



WORKSHOP PEMANFAATAN APLIKASI WORDWALL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA**Oleh****Harry Dhika¹, Fitriana Destiawati²****^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI****E-mail: ¹dhikatr@yahoo.com, ²honeyzone86@gmail.com**

Article History:*Received: 02-10-2022**Revised: 12-11-2022**Accepted: 22-11-2022***Keywords:***Wordwall, Media**Pembelajaran, Masa**Transisi Covid19*

Abstract: *Pengabdian Masyarakat ini merupakan peran serta Universitas Indraprasta PGRI dalam rangka untuk ikut membantu salah satu elemen masyarakat dalam bidang pendidikan khususnya guru-guru di TKIT Uswatun Hasanah. Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan yang luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Seolah seluruh jenjang pendidikan 'dipaksa' bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba drastis untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online). Saat pembelajaran dilakukan secara online, ini merupakan masalah bagi guru dan juga orang tua terutama ibu, untuk bisa memberikan dukungan kepada anaknya. Oleh sebab itu kami tim pelaksana memberikan penyuluhan mengenai aplikasi pembelajaran untuk masa pandemi saat ini. Manfaat dari kegiatan ini para guru dan orang tua murid bisa mendapatkan pengetahuan mengenai cara pembelajaran lewat aplikasi pembelajaran yang tentu saja akan memberikan dampak yang baik. Selama pembelajaran di bantu oleh aplikasi pembelajaran tentu saja harus dalam pengawasan orang tua.*

PENDAHULUAN

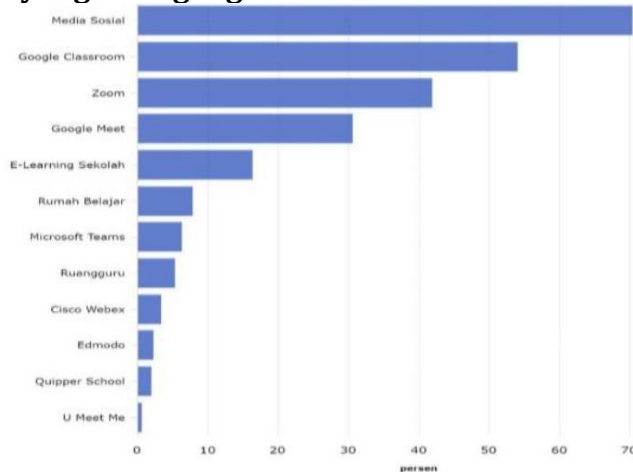
Kondisi pandemi yang sedang dialami saat ini sangat berdampak disegala aspek baik itu kesehatan, ekonomi, bahkan sampai aspek pendidikan. Virus yang mudah menyebar dan menular memaksa kita untuk tetap berada di rumah. Bekerja dari rumah bahkan belajarpun dari rumah. Para siswa terpaksa harus belajar dari rumah demi menjaga kesehatan. Permasalahan yang terjadi ketika pembelajaran dilakukan dari rumah adalah dibutuhkannya sebuah media interaksi yang bisa digunakan untuk menghubungkan antara siswa dengan guru agar proses belajar mengajar tetap dapat dilaksanakan dengan baik. Orang tua tentunya harus menjadi guru dirumah, melakukan bimbingan seperti peran guru disekolah, untuk itu dibutuhkan juga pemahaman dan pelatihan semasa kegiatan pembelajaran ada di rumah, membantu guru dan saling berinteraksi satu dengan lainnya dengan guru disekolah secara dari walau dilakukan pada masa transisi ini (Ermawati, Oktrifianty, and Muttaqijn 2022). Tentunya dibutuhkan keterlibatan semua aspek dalam hal ini salahsatunya yang membimbing orang tua di rumah (Saputri and Putra 2021) dan guru disekolah. Selama pandemi ini sebagai media pembelajaran pada Sekolah TK Uswatun Hasanah masih



menggunakan media komunikasi melalui pesan singkat WhatsApp, pengembangan media pembelajaran seperti Video(Khomsyatun and Sulistia 2022) YouTube dan media telekonferensi melalui Zoom. Hasil pembelajaran yang dirasakan adalah kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran karena merasa kurang interaktif terhadap materi pembelajarannya. Media pembelajaran wordwall(Pradini and Adnyayanti 2022) ini sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa guna mempermudah komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru, sehingga guru bisa lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran yang menarik, selain itu, siswa juga bisa menjadi lebih tertarik karena pembelajarannya bisa lebih interaktif.

Berdasarkan analisis situasi yang telah diuraikan, maka kami mengadakan acara pelatihan mengenai informasi pemanfaatan dan penerapan media interaktif wordwall dalam proses belajar mengajar, 2 sasaran dalam kegiatan pelatihan adalah guru-guru dan siswa sekolah TK Ustwatun Hasanah. Pelatihan-pelatihan sejenis pada guru juga telah dilakukan oleh peneliti lain sebelumnya(Chaolina et al. 2022). Permasalahannya adalah kurangnya pengetahuan para guru mengenai media pembelajaran interaktif ini sebagai media pembelajaran, dengan pengetahuan ini dapat sangat membantu bagi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih interaktif. Aplikasi wordwall ini memiliki keunggulan yaitu mudah diakses baik melalui telepon seluler maupun laptop/komputer personal. Selain itu fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi ini cukup banyak sehingga guru dapat memilih media pembelajaran interaktif seperti apa yang diinginkan. Tampilan yang menarik layaknya bermain game online dapat menarik semangat siswa dalam belajar, tentunya ini berdampak bagi siswa dan guru serta orang tua(Raniyah 2022).

Gambar 1. Aplikasi yang sering digunakan selama Online dimasa Pandemic



Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan dari kegiatan ini adalah 1. Memberikan informasi mengenai manfaat teknologi e-learning sebagai media pembelajaran interaktif 2. Memberikan beberapa contoh aplikasi yang berbasis e-learning supaya masyarakat dapat memilih sesuai dengan kebutuhannya. 3. Melakukan penerapan bagaimana menggunakan salah satu aplikasi teknologi e-learning supaya dapat terbiasa melakukannya dan bisa memulai pembelajaran jarak jauh

METODE

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan sasaran bagi kegiatan ini maka diadakan pendekatan kepada instansi



terkait yaitu sekolah TK Ustwatun Hasanah, melalui pelatihan serta penerapan berupa penjelasan atau uraian mengenai penggunaan teknologi e-learning sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan pengarah dan penerapan cara penggunaan aplikasi berbasis e-learning untuk kegiatan belajar mengajar sehari-hari kepada para guru mengenai pentingnya penggunaan teknologi e-learning untuk media belajar mengajar. Pelatihan ini akan di bimbing oleh tim pelaksana staf pengajar dari Jurusan Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi dengan mitra.

1. Tahap Persiapan. Pada tahap ini tim melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui kondisi target kegiatan dengan menganalisis kondisi tempat yang akan digunakan, kondisi peserta yang akan diberikan perlakuan dan menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan. Tahap persiapan selanjutnya tim menyiapkan bahan-bahan yang akan dijadikan materi persentasi.
2. Tahap Pelaksanaan yaitu, tim pelaksana melakukan pelatihan kepada para guru sekolah TK Ustwatun Hasanah dengan menyampaikan materi mengenai bagaimana penggunaan teknologi e-learning untuk menunjang kegiatan belajar mengajar khususnya sebagai media interaktif. Kegiatan ini dilakukan untuk memberikan pengetahuan mengenai dampak positif dari penggunaan teknologi e-learning yang tentunya akan mempengaruhi semangat belajar mengajar secara online.
3. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi e-learning sebagai media pembelajaran secara online. Evaluasi dilakukan berupa pemberian angket untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap kegiatan pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sejak terjadinya pandemic Covid-19(Dhika et al. 2021)(Mogaji 2020) pembelajaran jarak jauh mulai diterapkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat PAUD sampai dengan tingkat perguruan tinggi. Pembelajaran daring atau jarak jauh adalah pembelajaran dengan menggunakan suatu media yang memungkinkan terjadi interaksi antara pengajar dan pembelajar. Dalam pembelajaran daring antara pengajar dan pembelajar tidak bertatap muka secara langsung, dengan kata lain melalui pembelajaran daring ini dimungkinkan antara pengajar dan pembelajar berbeda tempat, bahkan bisa dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh.

Pengabdian kepada Masyarakat ini menitikberatkan pada pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakikatnya adalah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan spiritual.

Kenyataannya yang di hadapi dilapangan, tidak semua guru bisa tatap muka menggunakan aplikasi zoom, gmeet atau yang lainnya. Banyak kendala yang dihadapi dilapangan, seperti perlunya pelatihan ke pada guru dalam memberikan pembelajaran online. Oleh sebab itu peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak saat



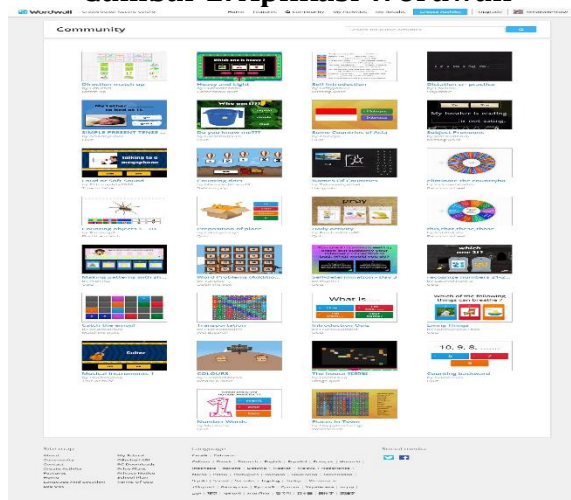
pembelajaran(Ermawati, Oktrifianty, and Muttaqijn 2022). Anak usia dini tentunya memiliki kendala khusus beda dengan tingat SD, SMP dan SMA. Biasanya anak usia dini cenderung pembelajaran bersifat permainan. Kenapa? Karena pada umur 4 sd 6 tahun anak akan lebih menyukai pembelajaran yang bersifat permainan di dibandingkan dengan yang lebih bersifat serius.

Secara institusional, pendidikan anak usia dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan spiritual. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah sebagai berikut:

1. Kesiapan anak memasuki pendidikan lebih lanjut;
2. Mengurangi angka mengulang kelas;
3. Mengurangi angka putus sekolah (DO);
4. Mempercepat pencapaian wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun;
5. Menyelamatkan anak dari kelalaian didikan wanita karier dan ibu berpendidikan rendah;
6. Meningkatkan mutu pendidikan;
7. Mengurangi angka buta huruf muda;
8. Memperbaiki derajat kesehatan dan gizi anak usia dini;
9. Meningkatkan Indeks Pembangunan Manusia (IPM)

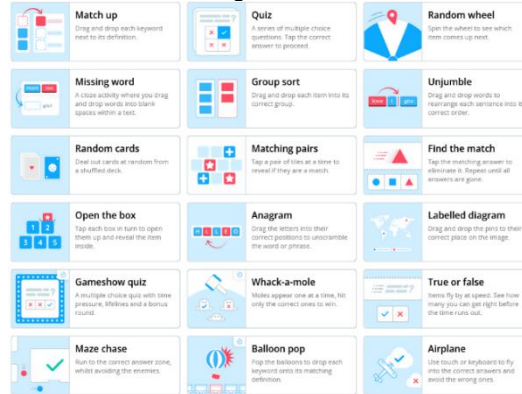
Banyak aplikasi yang bisa di pakai dalam mendukung pembelajaran online untuk anak usia dini seperti misalnya Quizziz(Arfiyan 2022), terkadang aplikasi wordwall juga dapat diimplementasikan pada pembelajaran yang lebih detail seperti belajar bahasa inggris (Hartiningsih 2022). Salah satu contoh adalah aplikasi wordwall seperti gambar di bawah ini yang kami terapkan pada guru disekolah:

Gambar 2. Aplikasi Wordwall





Gambar 3. Aplikasi Wordwall



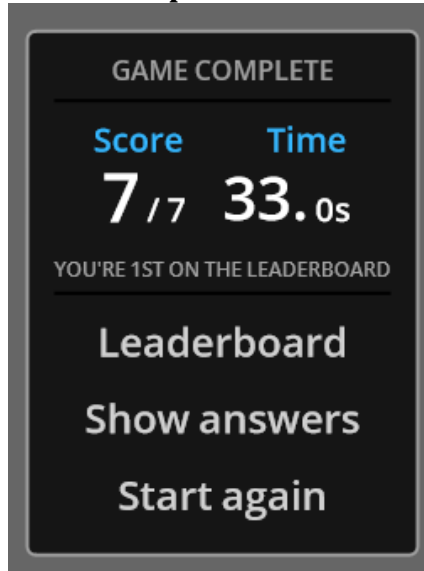
Gambar 4. Contoh Aplikasi Match Up



Gambar 5. Mencocokkan Gambar dengan aplikasi MatchUp



Gambar 6. Score permainan Mencocokkan





Gambar 7. Papan Pemeringkatan dengan Wordwall

Leaderboard			
1 st	Ibu Evi	7	23.3s
2 nd	Ibu Ade	7	25.2s
3 rd	Harry Dhika	7	33.0s
4 th	Ibu Fitriana	2	24.7s

Back

Gambar 8. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan hari ke 1



Gambar 9. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan hari ke 2



PENUTUP

Kesimpulan

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim dapat ditarik simpulan sebagai berikut: dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan dapat membantu permasalahan para guru orang tua dalam membimbing dan memberikan motivasi untuk anak agar anak lebih semangat lagi belajarnya dengan memanfaatkan aplikasi pembelajaran dalam bentuk permainan interaktif. Melalui pengabdian kepada masyarakat ini, tentunya kami berharap para guru dan orang tua bisa memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran daring untuk anak usia dini. Saran untuk kegiatan selanjutnya pengabdian masyarakat yang dilakukan agar dapat di pantau hasil nya secara berkelanjutan



sehingga para guru yang menjadi objek pencapaian setelah tim melaksanakan pengabdian masyarakat dapat terus berlanjut menyesuaikan kebutuhan.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Arfiyan, Mokhammad Lutfi. 2022. "PEMANFAATAN APLIKASI QUIZIZZ DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SDN SEDARUM I NGULING." *J-Abdi* 2, no. 3: 4231–38.
- [2] Chaolina, Helga, Antonia Silubun, Yonarlianto Tembang, Fakultas Keguruan, and Universitas Musamus. 2022. "PELATIHAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT PADA GURU-GURU SD INPRES RAWA BIRU DISTRIK SOTA KABUPATEN MERAUKE." *J-AbdiAbdi* 1, no. 10: 2679–82.
- [3] Dhika, Harry, Jajam Haerul Jaman, Iwan Hermawan, Praditya Putri Utami, and Fitriana Destiawati. 2021. "Penyuluhan Data Mining Dengan Ensemble Learning Dalam Strees Pembelajaran Sekolah Saat Covid19." *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 2: 159–67. <https://doi.org/10.52072/abdine.v1i2.227>.
- [4] Ermawati, Yuni Erma, Erdhita Oktrifianty, and Imam Muttaqijn. 2022. "Peran Orang Tua Dan Guru Dalam Membimbing Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19." *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran* 6, no. 1: 76. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.40397>.
- [5] Hartiningsih, Dwi. 2022. "MENINGKATKAN PENGUASAAN VOCABULARY BAHASA INGGRIS DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA WORDWALL SISWA KELAS VII MTs. GUPPI KRESNOMULYO." *ACTION: Jurnal Inovasi Penelitian Tindakan Kelas Dan Sekolah* 2, no. 3: 303–12. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>.
- [6] Khomsyatun, S H, and W Sulistia. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Pelajaran Matematika Di Masa Pandemi." *Prosiding Seminar Nasional ... III*, no. III: 75–86. <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/snpm/article/view/938>.
- [7] Mogaji, Emmanuel. 2020. "Branding the Pandemic: Coronavirus, COviD19 or SARS-CoV-2." *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3607532> LK - <https://doi.org/10.2139/ssrn.3607532>.
- [8] Pradini, Putu Cening, and Ni Luh Putu Era Adnyayanti. 2022. "Teaching English Vocabulary to Young Learners with Wordwall Application: An Experimental Study." *Journal of Educational Study* 2, no. 2: 187–96. <https://doi.org/10.36663/joes.v2i2.351>.
- [9] Raniyah, Zharifah. 2022. "Dampak Pembelajaran Daring Dengan Pendekatan Asynchronous Terhadap Motivasi Belajar Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi Fkip Umsu" 2: 1–13.
- [10] Saputri, Andini Eva, and Arta Rusidarma Putra. 2021. "KETERLIBATAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING ANAK PAUD DAN MADRASAH SELAMA MASA PANDEMIC COVID-19." *J-Abdi* 1, no. 4: 503–12. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>.



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN