

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Wordwall Bagi Mahasiswa

Firdiawan Ekaputra^{1*}, Erlida Amnie², Jeliana Veronika Sirait², Hendra³

¹Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Jambi

²Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Jambi

³Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Jambi

Corresponding Author: firdiawan.ekaputra@unja.ac.id

Artikel masuk: 11 Juni 2024; Artikel diterima: 05 Desember 2024; Artikel terbit: 30 Desember 2024

Abstract

The quality of education can be influenced by many factors, one of which is the use of media in learning activities. Learning activities often run uninteresting and interactive due to the absence of media that can increase the enthusiasm of students, such as wordwall media that can be utilized as a learning evaluation media. The purpose of this training activity is to improve students' skills in developing learning media using the wordwall application. Training activities include training preparation activities, training implementation, and training evaluation. The activity was held in room L.107 FKIP Jambi University which was attended by 21 students. Based on the results of the activity evaluation, it shows that students feel happy to be able to develop learning media using the wordwall application. The increase in knowledge that occurs after training activities can be used as a provision in preparing final assignments and in implementing learning in teaching practice activities and when becoming a teacher later. The learning media development training activities that have been carried out are very useful in improving students' abilities, so it is recommended that similar activities can be carried out using other learning applications.

Keywords: training, media, wordwall

Abstrak

Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sering berjalan tidak menarik dan interaktif karena tidak adanya media yang dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik, seperti media wordwall yang dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall. Kegiatan pelatihan meliputi kegiatan persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan. Kegiatan dilaksanakan di ruang L.107 FKIP Universitas Jambi yang diikuti oleh 21 mahasiswa. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, menunjukkan bahwa mahasiswa merasa senang dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi wordwall. Peningkatan pengetahuan yang terjadi setelah kegiatan pelatihan, dapat dijadikan bekal dalam penyusunan tugas akhir maupun dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan latihan praktik mengajar dan saat menjadi guru nantinya. Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran

yang telah dilaksanakan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan mahasiswa, sehingga disarankan kegiatan serupa dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang lain.

Kata Kunci: pelatihan, media, wordwall

A. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Adanya perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dengan baik dapat meningkatkan kualitas pendidikan di setiap jenjang pendidikan (Sanova et al., 2022). Dunia pendidikan terus melakukan adaptasi untuk mampu mengikuti perkembangan jaman seiring perkembangan teknologi yang ada (Sungkono & Ekaputra, 2023). Pemanfaatan media dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu pemahaman tentang materi pembelajaran yang bersifat abstrak (Ekaputra, 2020).

Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan tidak hanya dapat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan saja, melainkan peran guru dalam membuat suasana belajar sangat berpengaruh. Peran guru sangat penting pada proses penyampaian materi di kelas (Ekaputra, 2024). Mahasiswa memegang peranan penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan khususnya pada mahasiswa Pendidikan Kimia Universitas Jambi yang merupakan calon guru. Pemberian bekal keterampilan kepada mahasiswa dapat menjadikan adanya peningkatan kompetensi yang dimiliki (Ekaputra & Widarwati, 2023). Adanya keterampilan yang dimiliki oleh mahasiswa calon guru, dapat dijadikan bekal dalam menciptakan suasana belajar yang menarik. Kesempatan yang diberikan kepada mahasiswa dalam mengembangkan media

pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung dan meningkatkan kreativitas. Keterlibatan mahasiswa secara langsung dapat menjadikan peningkatan kreativitas yang dimiliki (Haryanto et al., 2023).

Berdasarkan hasil diskusi dengan mahasiswa diperoleh hasil bahwa mahasiswa memerlukan adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran menarik. Beberapa mahasiswa belum pernah mencoba mengembangkan aplikasi *wordwall* dan terdapat mahasiswa yang belum pernah menggunakan aplikasi *wordwall* pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, adanya peningkatan pengetahuan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *worldwall* sangat diperlukan. Peningkatan kemampuan mahasiswa perlu diberikan sedini mungkin seiring dengan teknologi yang berkembang dengan cepat (Harizon & Ekaputra, 2023).

Aplikasi *wordwall* merupakan aplikasi berbasis *website* yang dapat dimanfaatkan sebagai media dalam kegiatan pembelajaran berupa kuis, acak kata, maupun mengelompokkan (Yuliza et al., 2023). Aplikasi *wordwall* dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis peserta didik dan dapat dijadikan sebagai sarana media belajar mandiri (Al-Qonita et al., 2022). Aplikasi *wordwall* merupakan media pembelajaran dengan pendekatan yang menyenangkan dan inovatif (Nuria et al., 2024).

Kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi *wordwall* adalah menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan aktif karena tersedianya berbagai jenis permainan, sehingga keterlibatan dalam pembelajaran akan meningkat, serta aplikasi *wordwall* memiliki berbagai *template* yang dapat diakses secara

gratis (Pandutama et al., 2023). Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan dan besarnya manfaat aplikasi *wordwall*, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* dilakukan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi yang diikuti oleh 21 mahasiswa yang merupakan mahasiswa semester enam Program Studi Pendidikan Kimia. Kegiatan pelatihan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Kegiatan pelatihan meliputi kegiatan persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan. Kegiatan pelatihan meliputi kegiatan persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan. Pada tahap persiapan dilakukan kegiatan analisis permasalahan di lapangan dan penyusunan materi pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan terdiri dari penyampaian materi mengenai aplikasi *wordwall*, jenis dan fitur yang tersedia pada aplikasi *wordwall*, dan pengembangan media *wordwall* oleh mahasiswa. Tahap evaluasi dilakukan diskusi kepada mahasiswa untuk memberikan masukan, kesan, dan pesan terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* meliputi kegiatan persiapan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi pelatihan.

- a) Kegiatan Persiapan Pelatihan
Pada tahap persiapan dilakukan kegiatan analisis permasalahan di lapangan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa tentang adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran menarik. Kegiatan analisis dilakukan dengan melakukan diskusi kepada beberapa mahasiswa. Berdasarkan hasil diskusi ditemukan hasil bahwa beberapa mahasiswa belum pernah mencoba mengembangkan aplikasi *wordwall* dan terdapat mahasiswa yang belum pernah menggunakan aplikasi *wordwall* pada kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, adanya peningkatan pengetahuan mahasiswa dalam menggunakan aplikasi *wordwall* sangat diperlukan. Selain kegiatan analisis, pada tahap ini juga dilakukan kegiatan penyusunan materi pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Hal tersebut bertujuan agar kegiatan pelatihan yang akan dilakukan menjadi lebih terarah dan dapat berjalan dengan baik.

- b) Pelaksanaan Pelatihan
Pelaksanaan kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* dilakukan di ruang L-107 FKIP Universitas Jambi yang diikuti oleh 21 mahasiswa yang merupakan mahasiswa semester enam Program Studi Pendidikan Kimia. Kegiatan pelatihan meliputi penyampaian materi mengenai akses aplikasi *wordwall*, pendaftaran akun pada aplikasi *wordwall*, pengenalan jenis dan fitur yang tersedia pada aplikasi *wordwall*. Mahasiswa diminta untuk mengakses *website* *wordwall.net* menggunakan laptop maupun hp yang dimiliki, selanjutnya mahasiswa diminta melakukan registrasi menggunakan email masing-masing dan masuk ke dalam aplikasi *wordwall*. Setelah memiliki akun, mahasiswa diminta untuk membuat aktivitas pada aplikasi *wordwall* dengan memilih *template* aktivitas seperti kuis,

mencocokkan, pengejaran labirin, roda acak, pencarian kata dan mengisi konten aktivitas yang telah dipilih. Tahap selanjutnya adalah memilih tema tampilan seperti warna, font, *layout* dan mengatur opsi permainan seperti waktu, jumlah soal, atau tingkat kesulitan. Tahap terakhir adalah mahasiswa menyimpan aktivitas yang telah dibuat dan membagikan aktivitas pada aplikasi *wordwall* untuk dilakukan uji coba.



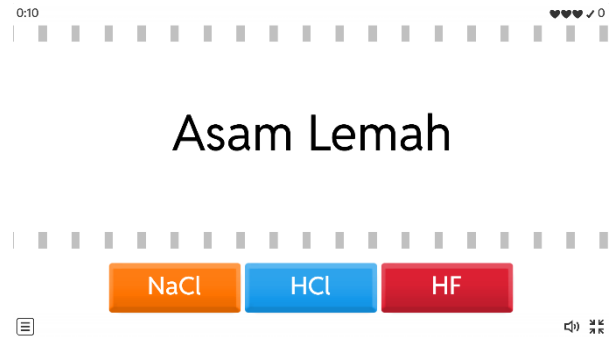
Gambar 1. Penyampaian Materi

Pada kegiatan pelaksanaan pelatihan, juga dilakukan demonstrasi pengembangan media pembelajaran.



Gambar 2. Pengembangan *Wordwall*

Pada akhir kegiatan pelaksanaan, mahasiswa diminta untuk berlatih mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* sesuai dengan kreasi mahasiswa masing-masing.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi *Wordwall*

Aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan berupa fitur, *template*, dan gambar yang lengkap dan menarik (Malewa & Amin, 2023). Penggunaan aplikasi *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan, sehingga keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi *wordwall* sangat diperlukan (Haryanto et al., 2024).

c) Evaluasi Pelatihan

Kegiatan evaluasi pelatihan dilakukan diskusi kepada mahasiswa untuk memberikan masukan, kesan, dan pesan terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Kegiatan tersebut dilakukan untuk memperbaiki kegiatan yang dilakukan agar kegiatan yang akan selanjutnya akan menjadi lebih baik.

Tabel 1. Evaluasi Kegiatan

Indikator	Ketercapaian
Materi Pelatihan	94 %
Metode pelatihan	88 %
Peningkatan pengetahuan	89 %
Peningkatan keterampilan	90 %

Hasil isian angket menunjukkan bahwa ketercapaian materi pelatihan sebesar 94 % yang menunjukkan bahwa mahasiswa sangat antusias dan senang dengan pelatihan yang dilakukan. Berdasarkan hasil diskusi dengan

mahasiswa terkait kegiatan pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mahasiswa yang terjadi setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Mahasiswa meyakini cara mengembangkan aplikasi *wordwall* yang telah dipelajari dapat dijadikan bekal dalam penyusunan tugas akhir maupun dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan latihan praktik mengajar dan saat menjadi guru nantinya. Kegiatan pelatihan aplikasi *wordwall* yang dilakukan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih variatif, praktis, efisien, dan inovatif (Ramdhan & Ramliyana, 2023). Besarnya manfaat kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi mahasiswa, disarankan kegiatan serupa dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang lain.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall* yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa mahasiswa peserta pelatihan merasa senang dapat mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *wordwall*. Pendapat tersebut diperkuat dari hasil angket evaluasi pelatihan bahwa ketercapaian materi pelatihan sebesar 94 % yang menunjukkan bahwa mahasiswa sangat antusias dan senang dengan pelatihan yang dilakukan. Peningkatan pengetahuan yang terjadi setelah kegiatan pelatihan, dapat dijadikan bekal dalam penyusunan tugas akhir maupun dalam pelaksanaan pembelajaran pada kegiatan latihan praktik mengajar dan saat menjadi guru nantinya.

Saran

Besarnya manfaat kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran bagi

mahasiswa, disarankan kegiatan serupa dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang lain, seperti *quizwhizzer* dan *quizizz*.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qonita, A. S., Aliputri, N. U., & Kinasih, P. P. (2022). Literature Review: Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika IV (Sandika IV, 4)*, 155–162.
- Ekaputra, F. (2020). Efektivitas Penerapan Poseidon Meeting Classroom berbasis Pendekatan Ilmiah Materi Stoikiometri Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 59–65. <http://vektor.iain-jember.ac.id>
- Ekaputra, F. (2024). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Sebagai Calon Guru Melalui Pengembangan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran. *Estungkar: Jurnal Pengabdian Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 3(1), 54–58. <https://doi.org/10.22437/est.v3i1.32840>
- Ekaputra, F., & Widarwati, S. (2023). Discovery Learning Based Practicum Learning in Improving Critical Thinking Skill and Student Creativity. *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 47–56. <https://doi.org/10.18592/tarbiyah.9183>
- Harizon, H., & Ekaputra, F. (2023). Application of PjBL Model by Utilizing Natural Materials Chemistry to Improve Students' 4C Skills. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 3(3), 479–483. <https://doi.org/10.35877/454RI.edulin.e2060>

- Haryanto, Ernawati, M. D. W., Fuldiaratman, Afrida, & Ekaputra, F. (2023). Implementasi Aplikasi PhET Simulation dalam Pembelajaran MIPA Berbasis Eksperimen. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 1372–1379. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.3160>
- Haryanto, Syahri, W., Afrida, Ekaputra, F., & Miharti, I. (2024). Pengenalan Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Pengetahuan Guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 9(1), 1–4. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Malewa, E. S., & Amin, M. Al. (2023). Penggunaan Aplikasi Wordwall Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Zakat Di Uptd SD Negeri 65 Barru. *Educandum*, 9(1), 22–30.
- Nuria, S., Firman, & Desyandari. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Matematika di SDN Percobaan Padang. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 2264–2273.
- Pandutama, I., Kurniawan, E., & Febianti, K. (2023). Penggunaan Aplikasi Word Wall Dalam Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Jurnal BaJET*, 7(2), 464–467. <http://journal.unbara.ac.id/index.php/BaJET>
- Ramdhan, V., & Ramliyana, R. (2023). PKM Pelatihan Pembuatan Tes Formatif Menggunakan Aplikasi Wordwall Di SDN Menteng Atas 01 Jakarta. *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 92–99.
- Sanova, A., Afrida, & Ekaputra, F. (2022). Pengembangan Aplikasi Platform Open Course Berorientasi PjBL Dan Case Study Berbasis Gamifikasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia: Kajian Hasil Penelitian Pendidikan Kimia*, 9(2), 142–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jppk.v9i2.19009>
- Sungkono, S., & Ekaputra, F. (2023). Effectiveness of project-based learning model on improving critical thinking skills and student creativity. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(5), 859–863. <https://doi.org/10.35877/454ri.daengk u2063>
- Yuliza, E., Bangun, P. B. J., Sitepu, R., Nurnawati, E., Puspita, F. M., Octarina, S., & Indrawati. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Game Based Learning Pada Guru-Guru SD. *Jurnal PEPADU*, 4(1), 103–108. <https://journal.unram.ac.id/index.php/pepadu/index>