

Pelatihan Guru dalam Menciptakan Lingkungan Belajar yang Inovatif dan Kreatif Melalui Implementasi Media Interaktif Wordwall

Firdiawan Ekaputra^{1*}, Haryanto², Wilda Syahri³, Afrida⁴, Isra Miharti⁵

^{1, 2, 3, 4, 5} Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

*corresponding author: firdiawan.ekaputra@unja.ac.id

Received 31-07-2024

Revised 07-08-2024

Accepted 10-08-2024

ABSTRAK

Guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi belum banyak yang memahami mengenai media interaktif seperti aplikasi *wordwall* serta media pembelajaran masih didominasi media *powerpoint* dikarenakan minimnya referensi dalam mengembangkan media alternatif yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Tujuan kegiatan ini adalah melatih keterampilan guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi dalam mengimplementasikan media interaktif *wordwall* untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif. Kegiatan pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi dilakukan pada tanggal 17 Juli 2024 yang diikuti oleh 32 guru dari seluruh bidang studi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi analisis awal yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan di sekolah mitra, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pelatihan. Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan menunjukkan antusias guru yang sangat tinggi dalam mengembangkan media *wordwall*. Hasil isian angket menunjukkan peningkatan keterampilan guru memperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 4,72 dari skala 5.

Kata kunci: Pelatihan; *Wordwall*; Inovatif; Kreatif.

ABSTRACT

Teachers of SMA Negeri 2 Muaro Jambi do not understand much about interactive media such as wordwall applications and learning media is still dominated by powerpoint media due to the lack of references in developing alternative media that can motivate students in learning. The purpose of this activity is to train the skills of SMA Negeri 2 Muaro Jambi teachers in implementing wordwall interactive media to create an innovative and creative learning environment. The wordwall interactive media implementation training activities were carried out at SMA Negeri 2 Muaro Jambi on July 17, 2024 which was attended by 32 teachers from all subject areas. The methods used in this training include initial analysis which aims to find out the problems in partner schools, implementation, and evaluation of training activities. Based on the training activities that have been carried out, it shows that teachers are very enthusiastic in developing wordwall media. The results of the questionnaire showed that the improvement in teacher skills obtained the highest score of 4.72 on a scale of 5.

Keywords: Training; *Wordwall*; Innovative; Creative.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tiang utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perubahan dan tantangan global yang semakin kompleks. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan dengan penerapan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran. Penerapan teknologi informasi pada kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik (Dalu & Rohman,

2019; Husein, 2022). Dunia Pendidikan harus mampu untuk beradaptasi dengan perubahan yang terjadi di era digital saat ini agar tetap relevan dengan perubahan dan perkembangan jaman. Perubahan dan penyesuaian harus dilakukan pada dunia pendidikan agar relevan dengan tuntutan dan perkembangan jaman (Manan, 2023).

Peran guru dalam memberikan pembelajaran yang menarik dan bermakna sangat penting (Haryanto et al., 2023). Kegiatan pembelajaran harus mampu memfasilitasi peningkatan pengetahuan dan keterampilan (Ekaputra, 2023). Oleh karena itu guru harus terus melakukan inovasi dalam menyampaikan materi agar proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan analisis permasalahan yang dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi terdapat beberapa kendala antara lain guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi belum banyak yang memahami mengenai media interaktif seperti aplikasi *wordwall* serta media pembelajaran masih didominasi media *powerpoint* dikarenakan minimnya referensi dalam mengembangkan media alternatif yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, kegiatan pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* untuk menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif sangat perlu untuk dilakukan.

Aplikasi *wordwall* merupakan salah satu media interaktif yang dapat menciptakan media belajar yang inovatif dan kreatif. *Wordwall* merupakan platform pembelajaran interaktif yang memiliki banyak fitur yang bermanfaat bagi guru dan peserta didik. *Wordwall* merupakan media pembelajaran interaktif seperti quiz, wordsearch, hingga anagram berbasis aplikasi website (Ma'rifah & Mawardi, 2022). Aplikasi *wordwall* memiliki kelebihan dalam memfasilitasi beragam aktivitas pembelajaran dimana guru dapat memantau tingkat capaian dari setiap peserta didik. Kelebihan aplikasi *wordwall* adalah memiliki bermacam tema permainan dan dapat diakses secara gratis (Alam et al., 2023). Aplikasi *wordwall* sangat fleksibel untuk menyesuaikan tugas yang akan diberikan pada kegiatan pembelajaran.

Adanya perkembangan teknologi yang menjadikan segala sesuatu lebih mudah akan berdampak terhadap kemajuan bangsa (Ekaputra & Widarwati, 2023). Oleh karena itu, guru harus mampu menerapkan dan mengarahkan peserta didik dalam menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran. Keterampilan guru dalam menggunakan media dalam pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih aktif dan kreatif (Talitha et al., 2023). Penerapan media dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif (Ekaputra, 2020).

Aplikasi berbasis gamifikasi seperti *wordwall* adalah media pembelajaran yang mudah dalam pengoperasiannya karena sangat mudah dalam mengembangkan dan menggunakannya (Khoriyah & Muhid, 2022). Penerapan media pembelajaran seperti *wordwall* dapat meningkatkan kedisiplinan peserta didik (A. D. D. Utami et al., 2022), motivasi dalam belajar (Arimbawa, 2021), serta meningkatkan hasil peserta didik dalam belajar (Safitri et al., 2022).

Bersarnya manfaat aplikasi *wordwall* harus diimbangi oleh kemampuan guru untuk mengembangkan dan menerapkannya dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang bermacam-macam dipengaruhi oleh kreativitas guru (Ekaputra & Hasanah, 2021). Aplikasi *wordwall* yang dapat meningkatkan kompetensi peserta didik seperti keterampilan 4C sangat perlu untuk diterapkan, Kreativitas merupakan keterampilan yang saat ini sangat diperlukan agar mampu untuk beradaptasi dengan perubahan yang serba cepat (Sungkono & Ekaputra, 2024). Adanya kegiatan untuk pembekalan keterampilan 4C dapat kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik (Hendra et al., 2023).

Oleh karena itu, kegiatan pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* sangat diperlukan oleh Guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Kegiatan pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif, sehingga menghasilkan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi dilakukan pada tanggal 17 Juli 2024 yang diikuti oleh 32 guru dari seluruh bidang studi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi analisis awal yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan di sekolah mitra. Kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan kegiatan presentasi, demonstrasi, dan praktik pengembangan media. Pada akhir kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui ketercapaian kegiatan pelatihan yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi dan masukan dari guru terhadap kegiatan yang telah dilakukan serta saran untuk kegiatan yang akan dilakukan selanjutnya. Angket evaluasi akhir kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Angket Evaluasi Kegiatan Pelatihan

No.	Kriteria
1.	Materi pelatihan
2.	Penyampaian materi pelatihan
3.	Durasi pelatihan
4.	Metode pelatihan
5.	Peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan
6.	Peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan
7.	Tertarik mengembangkan media serupa setelah pelatihan

Sumber : Ekaputra et al. (2023)

Hasil isian angket evaluasi kegiatan pelatihan kemudian dihitung reratanya untuk menentukan ketercapaian pelaksanaan pelatihan. Kategori ketercapaian pelaksanaan pelatihan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori ketercapaian pelatihan

Interval Nilai	Kategori
4,01 – 5,00	Sangat Baik
3,01 – 4,00	Baik
2,01 – 3,00	Cukup
1,01 – 2,00	Kurang
0,01 – 1,00	Sangat Kurang

Sumber : Ekaputra et al. (2023)

HASIL KEGIATAN

Kegiatan PPM diawali dengan melakukan analisis permasalahan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Hasil pengamatan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi terdapat beberapa kendala antara lain guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi belum banyak yang memahami mengenai media interaktif seperti aplikasi *wordwall* serta media pembelajaran masih didominasi media *powerpoint* dikarenakan minimnya referensi dalam mengembangkan media alternatif yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan, tim PPM FKIP Universitas Jambi melakukan kerja sama dengan pihak SMA Negeri 2 Muaro Jambi untuk melakukan kegiatan pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* dalam rangka menciptakan lingkungan belajar yang inovatif dan kreatif.

Setelah dilakukan kesepakatan untuk melakukan kegiatan pelatihan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi pada tanggal 18 Juli 2024. Tahap awal pada kegiatan pelatihan dilakukan kegiatan presentasi mengenai media interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Hal tersebut dilakukan sebagai gambaran dan pembekalan kepada guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi dalam mengembangkan media interaktif. Metode selanjutnya adalah pengenalan dan cara menggunakan aplikasi *wordwall* sebagai aplikasi dasar pengembangan media interaktif. Pada kegiatan pelatihan, guru juga diminta untuk mengembangkan media interaktif *wordwall* yang dibimbing langsung oleh tim PPM FKIP Universitas Jambi.

Evaluasi pelaksanaan kegiatan PPM dilakukan pada akhir pelatihan yang bertujuan untuk mengetahui pendapat guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi sebagai peserta dalam kegiatan pelatihan mengenai ketercapaian, kebermanfaatan dan kebermaknaan program pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Hasil isian evaluasi kegiatan pelatihan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi ditampilkan pada Tabel 3.

Pada saat pelatihan berakhir, evaluasi pelaksanaan PPM dilakukan untuk menunjukkan pertanggungjawaban kegiatan kepada masyarakat, stakeholder, dan instansi. Tabel 3 menunjukkan hasil angket evaluasi kegiatan pelatihan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi. Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian, kebermanfaatan, dan kebermaknaan program pelatihan implementasi media interaktif *wordwall* untuk menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif.

Kegiatan pelatihan secara keseluruhan memperoleh nilai rerata 4,64 dengan kriteria sangat baik, dengan peningkatan keterampilan guru memperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 4,72. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *wordwall* merupakan media pembelajaran yang berperan penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, sehingga guru sangat antusias dalam membuat media pembelajaran berbasis *wordwall*.

Tabel 3. Hasil Angket Evaluasi Kegiatan Pelatihan

No.	Kriteria	Ketercapaian
1.	Materi pelatihan	4,66
2.	Penyampaian materi pelatihan	4,69
3.	Durasi pelatihan	4,50
4.	Metode pelatihan	4,63
5.	Peningkatan pengetahuan setelah mengikuti pelatihan	4,69
6.	Peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan	4,72
7.	Tertarik mengembangkan media serupa setelah pelatihan	4,63
Rerata		4,64

Penggunaan media interaktif *wordwall* dalam kegiatan pembelajaran memiliki beberapa kelebihan seperti menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, memfasilitasi gaya belajar peserta didik yang beragam, meningkatkan rasa percaya diri dan kolaborasi antar peserta didik, serta dapat diterapkan pada model pembelajaran berbasis masalah maupun proyek. Penggunaan aplikasi *wordwall* yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar dapat meningkat melalui penerapan aplikasi *wordwall* karena aplikasi tersebut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan (Utami et al., 2023). Tingginya antusias guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi dalam mengikuti kegiatan pelatihan diharapkan dapat terus memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi *wordwall* dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan implementasi media interaktif wordwall untuk menciptakan suasana belajar yang inovatif dan kreatif yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Muaro Jambi, menunjukkan antusias guru yang sangat tinggi dalam mengembangkan media wordwall. Hasil isian angket menunjukkan peningkatan keterampilan guru memperoleh nilai tertinggi yaitu sebesar 4,72 dari skala 5. Hasil tersebut menunjukkan bahwa wordwall merupakan media pembelajaran yang berperan penting dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran, sehingga guru sangat antusias untuk mengembangkan media berbasis aplikasi wordwall. Kegiatan pelatihan secara keseluruhan memperoleh nilai rerata 4,64 dari skala 5 dengan kriteria sangat baik. Hal itu menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan guru dapat mengikuti materi yang disampaikan serta mengimplementasikan ilmu yang didapat dalam pelatihan pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Tingginya antusias guru SMA Negeri 2 Muaro Jambi dalam mengikuti kegiatan pelatihan diharapkan dapat terus memotivasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan aplikasi wordwall dan menerapkannya dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alam, N., Adnan, & Wahab, S. S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik menggunakan Model Problem Based Learning berbantu Media Wordwall pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 3 Enrekang. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1138–1145.
- Arimbawa, I. G. P. A. (2021). Penerapan Word Wall Game Quis Berpadukan Classroom Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Biologi. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(2), 324–332. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5244716>
- Dalu, Z. C. A., & Rohman, M. (2019). Pengembangan e-learning sebagai media pembelajaran simulasi dan komunikasi digital bagi siswa SMK. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(1), 25–33.
- Ekaputra, F. (2020). Efektivitas Laboratorium Virtual Kimia Berbasis Hypertext Markup Language 5 Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar. *Tarbawy: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 6–16. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v7i1.1201>
- Ekaputra, F. (2023). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Praktikum Dengan Model Discovery Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Kolaborasi Dan Kreativitas Mahasiswa. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(3), 238–242. <https://doi.org/10.31764>
- Ekaputra, F., & Hasanah, E. (2021). Peningkatan Aktivitas Belajar Melalui Implementasi Media Virtual Laboratorium Kimia pada Masa Pandemi Covid-19 [Increasing Learning Activities Through the Implementation of Virtual Chemistry Laboratory Media During the Covid-19 Pandemic]. *Tajdidukasi: Jurnal*

- Penelitian Dan Kajian Pendidikan Islam*, 11(1), 11–16.
<https://doi.org/10.47736/tajdidukasi.v11i1.348>
- Ekaputra, F., Hendra, Utami, S., Rofiazka, & Huda, F. (2023). Pelatihan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Construct untuk Meningkatkan Keterampilan dalam Penggunaan. *JPM Pinang Masak*, 4(2), 2023.
- 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>
- 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>
- Hendra, Candra, A. A., & Ekaputra, F. (2023). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa Melalui Kegiatan Pendampingan Penulisan Gagasan Pada Artikel. *ESTUNGKARA*, 2(1), 24–32. <https://online-journal.unja.ac.id/estungkara/article/view/24577>
- Husein, W. M. (2022). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Melalui Penerapan Teknologi Informasi di MI Miftahul Ulum Bago Pasirian. *Jurnal PETISI*, 3(1), 20–28.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi Teknologi Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall Website pada Mata Pelajaran PAI di Masa Penerapan Pembelajaran Jarak Jauh: Tinjauan Pustaka. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(3), 192–205. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i3.4862>
- Manan, A. (2023). Pendidikan Islam Dan Perkembangan Teknologi: Menggagas Harmoni Dalam Era Digital. *SCHOLASTICA: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 56–73.
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235.
- Safitri, M., Nazliati, & Rasyid, M. N. (2022). Penerapan Media Web Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Siswa di SMP Negeri 2 Langsa. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(1), 47–56. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v9i1.636>
- Sungkono, S., & Ekaputra, F. (2024). The Application of Audio Scripts for Micro Learning Meaning and Purpose in Enhancing Students' Learning Creativity. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 4(3), 397–401. <https://doi.org/10.35877/454RI.daengku2529>

- Talitha, S., Rosdiana, R., & Mukhtar, R. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru MGMP Bahasa Indonesia SMA Kota Bogor. *Swarna Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 2963–184.
- Utami, A. D. D., Marini, A., Nurcholida, N., & Sabanil, S. (2022). Penerapan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Karakter Disiplin Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6855–6865. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3365>
- Utami, F., Pradana, A. Y., Sheftyawan, W. B., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61–67.