

Penggunaan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo

Tigor Sitohang¹, Eva Dita Yanti Simanjuntak², Sarah Evelyn Samosir³,
Mindela Frida Panggabean⁴, Sarah Evelyn Simanjuntak⁵.

Universitas HKBP Nommensen Medan
Korespondensi penulis: sitohang.urk@gmail.com

Article History:

Received: Januari 29, 2023;
Accepted: Februari 29, 2023;
Published: Maret 30, 2023;

Keywords: *Wordwall Website*,
Learning Motivation, *Bima Utomo*
Vocational School.

Abstract: *A teaching program is a plan for implementing the teaching and learning process which is based on consideration of the objectives to be achieved, materials, methods, tools, time allocation and evaluation so that students master the learning process and have optimal learning outcomes. Wordwall is an interactive media that provides features to foster student learning motivation according to the learning material presented by the teacher in class. Word wall media provides features such as quizzes, matching, pairing, anagrams, random words, word searches, grouping. The PkM (Community Service) Lecture Program with the title "Using the Wordwall Website as a Learning Media to Increase Student Learning Motivation at Bima Utomo BS Vocational School" is carried out by prioritizing how to use the wordwall website, especially for teachers or teaching staff at Bima Utomo BS Vocational School with the main aim increase student learning motivation and make it easier for teachers to deliver learning material. The results of the implementation of Community Service at BIMA UTOMO BS Vocational School, Sidodadi Village, Batang Kuis District, Deli Serdang Regency, North Sumatra which was carried out from February 5 - February 27 2024, the team was able to adapt well so that a cooperative relationship was established between the school, students and students, teachers are able to use wordwall media as an interactive learning media for the continuity of teaching and learning activities, socialize the use of wordwall media as an interactive learning media, provide contributions in the form of assistance to the school regarding administration and students feel motivated by the existence of interactive learning media.*

Abstrak

Program pengajaran adalah suatu rencana pelaksanaan proses belajar mengajar yang didasarkan atas pertimbangan tujuan yang ingin dicapai, bahan, metode, alat, alokasi waktu dan evaluasi agar siswa menguasai proses belajar dan hasil belajar yang optimal. Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan fitur-fitur dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru dalam kelas. Media word wall menyediakan fitur seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan. Program Kuliah PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) dengan judul "Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo BS" dilaksanakan dengan mengutamakan cara penggunaan website word wall khususnya kepada guru atau tenaga pendidik di SMK Bima Utomo BS dengan tujuan utama meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK BIMA UTOMO BS Desa Sidodadi, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara yang dilaksanakan dari tanggal 5 Februari -27 Februari 2024 Tim mampu beradaptasi dengan baik sehingga terjalinnya hubungan Kerjasama antara pihak sekolah, siswa, dan mahasiswa, guru mampu menggunakan media wordwall sebagai media pembelajaran interaktif bagi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar, mensosialisasikan penggunaan media wordwall sebagai media pembelajaran interaktif, memberikan kontribusi berupa bantuan kepada pihak sekolah terkait dengan administrasi dan siswa merasa termotivasi dengan adanya media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci: Website Wordwall, Motivasi Belajar, SMK Bima Utomo.

LATAR BELAKANG

Pendidikan pada zaman sekarang sudah termasuk bagian dari kewajiban karena tanpa pendidikan manusia akan mengalami buta huruf dan buta angka. Memperoleh pendidikan dapat dilakukan melalui belajar di sekolah. Belajar di sekolah sangat membantu sikap, karakter, dan pengetahuan kita jauh lebih berkembang dan bertumbuh lebih baik. Dengan adanya didikan seorang guru, maka seorang pelajar (siswa-siswi) akan memperoleh ilmu pengetahuan dan motivasi. Didikan seorang guru dapat diterima pada saat guru mengajar di dalam kelas.

Mengajar pada hakekatnya ialah membelajarkan siswa, dalam arti mendorong dan membimbing siswa belajar. Membelajarkan siswa mengandung maksud agar guru berupaya mengaktifkan siswa belajar. Dengan demikian, di dalam proses pembelajaran guru menggunakan berbagai strategi dan media semata-mata supaya siswa belajar (Sri Anitah W, dkk, 2009:1.3). Bila terjadi pada suatu situasi tertentu, yang berbeda dari situasi lain disebut pembelajaran. Menurut Undang-Undang No.20 Tahun 2003 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.” Lingkungan belajar merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen atau unsur: tujuan, bahan pelajaran, strategi, alat, siswa, dan guru (Sri Anitah W, dkk, 2009:1.15). Mengajar merupakan salah satu bagian penting dan utama dalam program pengajaran.

Program pengajaran adalah suatu rencana pelaksanaan proses belajar mengajar yang didasarkan atas pertimbangan tujuan yang ingin dicapai, bahan, metode, alat, alokasi waktu dan evaluasi agar siswa menguasai proses belajar dan hasil belajar yang optimal. Peningkatan kualifikasi pendidikan guru diharapkan mampu meningkatkan kemampuan profesional mengajar. Guru dalam hal ini sangat penting dilakukan mengingat profesi mengajar merupakan pekerjaan yang tidak mudah dilakukan. Dalam mengajar terkandung kemampuan menganalisis kebutuhan siswa, mengambil keputusan yang harus dilakukan, merancang pembelajaran yang efektif dan efisien mengaktifkan siswa melalui motivasi, mengevaluasi hasil belajar, merevisi pembelajaran agar lebih efektif. Mengajar merupakan kegiatan manajerial yang harus dilakukan secara profesional. Sebab yang siswa terima dalam pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku mereka dalam kehidupan selanjutnya (TIM FKIP, 2009:1.3)

Program pengajaran adalah suatu rencana pelaksanaan proses belajar mengajar yang didasarkan atas pertimbangan tujuan yang ingin dicapai, bahan, metode, alat, alokasi waktu dan evaluasi agar siswa menguasai proses belajar dan hasil belajar yang optimal. Peningkatan

kualifikasi pendidikan guru diharapkan mampu meningkatkan kemampuan profesional mengajar. Guru dalam hal ini sangat penting dilakukan mengingat profesi mengajar merupakan pekerjaan yang tidak mudah dilakukan. Dalam mengajar terkandung kemampuan menganalisis kebutuhan siswa, mengambil keputusan yang harus dilakukan, merancang pembelajaran yang efektif dan efisien mengaktifkan siswa melalui motivasi, mengevaluasi hasil belajar, merevisi pembelajaran agar lebih efektif. Mengajar merupakan kegiatan manajerial yang harus dilakukan secara profesional. Sebab yang siswa terima dalam pembelajaran dapat mempengaruhi perkembangan dan perilaku mereka dalam kehidupan selanjutnya.

Dalam proses pembelajaran di sangat dibutuhkan sebuah media yang mendukung dan membantu pelaksanaan pembelajaran di kelas. Media yang dipilih harus sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Media yang dipilih dan digunakan harus sesuai dengan kondisi dan situasi sekolah, maka salah satu media yang dapat digunakan adalah aplikasi Worldwall.

Wordwall merupakan media interaktif yang menyediakan fitur-fitur dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan guru dalam kelas. Media word wall menyediakan fitur seperti kuis, menjodohkan, memasang pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokkan. Media ini dapat di akses melalui *smarthphone*, laptop, maupun tablet sehingga dapat memudahkan para guru dan siswa belajar di kelas. Selain itu wordwall juga memungkinkan guru untuk mengubah template yang ada dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan seperti penggunaan gambar, audio, dan video dalam aktivitas pembelajaran. Wordwall dilengkapi fitur gratis untuk lima permainan dalam satu akun. Sehingga wordwall tetap dapat digunakan secara gratis. Penggunaan Wordwall dapat menumbuhkan motivasi siswa melalui macam-macam fitur yang ada didalam Wordwall.

Motivasi adalah suatu dorongan yang ada pada diri seorang individu yang menyebabkan individu tersebut melakukan aktivitas atau kegiatan dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Motivasi bisa didapatkan oleh siswa bisa melalui materi pelajaran, media pembelajaran, strategi pembelajaran dan model pembelajaran yang digunakan guru sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.

Dick dan Carey (1985) mengatakan bahwa suatu strategi pembelajaran, yaitu menjelaskan komponen-komponen umum suatu set bahan pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan secara bersama-sama untuk menghasilkan hasil belajar pada peserta didik (Robinson Situmorang, dkk, 2006:6.3). Peningkatan kemampuan mengajar merupakan suatu proses pembentukan keterampilan yang dilandasi oleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap

yang mantap yang diharapkan telah terbentuk menempuh berbagai mata kuliah, proses pembentukan keterampilan terutama keterampilan mengajar haruslah dilakukan secara bertahap dan sistematis.

KAJIAN TEORITIS

1. Pengertian Motivasi

Motivasi adalah petunjuk bagian dari psikologis dalam bentuk dorongan yang timbul pada diri seseorang akibat pengaruh dari orang lain atau diri sendiri secara sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu (Prihartanta, 2015).

Menurut Wina Sanjaya (2010:249) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran, motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Sering terjadi siswa yang kurang berprestasi bukan disebabkan oleh kemampuannya yang kurang, akan tetapi dikarenakan tidak adanya motivasi untuk belajar sehingga ia tidak berusaha untuk mengarahkan segala kemampuannya.

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu karena seseorang menerima suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan. Motivasi merupakan respon yang muncul dari diri manusia, tetapi kemunculannya karena terangsang atau terdorong oleh adanya unsure lain (Rumhadi, 2017).

Menurut (Nurhayati & Nasution, 2022), motivasi dapat juga dikatakan sebagai serangkaian usaha yang dilakukan seseorang untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka maka akan berusaha meniadakan atau menggelakan perasaan tidak suka itu.

2. Ciri-Ciri Motivasi

Menurut (Saptono, 2016) motivasi dapat diidentifikasi dalam beberapa ciri berdasarkan hubungannya dengan perilaku, yakni: (1) Motivasi tidak hanya merangsang suatu perilaku tertentu saja, tetapi merangsang berbagai kecenderungan berperilaku yang memungkinkan tanggapan yang berbeda. (2) Kekuatan dan efisiensi perilaku mempunyai hubungan yang bervariasi dengan kekuatan determinan. (3) Motivasi mengarahkan perilaku pada tujuan tertentu. (4) Penguatan positif (positivereinforcement) menyebabkan suatu perilaku tertentu cenderung untuk diulangi kembali. (5) Kekuatan perilaku akan melemah bila akibat dari perbuatan itu bersifat tidak enak

3. Macam-Macam Motivasi

Menurut (Masni, 2015) jenis-jenis motivasi, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut motivasi intrinsik dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut motivasi ekstrinsik. Hal ini juga dipertegas oleh Kompri (2016 : 6), motivasi terbagi menjadi dua yaitu:

a. Motivasi intrinsik merupakan motivasi tanpa memerlukan rangsana dari luar diri seseorang individu. Motivasi instrinsik adalah motivasi yang sudah ada dalam diri seseorang idnividu tanpa dipengaruhi atau tanp adanya rangsangan bantuan dari orang lain. Motivasi intrinsik biasanya lebih efektif karena berasal dari dalam diri seseoarang.

b. Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul oleh rangsangan atau dorongan dari luar seperti misalnya adanya hadiah, dan menghindari hukuman. Motivasi selalu bertalian dengan tujuan yang akan dicapai dalam suatu kegiatan, sehingga motivasi mempengaruhi adanya suatu kegiatan. Menurut para ahli, dapat penulis simpulkan bahwa jenis motivasi adalah motivasi dari dalam diri (intrinsik) dan motivasi dari luar diri (ekstrinsik). Motivasi yang ada dalam diri siswa, muncul karena dorongan dalam hati nurani untuk melakukan suatu aktivasi atau kegiatan. Penyebab adanya motivasi intrinsik karena takut dimarahi, kehilangan poin, atau gagal dalam ujian. Oleh karena itu, penting bagi siswa untuk memiliki motivasi ekstrinsik yang diberikan oleh guru maupun orang lain dalam belajar, namun motivasi intrinsik juga sangat penting.

4. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Nashar (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014) motivasi belajar merupakan kecenderungan siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi belajar akan mendorong semangat belajar pada siswa dan sebaliknya kurangnya motivasi belajar akan melemahkan semangat belajar yang juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa

Motivasi belajar adalah sikap mental individu yang tidak tertarik yang mengambil bagian penting dalam semangat, energi, dan energi untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki banyak energi untuk kegiatan rekreasi dengan belajar bekerja (Sardiman (2014:75).

Sedangkan menurut Purwanto (Isnawati & Samian, 2017) “Motivasi belajar adalah suatu pernyataan yang kompleks di dalam suatu organisme yang mengarahkan tingkah laku perbuatan ke suatu tujuan atau perangsang”

5. Media Pembelajaran

Media adalah alat bantu perantara sesuatu baik berupa manusia, materi atau kejadian yang membantu membangun kondisi yang dapat membantu membuat peserta didik mampu memperoleh akfektif, kognitif atau psikomotorik (Shofia & Dadan, 2021). Secara umum kedudukan media dalam sistem pembelajaran sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (reinforcement) dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik (Kustandi & Sutjipto, 2011: 19). Hal ini sesuai dengan pernyataan Rao (2014: 142) dimana media dapat bertindak sebagai fasilitator dalam proses belajar-mengajar serta memiliki potensi besar sebagai alat pengajaran yang membantu guru

6. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media adalah sebagai alat bantu guru dalam mengkomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga dapat menghindari adanya kesalahan (Sanjaya, 2011: 206).

Menurut Kemp & Dayton (Arsyad, 2017: 23) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media tersebut digunakan untuk perorangan atau sekelompok orang. Ketiga fungsi tersebut diantaranya untuk memotivasi minat dan tindakan, menyajikan informasi, dan memberikan instruksi.

7. Pengertian *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah website yang menarik pada browser yang bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. (Ma'rifah & Mawardi, 2022)

Word wall adalah sebuah media pembelajaran kumpulan kosa kata yang terorganisir secara sistematis yang ditampilkan dengan hurup yang besar dan ditempelkan pada dinding suatu kelas (HARTATININGSIH, 2022).

Menurut Lesatari, (2021) *wordwall* berguna sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi siswa. Game ini dapat digunakan melalui laptop atau smarthphone. Dalam aplikasi *wordwall* terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat siswa tertarik.

Berdasarkan beberapa pendapat para alih tersebut, dapat disimpulkan bahwa *wordwall* adalah sebuah medi pembelajaran berbentuk website yang dapat melibatkan siswa belajar secara aktif karena *wordwall* memiliki 8 fitur. Fitur dalam *wordwall* berbentuk fitur game dan kuis. Seperti kuis interaktif, memasangkan pasangan, acak kata, dan anagram.

Media *wordwall* ini dapat melihat perkembangan kemampuan siswa dan juga dapat melibatkan siswa dalam pembuatannya serta aktivitas penggunaannya.

8. Tujuan Wordwall

Tujuan dari penggunaan media *wordwall* adalah peningkatan kreativitas, kemudahan guru akses belajar dan interaksi siswa terhadap sumber belajar secara signifikan sehingga diharapkan terjadinya pembelajaran tidak sengaja (*unconscious learning*) dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan guru (Maghfiroh et al., 2018)

Fungsi *wordwall* menurut (P.M Sari & Yarza, 2021) dimanfaatkan sebagai media belajar dan alat penilaian yang dapat menumbuhkan daya tarik mn bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Wordwall* menawarkan beragam pilihan permainan seperti, crossword, quiz, random cards (kartu acak) dan masih banyak lainnya. Selain itu, permainan yang telah dibuat dapat dicetak dalam bentuk PDF, sehingga memudahkan bagi peserta didik yang mempunyai kendala pada jaringan. *Wordwall* dipilih karena memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk membuat soal-soal seperti sebuah game atau permainan sehingga ketika peserta didik menggunakannya seperti belajar sekaligus bermain. Adapun fitur-fitur *Wordwall* yang gratis untuk diakses yaitu 18 fitur di antaranya (Ardila et al., 2023).

METODE PENELITIAN

Program Kuliah PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) dengan judul “Penggunaan Website *Wordwall* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMK Bima Utomo BS ”dilaksanakan dengan mengutamakan cara penggunaan website word wall khususnya kepada guru atau tenaga pendidik di SMK Bima Utomo BS dengan tujuan utama meningkatkan motivasi belajar siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Program ini dilaksanakan dengan cara sosialisasi kepada guru bagaimana penggunaan website word wall sesuai dengan materi pembelajaran yang diajarkan. Kegiatan pkm ini dilaksanakan sesuai dengan jam pelajaran di sekola. Mahasiswa melakukan sosialisasi penggunaan word wall pada mata pelajar bahasa inggris dan bahasa indonesia selama 3 minggu kegiatan pengabdian. Jumlah siswa peserta kegiatan PkM – Pengabdian kepada Masyarakat ini khususnya kelas 10 TKJ adalah 15 siswa. Seluruh volume pekerjaan mahasiswa peserta PkM meliputi 3 (tiga) yaitu:

1. Melakukan sosialisasi penggunaan website word wall kepada guru
2. Mengawasi ruangan kelas jika ada guru berhalangan dan tidak dapat hadir.
3. Melaksanakan baris bebaris setiap pagi.

4. Melaksanakan upacara bendera merah putih setiap hari Senin.
5. Melaksanakan kebersihan lingkungan sekolah bersama guru dan siswa

A. Persiapan Dan Pembekalan

- a. Mekanisme pelaksanaan kegiatan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)- Pengabdian Universitas HKBP Nommensen Medan meliputi:
 1. Persiapan
 2. Observasi lapangan
 3. Pemilihan lokasi PkM
 4. Pendaftaran Peserta PkM
 5. Pembekalan bagi mahasiswa dan dosen pembimbing lapangan (DPL)
 6. Pengantaran mahasiswa ke lokasi PkM
 7. Monitoring evaluasi
 8. Penarikan mahasiswa dari lokasi PkM
- b. Materi persiapan dan pembekalan PkM. Persiapan dan pembekalan bagi mahasiswa peserta kegiatan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)- Pengabdian Universitas HKBP Nommensen Medan meliputi:
 1. Peran Universitas HKBP Nommensen Medan dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui pelaksanaan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)-di Sekolah SMKS Bima Utomo BS.
 2. Aktualisasi kebijakan akademik dalam pelaksanaan PkM Universitas HKBP Nommensen Medan
 3. Falsafah (arti, tujuan, sasaran dan manfaat dari PkM)
 4. Rencana program dan pengorganisasian PkM
 5. Peran PkM dalam menggunakan Word Wall pada pembelajaran Bahasa Inggris Dan Bahasa Indonesia di kelas X TKJ.
 6. Peran komunikasi dalam pelaksanaan program di lokasi PkM
 7. Latihan penyusunan rencana program dan pengorganisasian PkM
 8. Deskripsi tugas, tata terib, pelaporan, dan penilaian mahasiswa peserta PkM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelaksanaan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) Pengabdian di SMKS BIMA UTOMO BS sesuai yang ada di lapangam meliputi:

1. Kegiatan inti sosialisasi penggunaan media *wordwall* pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
2. Kegiatan pendampingan guru dalam menggunakan media *wordwall* dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Kegiatan penunjang lainnya.

Untuk pelaksanaan kegiatan PkM dibuka secara resmi oleh Kepala Sekolah Bersama tim yang dimulai pada hari Senin tanggal 5 Februari 2024. Rincian kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi Bersama guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 7 Februari 2024. Materi sosialisasi adalah pengenalan website *wordwall*, fitur, dan cara penggunaan website *wordwall*. Setelah kegiatan sosialisasi selesai, diharapkan para guru mata pelajaran dapat menggunakan website dalam pembelajaran.
2. Pendampingan guru mata pelajaran Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia di dalam kelas dengan menggunakan media *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan motivasi siswa. Kegiatan ini dilaksanakan dengan materi *Simple Past Tense* untuk mata pelajaran Bahasa Inggris dan Teks Negosiasi untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan ini terlaksana selama seminggu dari hari Senin tanggal 12 Februari 2024 samapai dengan hari Sabtu tanggal 17 Februari 2024. Tujuan daripada kegiatan ini adalah mendampingi guru mata pelajaran yang bersangkutan dalam menggunakan media *wordwall* sebagai media pembelajaran.

Pada pertemuan pertama dimulai dengan guru yang memberikan materi kepada siswa. Setelah itu, siswa diminta untuk mengerjakan soal dan kuis terkait dengan materi pembelajaran. Guru menggunakan media *wordwall* ___menjadi media pembelajaran berbentuk kuis untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan.

Pertemuan kedua dilakukan pendampingan guru Bahasa Indonesia yang dilaksanakan pada hari Selasa 13 Februari 2024. Tim mendampingi guru Bahasa Indonesia memberikan materi pembelajaran.

Pertemuan ketiga, tim mendampingi guru Bahasa Inggris pada hari Jumat, 16 Februari 2024. Pada pendampingan ini, tim mendampingi guru yang telah diberikan sosialisasi sebelumnya dalam menggunakan media *wordwall* untuk pembelajaran.

Kegiatan ini dilakukan selama seminggu, dimana guru didampingi untuk menggunakan media *wordwall* dalam pembelajaran.

3. Verifikasi, yang merupakan evaluasi daripada pendampingan yang sudah dilaksanakan selama seminggu. Kegiatan evaluasi ini dilakukan di tanggal 19-22 Februari 2024. Tujuan dari kegiatan evaluasi ini adalah untuk melihat apakah guru bisa menggunakan media *wordwall* dengan baik sebagai media pembelajaran berbentuk kuis. Kegiatan ini juga bertujuan untuk melihat apakah motivasi dan minat siswa dalam belajar.
4. Kegiatan penunjang lainnya, seperti :
 - a) mengawasi kelas apabila guru yang berhalangan hadir;
 - b) mengikuti upacara bendera yang dilakukan setiap hari senin
 - c) mengikuti apel pagi yang dilaksanakan setiap hari selasa sampai hari sabtu
 - d) melakukan gotomg royong membersihkan pekarangan sekolah;
 - e) membantu kegiatan administrasi sekolah.

2. Pembahasan

Di minggu pertama, tim melakukan observasi serta melaksanakan sosialisasi kepada guru mata pelajaran terkait media pembelajaran *wordwall*. Di minggu kedua, tim melaksanakan pendampingan kepada guru-guru yang bersangkutan untuk menggunakan media pembelajaran. Tim membantu guru dalam menggunakan media mulai dari membuat akun, memakai fitur media pembelajaran yang akan digunakan di kelas, serta membantu siswa cara mengerjakan soal yang diberikan.

Di minggu ketiga tim melakukan evaluasi kepada guru apakah guru sudah mampu menggunakan media dalam pembelajaran serta menilai tingkat motivasi siswa melalui angket yang diberikan kepada siswa.

Berikut hasil angket yang diisi oleh 17 responden terkait dengan motivasi belajar siswa.

Pernyataan	Persentase				
	SS	S	R	TS	STS

Saya rajin ke sekolah terutama mata pelajaran yang saya sukai	11%	83%	6%	0%	0%
Saya sangat antusias dalam pembelajaran dengan media wordwall	35%	59%	6%	0%	0%
Pembelajaran berbasis wordwall membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	18%	64%	18%	0%	0%
Mengerjakan soal menggunakan website wordwall sangat menyenangkan	34%	60%	6%	0%	0%
Media latihan soal menggunakan website wordwall yang digunakan guru membuat saya sangat menyukai pembelajaran.	29%	41%	30%	0%	0%
Saya lebih aktif ketika pembelajaran diiringi dengan media latihan soal website wordwall	27%	62%	11%	0%	0%
Saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal yang disajikan dalam website wordwall.	29%	62%	0%	0%	0%

1. Responden menanggapi pernyataan nomor 1 yaitu “saya rajin ke sekolah terutama mata pelajaran yang saya sukai”, tanggapan responden dari total 17 responden yaitu Sebagian besar memilih setuju sebanyak 83%, sebanyak 11% memilih sangat setuju , dan 6% lainnya memilih ragu-ragu.
2. Responden menanggapi pernyataan nomor 2 yaitu “saya sangat antusias dalam pembelajaran dengan media *wordwall*”, tanggapan responden dari total 17 responden yaitu Sebagian besar memilih setuju sebanyak 59%, sebanyak 35% memilih sangat setuju , dan 6% lainnya memilih ragu-ragu.
3. Responden menanggapi pernyataan nomor 3 yaitu “pembelajaran berbasis *wordwall* membuat saya lebih termotivasi untuk belajar”, tanggapan responden dari total 17 responden yaitu Sebagian besar memilih setuju sebanyak 64%, sebanyak 18% memilih sangat setuju , dan 18% lainnya memilih ragu-ragu.
4. Responden menanggapi pernyataan nomor 4 yaitu “mengerjakan soal menggunakan website *wordwall* sangat menyenangkan”, tanggapan responden dari total 17 responden yaitu Sebagian besar memilih setuju sebanyak 60%, sebanyak 34% memilih sangat setuju , dan 6% lainnya memilih ragu-ragu.
5. Responden menanggapi pernyataan nomor 5 yaitu “media Latihan soal menggunakan website *wordwall* yang digunakan guru membuat saya menyukai pembelajaran”, tanggapan responden dari total 17 responden yaitu Sebagian besar memilih setuju sebanyak 41%, sebanyak 29% memilih sangat setuju , dan 30% lainnya memilih ragu-ragu.

6. Responden menanggapi pernyataan nomor 6 yaitu “saya lebih aktif Ketika pembelajaran diiringi dengan media Latihan soal website *wordwall*”, tanggapan responden dari total 17 responden yaitu Sebagian besar memilih setuju sebanyak 62%, sebanyak 27% memilih sangat setuju , dan 11% lainnya memilih ragu-ragu.
7. Responden menanggapi pernyataan nomor 7 yaitu “saya merasa senang dan puas bila berhasil menyelesaikan soal yang disajikan dalam website *wordwall*”, tanggapan responden dari total 17 responden yaitu Sebagian besar memilih setuju sebanyak 62%, sebanyak 29% memilih sangat setuju.





KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMK BIMA UTOMO BS Desa Sidodadi, Kecamatan Batang Kuis, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara yang dilaksanakan dari tanggal 5 Februari -27 Februari 2024 antara lain:

- Tim mampu beradaptasi dengan baik sehingga terjalinnya hubungan Kerjasama antara pihak sekolah, siswa, dan mahasiswa.
- Guru mampu menggunakan media *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif bagi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar
- Tim mensosialisasikan penggunaan media *wordwall* sebagai media pembelajaran interaktif bagi keberlangsungan kegiatan belajar mengajar.
- Tim memberikan kontribusi berupa bantuan kepada pihak sekolah terkait dengan administrasi serta mengawasi kelas yang gurunya berhalangan hadir
- Siswa merasa termotivasi dengan adanya media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan kesimpulan diatas, ada saran yang bisa disampaikan yaitu para Guru diharapkan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Siswa perlu lebih meningkatkan keinginan, dan motivasi dalam pembelajaran, serta lebih memperhatikan materi pembelajaran yang diajarkan setiap pertemuannya.

DAFTAR REFERENSI

- Ardila, I., Nuryasin, M. J., Cahya, N., Nida, N. A., & Ashilah, H. (2023). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Wordwall Di SMA Negeri 1 Ciruas*. 3, 7247–7258.
- Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, 4(1), 4.
- HARTATININGSIH, D. (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(3), 303–312. <https://doi.org/10.51878/action.v2i3.1443>
- Isnawati, N., & Samian. (2017). Kemandirian Belajar Ditinjau Dari Kreativitas Belajar Dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1), 128–144.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Ma'rifah, M. Z., & Mawardi, M. (2022). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menggunakan Hyflex Learning Berbantuan Wordwall. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 225–235. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p225-235>
- Maghfiroh, K., Roudlotul, M. I., & Semarang, H. (2018). Penggunaan Media Word Wall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jpk*, 4(1), 64–70. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Masni, H. (2015). Strategi meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *Dikdaya*, 5(1), 34–45.
- Nurhayati, & Nasution, J. S. (2022). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas Viii Smpit Fajar Ilahi Batam. *Jurnal AS-SAID*, 2(1), 100–115.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 1(83), 1–11.
- Rumhadi, T. (2017). Urgensi Motivasi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Diklat Keagamaan*, 11(1), 33–41. bdksurabaya.e-journal.id/?article?download
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama ...*, 1, 189–212. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Shofia, M., & Dadan, S. (2021). Pembelajaran di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 05(01), 1561.