



Journal of Human And Education

Volume 4, No. 2, Tahun 2024, pp 200-204

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Bimbingan Konseling dan Implementasi Penggunaan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa SMK Swasta Pembangunan Galang I

**Yunika Sari Purba¹, Dearlina Sinaga², Elia Putri Ribka Sinaga³, Febrianta Lidia Saragih⁴,
Nelly Sitanggang⁵**

Program Studi Pendidikan Agama Kristen Universitas HKBP Nommensen Medan

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas HKBP Nommensen Medan

Email: yunikasari.purba@student.uhn.ac.id¹, dearlina.sinaga@uhn.ac.id²,

eliaputri.sinaga@student.uhn.ac.id³, febrianta.saragih@student.uhn.ac.id⁴

nelly.sitanggang@student.uhn.ac.id⁵

Abstrak

Hasil belajar dan karakter siswa sangat diperlukan dalam pendidikan pada saat ini. Namun banyak di temukan masalah karakter siswa yang rendah dan hasil belajar siswa yang rendah. Tujuan dari pelaksanaan PKM ini adalah meningkatkan karakter siswa melalui bimbingan konseling dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media digital dengan memanfaatkan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Metode yang digunakan oleh mahasiswa untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh siswa/i adalah dengan melaksanakan bimbingan konseling dengan cara melaksanakan seminar dengan judul "Melihat Dua Sisi Gadget" dan meningkatkan minat belajar siswa dengan penerapan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris. Pelaksanaan PKM dilakukan atau dituju kepada siswa/i SMK Swasta Pembangunan Galang 1 yaitu dari kelas X-MPLB, dan XII-RPLB. Dalam pelaksanaan aplikasi Wordwall yang telah dilaksanakan tim PKM, siswa/i kelas X dan XII telah menunjukkan perubahan proses belajar yang sebelumnya kurang baik menjadi lebih baik dan menarik sehingga siswa/i lebih mudah memahami pembelajaran. Kemudian, dalam penerapan seminar, siswa/i juga lebih memahami bahwa sangat banyak dampak dari penggunaan gadget. Siswa/i juga lebih mengetahui hal apa yang harus dilakukan untuk mengatasi penggunaan gadget yang berlebihan.

Kata kunci: *Wordwall, bimbingan konseling, gaded.*

PENDAHULUAN

Wordwall merupakan aplikasi gamifikasi digital berbasis jaringan yang menyediakan berbagai fitur permainan dan kuis yang dapat digunakan pendidik saat menyebarkan materi pendidikan (Khairunisa, 2021). Menurut (Lestari, 2021), dinding kata berfungsi sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat dimainkan di laptop atau smartphone anda. Aplikasi Wordwall mencakup gambar, suara, animasi, dan permainan interaktif untuk membangkitkan minat siswa. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan adalah media dinding kata. Media pembelajaran Wordwall dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai materi (Sartika, 2017). Menurut (Sari & Yarza, 2021), kelebihan Wordwall adalah aplikasi ini tidak mengenakan biaya untuk opsi dasar. Banyak fitur permainan edukasi yang tersedia. Untuk mengaksesnya, siswa tidak perlu mengunduh aplikasi, cukup ikuti tautan yang beredar gurunya. Selain itu, media Wordwall dapat dicetak dalam format PDF sehingga memudahkan siswa yang mengalami kendala jaringan.

Media Wordwall bersifat fleksibel karena dapat digunakan dalam proses pembelajaran tatap muka (PTM) maupun dalam pembelajaran berani. dinding kata memungkinkan siswa untuk bersaing, yang meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dari hasil penelitian (Sari & Yarza, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media permainan kuis berbasis digital (Wordwall) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa/i yaitu kurangnya minat belajar siswa dan kurangnya pemanfaatan media digital dalam pembelajaran, maka mahasiswa Universitas HKBP Nommensen merasa terdorong untuk melakukan program sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Untuk mengatasi hal tersebut solusi yang diambil oleh tim PKM adalah penerapan Wordwall dalam pembelajaran bahasa Inggris, yang dimana mahasiswa berdiskusi dan bekerjasama dalam menentukan materi pelajaran dan kegiatan pelaksanaan pengajaran.

METODE

Tahap Perencanaan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen dimulai dengan observasi ke lokasi pengabdian. Selanjutnya tim PKM melaksanakan observasi ke SMK Swasta Pembangunan Galang 1 pada tanggal 14 November 2023. Mahasiswa tim PKM diantar oleh Dosen Pembimbing Lapangan pada tanggal 2 Februari 2024. Pada saat pengantaran juga dilakukan diskusi bersama pihak sekolah, antara lain Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah dan juga guru pembimbing mahasiswa mengenai kondisi dan situasi yang ada di SMK Swasta Pembangunan Galang 1. Setelah itu, tim PKM memberikan rencana program kerja yang akan dimulai dari tanggal pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu tanggal 6 Februari 2024.



Dokumentasi pengantaran mahasiswa

Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan tahap perencanaan diatas maka tim PKM Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas HKBP Nommensen memutuskan program kerja yang akan dilakukan sebagai berikut:

Copyright: Yunika Sari Purba, Dearlina Sinaga, Elia Putri Ribka Sinaga, Febrianta Lidia Saragih, Nelly Sitanggang

1. Penerapan aplikasi Wordwall dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar siswa. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 13-15 Februari 2024 di kelas XII RPL dan X MPLB.
2. Melakukan piket di sekolah setiap hari dan mengawasi siswa ketika guru izin atau tidak hadir di sekolah.
3. Melaksanakan bimbingan konseling melalui seminar “Melihat Dua Sisi Gadget”. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 19-21 Februari 2024 di seluruh kelas X dan XII dengan tujuan agar siswa/i mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget
4. Melakukan pembenahan dan kebersihan di perpustakaan sekolah. Kegiatan ini dilakukan agar keadaan perpustakaan lebih nyaman, rapi dan bersih. Kegiatan ini di lakukan pada tanggal 22-23 Februari 2024.



Dokumentasi penerapan aplikasi wordwall



Tahap Akhir

Sebelum berakhirnya kegiatan PKM, tim PKM melakukan peninjauan ulang terkait program kerja dan tujuan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Tim PKM dijemput oleh Dosen Pembimbing Lapangan pada tanggal 28 Februari 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan secara tatap muka dan praktek langsung. Keberhasilan pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dilihat dari beberapa kegiatan berikut: Pertama, Penerapan aplikasi Wordwall dalam mata pelajaran Bahasa Inggris untuk meningkatkan pengetahuan dan minat belajar siswa. Sebelum melakukan penerapan aplikasi Wordwall, siswa siswi kelas X dan XII masih melakukan proses pembelajaran yang konvensional dan belum pernah belajar menggunakan aplikasi tersebut. Setelah dilakukan penerapan aplikasi Wordwall dalam pembelajaran terdapat beberapa perubahan pada proses pembelajaran, diantaranya siswa lebih aktif dalam proses belajar, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kedua, melakukan piket di sekolah setiap hari dan mengawasi siswa ketika guru izin atau tidak hadir

Copyright: Yunika Sari Purba, Dearlina Sinaga, Elia Putri Ribka Sinaga, Febrianta Lidia Saragih, Nelly Sitanggang

disekolah. Dalam melaksanakan piket di sekolah, siswa PKM juga ikut serta membantu guru untuk menertibkan siswa di luar maupun dalam ruangan. Ketiga, melaksanakan bimbingan konseling melalui seminar “Melihat Dua Sisi Gadget”. Sebelum melakukan bimbingan konseling melalui seminar “Melihat Dua Sisi Gadget” siswa cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bermain gadget tanpa mengetahui dampak yang akan terjadi. Dalam pelaksanaan ini mahasiswa PKM lebih banyak tekanan menggunakan gadget secukupnya. Setelah melaksanakan bimbingan konseling diseluruh kelas X dan XII, siswa menjadi lebih mengetahui banyaknya dampak dan positif dari penggunaan gadget. Terakhir, melakukan pembenahan dan kebersihan di perpustakaan sekolah. Saat mahasiswa PKM melakukan observasi ke perpustakaan dan lingkungan sekolah. Mahasiswa melihat bahwa keadaan perpustakaan kurang tertata dengan rapi dan kurang bersih. Sehingga mahasiswa PKM menjadikan pembenahan dan kebersihan perpustakaan menjadi salah satu program dalam pengabdian ini.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan kegiatan berjalan dengan lancar, dimulai dari tahap perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dilanjutkan ke tahap pelaksanaan dan tahap akhir hingga selesainya kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Dalam pelaksanaan aplikasi Wordwall yang telah dilaksanakan tim PKM, siswa/i kelas X dan XII telah menunjukkan perubahan proses belajar yang sebelumnya kurang baik menjadi lebih baik dan mudah di pahami. Dalam penerapan seminar siswa/i juga lebih memahami bahwa sangat banyak yang menjadi dampak dari penggunaan gadget. Siswa/i juga lebih mengetahui hal apa yang harus dilakukan untuk mengatasi kecanduan mereka akan gadget.

1. Membangun komunikasi yang lebih baik antara kepala sekolah, guru serta siswa agar kegiatan belajar mengajar yang sudah terancang dapat ditingkatkan lebih baik lagi.
2. Diharapkan program yang ada disesuaikan lebih intens lagi dengan waktu dan kondisi sehingga dapat berjalan sesuai dengan rencana.
3. Diharapkan agar pihak sekolah lebih memperhatikan kebersihan perpustakaan. Sebagai contoh: dengan membuat jadwal piket kebersihan perpustakaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Djumhur, I., & Suryab, M. (1995). *Bimbingan Konseling di Sekolah*. CV. Ilmu.
- Hasbiyati, H., & Khusnah, L. (2017). Penerapan Media E-Book Berekstensi Epub untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMP Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Pena Sains*, 4(1), 16–21.
- Khairunisa, Y. (2021). Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas. *Mediasi*, 2(1), 41–47.
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SD N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1–6.
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz Pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). <https://doi.org/doi: 10.33394/jp.v7i3.2645>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3. <https://doi.org/DOI: 10.33511/MISYKAT.V3N1.171>

- Rusdewanti, P., & Gafur, A. (2014). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI MUSIK UNTUK SISWA SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1, 153–164.
- Sari, P. ., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Kuis dan Wordwall dalam Pembelajaran IPA bagi Guru SDIT Al-Kahfi. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif*, 4(2), 195–199.
- Sartika, R. (2017). Implementing Word Wall Strategy In Teaching Writing Descriptive Text For Junior High School Students. *Journal Of English And Education*, 5(2), 179–186.
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 47–58.