket	Untuk memperoleh informasi terkait: a) Apakah materi pelatihan disajikan dengan menarik, b) Apakah tema pelatihan menarik untuk diikuti, c) Apakah pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi dan menunjang proses pembelajaran, dan d) Apakah perlu dilaksanakan pelatihan kembali dengan tema berbeda	Mengisi jawaban dari pertanyaan Kuisisioner/angket yang diberikan oleh Narasumber.
----	--------------------	---	--

Prosedur kegiatan pelatihan dan pendampingan ini melalui enam tahapan metode. Tahap pertama adalah dengan metode pretest, tahap kedua metode pembekalan teori, tahap ketiga metode demonstrasi, tahap keempat metode praktik langsung, tahap kelima metode posttest dan keenam melalui metode kuisisioner/angket. Kegiatan pelatihan diawali dengan melakukan pre test yaitu memberikan lembar pertanyaan kepada seluruh peserta pelatihan sebelum materi pelatihan disampaikan, hal ini dilakukan guna memperoleh informasi apakah peserta pelatihan telah mengetahui dan telah mengimplementasikan media Wordwall dalam proses pembelajaran mereka. Langkah selanjutnya adalah pembekalan materi dengan harapan peserta akan memahami apa itu media Wordwall diantaranya dari segi definisi, fitur-fitur yang tersedia, kelebihan maupun kelemahan serta langkah-langkah penggunaan dari media tersebut dalam pembelajaran dan lain sebagainya. Berikutnya proses yang dilakukan adalah narasumber mendemonstrasikan

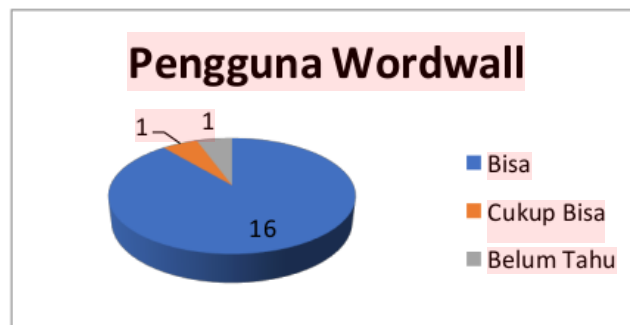
penggunaan media Wordwall dengan memberikan contoh langkah-langkah penggunaan media Wordwall dari beberapa template yang tersedia dalam aplikasi Wordwall, dengan melihat langsung proses yang diperagakan dalam proses demonstrasi diharapkan guru dapat lebih memahami dan berkeinginan untuk mencoba.

Tahapan pelatihan selanjutnya yaitu praktek langsung dimana bertujuan agar peserta pelatihan menjadi mahir menggunakan aplikasi media Wordwall sebagai salah satu media alternatif penunjang proses pembelajaran berbasis teknologi serta proses pembelajaran yang menyenangkan. Setelah tahapan tersebut langkah berikutnya adalah melakukan evaluasi dalam bentuk post test melalui lembar tertulis yang diberikan setelah keempat langkah sebelumnya dilakukan untuk mendapatkan informasi apakah peserta pelatihan telah memahami dengan baik serta telah mahir dalam mempraktekan penggunaan media Wordwall setelah mengikuti pelatihan. Selanjutnya kegiatan akhir pelatihan yang dilakukan adalah dengan melakukan penyebaran lembar kuisioner/angket yang dilakukan narasumber untuk mendapatkan umpan balik/feedback dari seluruh peserta sehubungan dengan kegiatan pelatihan yang telah selesai dilaksanakan maupun kegiatan pelatihan yang memungkinkan kembali untuk dilakukan dengan tema yang berbeda.

1 **C. Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pelatihan berlangsung pada hari Selasa, 22 Agustus 2023 yang dilaksanakan di SMKN 01 Kota Bengkulu, sejak pukul 09.00 – 14.30 WIB. Pelatihan ini diikuti oleh 18 orang guru dari kelas X, XI dan XII terkhusus mata pelajaran yang menerapkan perangkat dan media tambahan di SMKN 01 Kota Bengkulu sebagai peserta dan dilakukan secara tatap muka/offline. Tim pengabdian kepada masyarakat berasal dari dosen dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi yang terdiri dari 2 orang dosen sebagai narasumber. Kegiatan pelatihan dibuka dan diawali sambutan dari wakil kepala sekolah. Proses pelatihan berlangsung selama 6 sesi yaitu pelaksanaan pretest pada sesi pertama dilakukan sebelum pembekalan materi diberikan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi

sejauh mana 18 orang peserta pelatihan mengetahui dan atau telah mengimplementasikan media Wordwall dalam proses pembelajaran mereka. Dari pretest yang dilakukan diperoleh hasil bahwa seluruh peserta pelatihan belum mengetahui dan belum ada yang menerapkan media Wordwall dalam kegiatan belajar dan mengajar yang mereka lakukan selama ini. Hasil presentase pre test dapat dilihat pada gambar grafik berikut:



Gambar 1. Hasil Pretest Penggunaan Wordwall
Hasil Pre Test

Proses selanjutnya sesi kedua adalah proses pembekalan materi tentang media Wordwall mulai dari bagaimana membuat akun sampai dengan penggunaan menu-menu yang tersedia pada media Wordwall. Media Wordwall memiliki 18 templete pembuatan pembelajaran dan dapat diakses secara gratis dan berbayar. Proses penyampaian materi oleh narasumber dilakukan dengan membuat slide ppt semenarik mungkin dan ditampilkan melalui LCD agar materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh peserta pelatihan.

Langkah kegiatan selanjutnya yaitu sesi ketiga berupa demonstrasi penggunaan media Wordwall oleh narasumber. Dalam kegiatan ini narasumber memberikan beberapa contoh dengan praktik implementasi langkah-langkah penggunaan media Wordwall dengan beberapa template yang tersedia dalam aplikasi media tersebut. Hal ini dilakukan agar peserta

pelatihan semakin memahami tentang media Wordwall setelah mendapatkan pembekalan materi dan sebelum praktik langsung penggunaan media Wordwall yang akan diaplikasikan dalam proses pembelajaran. Pada kesempatan ini narasumber juga memberikan waktu kepada peserta pelatihan untuk bertanya terkait dengan hal-hal yang belum dipahami sehubungan dengan media Wordwall selama proses demonstrasi berlangsung.

Langkah berikutnya sesi keempat yaitu praktik langsung mulai dari pembuatan akun sampai dengan pembuatan beberapa menu Wordwall. Sebelum menggunakan salah satu template di dalam Wordwall, seluruh peserta pelatihan harus telah memiliki/harus membuat akun google sehingga dapat langsung login dengan menggunakan akun google. Dari 18 template yang ada pada media Wordwall, karena keterbatasan waktu tidak semuanya dijelaskan pada kesempatan tersebut, namun secara garis besar tetap disampaikan kepada peserta pelatihan terkait keperuntukannya. Beberapa template yang narasumber praktikan bersama peserta pelatihan diantaranya yaitu labelled diagram, quis, open the box, random cards dan match up. Template yang dipilih dan dijelaskan tersebut merupakan pilihan dari narasumber dan seluruh peserta pelatihan. Selanjutnya setelah salah satu template dipilih, peserta pelatihan harus mengisi soal

serta jawabannya sehingga nantinya dapat langsung dilihat jumlah benar dan salahnya setiap soal yang dijawab. Setelah itu proses berikutnya guru membuat link yang akan dibagikan ke siswa untuk menjawab soal yang telah dibuat. Dalam sesi ini juga terjadi proses tanya jawab antara peserta pelatihan dan narasumber. Beberapa pertanyaan yang muncul seperti : apakah template yang sudah digunakan dapat diedit/diubah untuk tema yang lain?, untuk upload gambar apa dapat diambil dari gambar yang sudah tersedia/tersimpan pada laptop/PC atau harus selalu browsing lewat Goggle?, apakah batasan waktu untuk menjawab pertanyaan yang dibuat pada media Wordwall dapat diatur?, dan berapa jumlah batasan penggunaan label yang dapat dibuat?. Semua pertanyaan yang muncul dari peserta pelatihan diberikan jawaban secara lisan dan praktik langsung oleh narasumber.

Untuk sesi kelima dilakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan yang dimuat dalam lembar posttest kepada seluruh peserta pelatihan setelah

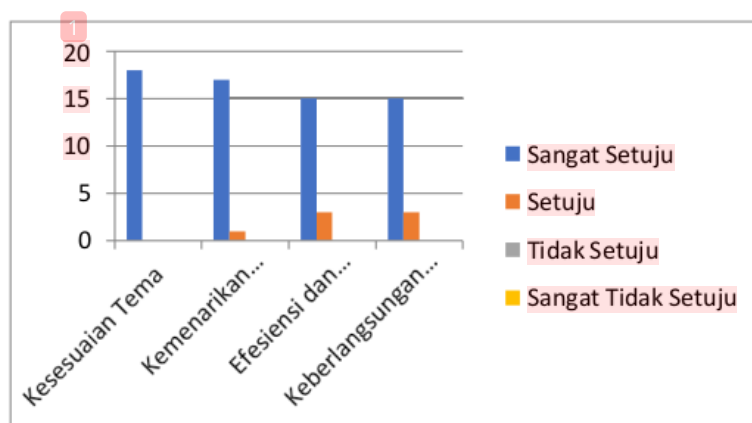
sesi kesatu sampai dengan sesi keempat dilakukan. Post test dilakukan untuk melihat keberhasilan kegiatan pelatihan berupa kemahiran seluruh peserta pelatihan terhadap penggunaan media Wordwall yang diimplementasikan nantinya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dari hasil post test dapat diketahui bahwa dari 18 orang peserta pelatihan dapat disimpulkan bahwa 16 orang telah mahir mengaplikasikan penggunaan media Wordwall dan 2 orang peserta cukup mahir menggunakan media Wordwall. Untuk melihat hasil dari proses evaluasi pelaksanaan pelatihan melalui post test dapat dilihat di bawah ini :



Gambar 5. Hasil Posttest

Tahapan berikutnya adalah sesi keenam berupa pemberian lembar pertanyaan kuisisioner/angket kepada seluruh peserta pelatihan. Proses ini dilakukan untuk mendapatkan umpan balik/feedback selama kegiatan pelatihan berlangsung serta masukan dan saran dari peserta pelatihan. Umpan balik yang diharapkan berupa informasi terkait: a) Apakah materi pelatihan disajikan dengan menarik, b) Apakah tema pelatihan menarik untuk diikuti, c) Apakah pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi dan menunjang proses pembelajaran, dan d) Apakah perlu dilaksanakan pelatihan kembali dengan tema berbeda. Masukan dan saran yang disampaikan peserta pelatihan yaitu sekiranya dapat dilakukan kembali kegiatan pelatihan berupa

penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang lain serta tetap dapat menjalin komunikasi dengan narasumber untuk dapat berdiskusi terkait media pembelajaran. Adapun hasil kuisisioner/angket yang diberikan kepada seluruh peserta pelatihan dapat dijelaskan berikut ini :



Gambar 5. Hasil Jawaban Kuisisioner/Angket

D. Kesimpulan

Melalui kegiatan pelatihan ini, pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) bagi guru di SMKN 01 Kota Bengkulu dapat disimpulkan berjalan dengan baik dan lancar sesuai dengan tujuan dan harapan. Hal ini dapat dilihat pada hasil evaluasi yang dilakukan melalui Pre Test dan Post Test. Hasil Pre Test menunjukkan bahwa 18 peserta pelatihan seluruhnya belum mengetahui dan belum mengimplementasikan media Wordwall dalam proses pembelajaran yang mereka lakukan. Selanjutnya dari hasil evaluasi melalui Post Test diketahui bahwa seluruh peserta yang berjumlah 16 orang telah mahir menggunakan media Wordwall dan 2 orang lainnya cukup mahir dalam menggunakan media Wordwall. Jadi, jika diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas nantinya. Adapun saran yang disampaikan oleh peserta pelatihan sekiranya dapat dilakukan kembali

kegiatan pelatihan berupa penerapan media pembelajaran berbasis teknologi yang lain serta tetap dapat menjalin komunikasi dengan narasumber untuk dapat berdiskusi terkait media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi di dunia pendidikan

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Handarini, O. I., & Siti Sri Wulandari. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3),496–503.
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan Media Word Wall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 65.
- Nissa, S. F., & Renoningtyas, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3 (5), 2854 – 2860.
- Pranata, I. P. W., Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII. *Mimbar Ilmu*, 4(1), 122–130. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/31555>
- Putri, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah. *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 1(1), 145–165.
- Sadiman Arif. S. et. el. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- 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 (2), 195-199.
- Sun'iyah, S. L. (2020). Media Pembelajaran Daring Berorientasi Evaluasi Pada Mata Pelajaran PAI di Tingkat Pendidikan Dasar. *DAR EL-ILMI : Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan Dan Humaniora*, 7(1), 1–18.

Wafiqni, N., & Putri, F. M. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1. Elementar (Elementary of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar, 1(1), 68-83.

2023_Implementasi Wordwall sebagai upaya Peningkatan Minat Siswa pada Era Sociality 5.0 (2).docx

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

20%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

journal.uniga.ac.id

Internet Source

20%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off