



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 3, Tahun 2024, pp 89-93
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Manajemen Kelas Bagi Guru Sekolah Dasar Dalam Pelatihan Media Pembelajaran Wordwall

**Yusuf¹, Nidia Wulan Sari², Indah Merakati³, Triani Prata Pertiwi⁴,
Archristhea Amahoru⁵, Arnes Yuli Vandika⁶**

Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon^{1,2,3,4}, Institut Agama Islam Negeri Ambon⁵,
Universitas Bandar Lampung⁶

Email: ¹yusuf.akn@unucirebon.ac.id, ²nidiawulan@gmail.com, ³merakatiindah123@gmail.com,
⁴trianipatrapertiwi@gmail.com, ⁵amahoruthea@gmail.com, ⁶arnes@ieee.org

Abstrak

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran di era globalisasi, siswa diharuskan untuk memperoleh kemahiran dalam program komputer, memungkinkan mereka untuk secara efektif memanfaatkan teknologi yang tersedia dan memfasilitasi pengajaran. Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih hemat, efisien dan yang cenderung milik sekolah bukan peralatan teknologi modern yang disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan perkembangan saat ini. Pengabdian masyarakat ini terkait dengan kebutuhan peningkatan keterampilan guru melalui materi pembelajaran Wordwall yang disesuaikan dengan manajemen. Lokasi kegiatan ini adalah disalah satu sekolah yang ada di Kabupaten Cirebon, dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang guru. Hasil evaluasi setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan diperoleh dari peserta, khususnya fakta bahwa peserta mempunyai kesadaran peningkatan terhadap penunjang pembelajaran Wordwall untuk beradaptasi dengan pengelolaan kelas menjadi penting dalam upaya yang ditujukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi siswa.

Kata Kunci: Wordwall, Manajemen Kelas, Guru.

Abstract

With the aim of improving the quality of teaching and the quality of learning in the era of globalization, students must master computer programs in order to utilize available technology and facilitate teaching. Teachers should be able to use equipment that is more economical, efficient and tends to belong to the school and not use modern technological equipment that is adapted to school needs and current developments. This community service is related to the need to increase skills for teachers through wordwall learning media to be adapted to management. The location of this activity was in one of the schools in Cirebon Regency, with 20 teachers participating. The results of the evaluation after the implementation of the training activities obtained from participant responses included that participants realized that there was increased awareness that the use of wordwall learning media to be adapted to classroom management was important in carrying out learning activities for students.

Keywords: Wordwall, Class Management, Teacher

PENDAHULUAN

Media pendidikan, disebut juga media pembelajaran, dapat digunakan secara bergantian untuk mengungkapkan suatu konsep yang serupa. Ia berfungsi sebagai perantara atau alat untuk meningkatkan efektivitas komunikasi antara pendidik dan peserta didik, memfasilitasi proses belajar mengajar (Fadillah, 2020). Pemanfaatan metode ini sangat bermanfaat bagi pendidik dalam mempermudah pengajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Penting untuk menyoroti pentingnya memiliki guru yang terampil yang dapat secara efektif mengintegrasikan materi pendidikan dan pendekatan pengajaran.

Media pendidikan memainkan peran penting dalam berbagai aspek kehidupan, meliputi pendidikan, serta bidang sosial, ekonomi, dan seni. (Prananda et al., 2021). Dalam kehidupan pendidikan media

Copyright : Yusuf, Nidia Wulan Sari, a.n. Indah Merakati, Triani Prata Pertiwi,
Archristhea Amahoru, Arnes Yuli Vandika

komunikasi memberikan kontribusi yang besar dalam kemajuan maupun peningkatan mutu di suatu lembaga pendidikan (Hadi, 2013). *By using this media students will digest and understand a lesson. Thus, through a systematic and rational scientific approach, educational goals can be achieved effectively and.*

Dalam rangka meningkatkan mutu pengajaran dan mutu pembelajaran di era globalisasi, peserta didik harus menguasai program komputer agar mampu memanfaatkan teknologi yang tersedia dan mempermudah pengajaran (Budiharto, 2018). *Teachers should be able to use equipment that is more economical, efficient and tends to belong to the school and not use modern technological equipment that is adapted to school needs and current developments* (Ceha et al., 2016). Seorang guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar (Adawiyah, 2021). Keterampilan tersebut salah satunya adalah bagaimana seseorang dapat menggunakan media pembelajaran. Guru dapat membuat dan memvariasikan media interaktif, CD pembelajaran interaktif, PowerPoint dan menggunakan materi.

The use of information technology is linked to growing enthusiasm for learning, so that students feel happy and enthusiastic about learning (Puspitasari, 2023). Dalam hal ini dapat dikatakan adalah memberikan syarat tertentu, agar seseorang bersedia berbuat sesuatu, dan apabila tidak suka maka akan berusaha menghilangkan atau menghindari perasaan tersebut. dari keengganan. Tumbuhnya semangat belajar dan dorongan belajar merupakan motivasi belajar, agar siswa dapat mencapai apa yang perlu dilakukannya dalam proses pembelajaran.

Pada masa era revolusi industri ini, juga bisa dimanfaatkan untuk penggunaan media pembelajaran yang lebih kreatif untuk memikat minat belajar siswa (Harahap, 2023). Saat ini, teknologi mulai dapat diakses oleh berbagai kelompok umur, baik di tingkat dasar maupun menengah. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran yang menggunakan atau berbasis teknologi dapat dianggap penting dalam pembelajaran siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan ialah wordwall. Menurut Septriani & Rustandi, (2023) wordwall adalah aplikasi web yang disediakan untuk mendukung pembelajaran di kelas, misalnya permainan untuk menciptakan suasana interaktif. Wordwall adalah permainan berbasis teknologi lainnya yang dapat digunakan guru untuk menggabungkan aktivitas PoPC untuk meningkatkan motivasi dan prestasi di sekolah. (Purnamasari et al., 2020). Dapat disimpulkan bahwa WordWall merupakan media pembelajaran menarik yang dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi siswa dan menciptakan interaksi antar siswa dan dalam pembelajaran matematika. Platform ini tidak memerlukan pengunduhan aplikasi. Pendidik hanya perlu mengirimkan link ke siswa, siswa akan dapat segera berpartisipasi dalam permainan yang dibuat oleh pendidik.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini berkaitan dengan kebutuhan untuk menambahketrampilan bagi guru melalui media pembelajaran wordwall untuk diadaptasi pada manajemen. Lokasi kegiatan ini adalah disalah satu sekolah yang ada di Kabupaten Cirebon, dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang guru.

Pendekatan yang dilakukan diawali dengan tahap observasi media pembelajaran dan observasi kemampuan peserta pengabdian. Peserta dalam pengabdian ini adalah para guru. Selain itu, wawancara dengan kepala sekolah juga menyinggung permasalahan yang dihadapi mitra. Setelah berdiskusi dengan tim dan mitra, diusulkan topik pengabdian terkait media pembelajaran wordwall dan diserahkan kepada tim pengelola, yang secara internal mengkoordinasikan proses pelaksanaan kegiatan pengabdian seperti pembuatan materi acara. Menyiapkan materi pelatihan dan perlengkapan administrasi bagi peserta, seperti surat undangan, lokasi acara yang ditentukan, perlengkapan pendukung, buku tugas, dan lain-lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wordwall adalah aplikasi web yang kami gunakan untuk permainan berbasis tes yang menyenangkan. Dengan Wordwall, berbagai templat permainan dapat dibuat. Word wall dapat digunakan sebagai pendekatan untuk membangkitkan minat belajar siswa baru. (Shofiya Launin et al., 2022). Wordwall merupakan media pembelajaran yang interaktif karena memiliki konsep belajar dan bermain (Aeni, 2022). *The game can be easily accessed via wordwall.net. Not only as a learning medium, wordwall is also designed as a learning resource and a fun assessment tool for students.*

Untuk dapat memainkan aplikasi dinding kata ini, siswa cukup mengklik link yang dibagikan oleh guru di kelompok kelas masing-masing. Tentunya sebelum membagikan link tersebut, guru telah membuat game pembelajaran berdasarkan materi yang telah diberikan sebelumnya, sehingga dapat dipastikan siswa akan mampu menjawab soal dengan benar. Karena konsepnya adalah belajar dan bermain, maka siswa harus berlomba-lomba untuk mendapatkan nilai tertinggi dan waktu tercepat. Setelah pertandingan, Anda dapat melihat skor dan catatan waktu. Sekaligus, tuliskan nama masing-masing siswa untuk melihat peringkatnya.

Aplikasi ini menawarkan berbagai jenis permainan termasuk unboxing, mencocokkan, kuis, kuis pertunjukan game, mencocokkan, dan banyak lagi. Peneliti menggunakan permainan kuis ini karena mudah dipahami oleh siswa. Permainan kuis ini sama dengan soal evaluasi yang dikirimkan guru melalui MS.Form, namun bedanya pada dinding kata ini terdapat permainan dengan gambar dan suara sehingga terlihat lebih menarik.

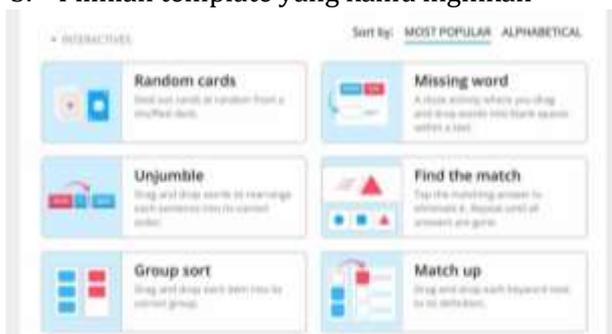
Tutorial

Untuk memanfaatkan aplikasi ini, sebagai berikut:

1. Ketik <https://wordwall.net> di browser anda.
2. Jika sudah memiliki akun klik Log In



3. Isi data diri
4. Selanjutnya klik Create Your First Activity Now.
5. Pilihlah template yang kamu inginkan



6. Setelah itu isilah judul kegiatan/kuis
7. Anda bisa menambahkan gambar dengan mengklik ikon gambar.
8. Di Wordwall anda bisa menambahkan hingga 100 pertanyaan.
9. Lalu klik done.
10. Selanjutnya anda bisa memilih tema
11. Klik share untuk membagikan kuis.
12. Klik publish.

Kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah pelatihan yang dilaksanakan dalam empat sesi, dimulai dengan pengenalan wordwall, dilanjutkan dengan sesi pelatihan media pembelajaran wordwall untuk pengelolaan kelas. Peserta akhirnya diberikan tugas yang akan dibahas pada sesi pelatihan berikutnya dan menjadi bahan penilaian pemahaman terhadap materi pelatihan.

Dalam acara ini pemateri terlebih dahulu memberikan materi pengenalan kata dinding yang akan digunakan. Pembelajaran implementasi pembuatan media.



Gambar 1. Pelaksanaan Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah penjelasan awal yang diberikan oleh tim kegiatan pengabdian, peserta diberikan kesempatan untuk langsung membuat media pembelajaran dinding kata yang sesuai untuk bahan ajar di kelas dan kelas. Selama pembuatan media pembelajaran, apabila peserta mengalami kesulitan dalam penggunaan kata dinding, tim pengabdian akan selalu memberikan pengawasan dan bantuan.

Temuan evaluasi pasca pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diperoleh dari umpan balik peserta antara lain adanya peningkatan kesadaran peserta akan pentingnya penyesuaian media pembelajaran word wall terhadap pengelolaan kelas dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran bagi siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif di menggunakan media pembelajaran pelatihan Wordwall untuk menyesuaikannya dengan pengelolaan yang dapat membantu guru untuk mengoptimalkan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik. Kegiatan pelatihan ini memberikan peserta baru dan keterampilan dalam membuat materi pembelajaran. Agar kegiatan ini lebih maksimal, kami berharap para peserta meningkatkan kemampuannya dengan cara pelatihan Selain itu diharapkan ada dilanjutkan kegiatan pelatihan sehingga kemampuan yang dimiliki semakin meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, F. (2021). Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi. *Jurnal Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 2(1), 68–82.
- Aeni. (2022). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Memahami Mater Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835.
- Budiharto. (2018). Literasi Sekolah Sebagai Upaya Penciptaan Masyarakat Pebelajar Yang Berdampak Pada Peningkatan Kualitas Pendidikan. *Seuneubok Lada: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 5(1), 153–166.
- Ceha, R., Prasetyaningsih, E., Bachtiar, I., & Nana S., A. (2016). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Pada Kegiatan Pembelajaran. *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 4(1), 131.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16.
- Hadi, A. (2013). Konsep Analisis Swot Dalam Peningkatan Mutu Lembaga Madrasah. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1), 143–158.
- Harahap, N. (2023). Studi Literatur Pengembangan Media Interaktif pada Materi Vektor. *Journal on Education*, 6(1), 6277–6283.
- Prananda, G., Wardana, A., & Darniyanti, Y. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1), 38–45.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2020). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 177–180.
- Puspitasari, A. (2023). Pelatihan PenggunaanMedia Pembelajaran Online di Pesantren Mizanul Ulum Sanrobone Kabupaten Takalar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 1(2).
- Septriani, H., & Rustandi, Y. (2023). Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall dalam PJJ BIPA di Kedutaan Besar Republik Indonesia di Bern, Swiss. *Ranah: Jurnal Kajian Bahasa*, 12(1), 13.
- Shofiya Launin, Wahyu Nugroho, & Angga Setiawan. (2022). Pengaruh Media Game Online Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 216–223.