

Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Di SMK Swasta Bersama Berastagi

Elisabeth Margareta¹, Monalisa Hutagaol², Lian Yesika Hutasoit³,
Cindi Sitinjak⁴, Betesda Lumban Gaol⁵
Universitas HKBP Nommensen Medan

Korespondensi penulis: monalisa.hutagaol@student.uhn.ac.id

Article History:

Received: 20 Februari, 2024

Accepted: 25 Maret, 2024

Published: 31 Maret, 2024

Keyword: Interactive Learning
Media, Wordwall, Literacy

Abstract: *Implementation of Community Activities (PkM) is a program carried out by FKIP students at HKBP Nommensen University, Medan. Program for implementing Wordwall-based interactive learning media to improve literacy skills at SMKS Bersama Berastagi. In the learning process, supporting media is needed to help implement the interactive teaching and learning process in the classroom. The media chosen is adapted to the situation and conditions existing in the school, therefore it is deemed appropriate to use Wordwall media to help facilitate the teaching and learning process in the classroom. Interactive learning is inviting students to involve thinking, seeing, hearing and skills at the same time, one of which is while writing. Wordwall is an alternative choice from various types of interactive learning media that can make the learning process fun and not boring for students and teachers. This application aims to be a fun learning resource, media and assessment tool for students. So the results of using wordwall-based interactive learning media increase literacy skills. In this way, students' literacy skills at Berastagi Private Vocational School can increase and by using wordwall learning media it can be made more interesting and varied. Then students' enthusiasm for learning will increase and it won't be boring.*

Abstrak

Pelaksanaan kegiatan Masyarakat (PkM) merupakan program yang dilaksanakan oleh mahasiswa FKIP Universitas HKBP Nommensen Medan. Program penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Wordwall untuk meningkatkan kemampuan literasi di SMKS Bersama Berastagi. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang mendukung untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar dikelas yang interaktif. Media yang dipilih disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di sekolah, dengan itu dirasa tepat dengan penggunaan media Wordwall dalam membantu kemudahan proses belajar mengajar di kelas. Pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus, salah satunya adalah sambil menulis. wordwall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar. Aplikasi ini bertujuan sebagai sumber belajar, media, dan alat penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik. Maka hasil penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis wordwall meningkatkan kemampuan literasi. Dengan demikian kemampuan literasi siswa di SMK Swasta Bersama Berastagi dapat meningkat dan dengan menggunakan media pembelajaran wordwall agar lebih menarik dan bervariasi. Maka semangat belajar peserta didik akan lebih meningkat dan tidak membosankan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Wordwall, Literasi.

LATAR BELAKANG

Pembelajaran interaktif merupakan suatu bentuk media pembelajaran yang dalam penggunaannya dapat menimbulkan keterkaitan antara pengguna dengan media pembelajaran

* Monalisa Hutagaol, monalisa.hutagaol@student.uhn.ac.id

tersebut dengan saling memberikan pengaruh serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainya dalam membantu menyampaikan materi pembelajaran (Prior et al., 2016). Pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa, dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran interaktif melibatkan siswa lebih aktif di kelas terciptanya pembelajaran yang tidak membosankan. Peningkatan dilandasi dengan rasa kemauan yang tinggi dengan digerakan oleh seorang Guru di kelas untuk membangun literasi siswa

Literasi digital berasal dari kata ‘literasi’ dan ‘digital’. Literasi diartikan sebagai kemampuan menulis dan membaca, sedangkan kata digital memiliki arti format bacaan dan tulisan yang ada di komputer. Apabila disatukan, literasi digital adalah kemampuan menggunakan komputer untuk menulis dan membaca dalam format digital (Restu et al., 2023). Literasi Digital berarti kemampuan mengolah informasi secara kritis berbasis teknologi. Pembelajaran literasi digital bertujuan untuk menggabungkan aspek linguistik dan kognitif, termasuk proses berbicara, membaca, dan menulis, dan konsep menganalisis wacana tertulis dengan menggunakan teknologi (Subagjo, 2023).

Dalam proses pembelajaran dibutuhkan sebuah media yang mendukung untuk membantu pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas yang interaktif. Maka siswa akan memperoleh hasil belajar yang telah disampaikan untuk diterima dengan baik. Penyesuaian media pembelajaran dengan bahan ajar yang akan dibawakan oleh Guru di kelas. Adanya materi dengan pertanyaan-pertanyaan untuk keaktifan siswa. Pengajaran interaktif akan melibatkan siswa dalam proses diskusi yang menarik dengan bantuan teknologi dan alat interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajar yang ada di sekolah. Media yang dipilih disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di sekolah, dengan itu dirasa tepat dengan penggunaan media *Wordwall* dalam membantu kemudahan proses belajar mengajar di kelas.

Wordwall adalah platform berbasis permainan digital dengan memiliki berbagai fitur kuis dan game yang dapat diterapkan oleh guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran (Restu et al., 2023). Aplikasi yang dibuat khusus untuk keperluan dunia pendidikan. Aplikasi berbasis website ini dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, dan mengelompokkan dengan tujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih mudah dimengerti, menarik, dan menyenangkan (Ismayani, 2023). Pembelajaran yang menyenangkan tentu akan membuat materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (Ismayani, 2023).

Pembelajaran menyenangkan yang dimaksud adalah pembelajaran yang interaktif pada lingkungan sekolah. Adapun tampilan yang terdapat pada media *wordwall* sangat bervariasi.

Guru hanya membuat bahan ajar atau materi yang akan disampaikan didalam kelas, kelebihan *wordwall* akan mempermudah Guru dalam mengkreasikan tampilan materi dan kuis dalam bentuk game. Menumbuhkan minat belajar berupa motivasi yang membangun dengan bentuk setiap pemberian materi berbeda-beda setiap pertemuan. Tumbuhnya motivasi adalah suatu dorongan pada diri masing-masing siswa sehingga tercapainya tujuan pembelajaran. Seorang pengajar bebas memilih desain yang ada pada *wordwall*, ketepatan materi dengan bentuk desain permainan yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar siswa di kelas.

KAJIAN TEORITIS

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima sedemikian rupa sehingga dapat menggugah pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga berlangsungnya proses belajar mengajar (Maryani, 2015).

Pengertian pembelajaran interaktif adalah mengajak siswa untuk melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran dan keterampilan sekaligus, salah satunya adalah sambil menulis. Dengan proses belajar interaktif, siswa dirangsang untuk bertanya, menjawab dan mengemukakan pendapatnya dan disaat yang sama mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru, baik itu tugas perseorangan maupun kelompok.

Wordwall menurut (Lestari, 2021) merupakan aplikasi browser yang sangat menarik dengan tujuannya sebagai sumber siswa untuk belajar, sebagai media, dan alat penilai yang menyenangkan untuk siswa.

Menurut (Purnamasari et al., 2020) wordwall merupakan salah satu alternatif pilihan dari berbagai macam media pembelajaran interaktif yang dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik maupun bagi pengajar.

Menurut KBBI arti literasi adalah kemampuan menulis dan membaca. Pengertian literasi dapat diartikan sebagai pengetahuan atau keterampilan dalam bidang atau aktivitas tertentu. Literasi juga dapat diartikan sebagai kemampuan individu dalam mengolah informasi dan pengetahuan untuk kecakapan hidup. Membaca merupakan salah satu kegiatan dalam berliterasi.

Gerakan literasi sekolah dimuat berdasarkan perkembangan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 23 Tahun 2015 yaitu tentang penumbuhan budi pekerti dengan membiasakan peserta didik membaca buku non pelajaran sebelum waktu belajar dimulai. Hal ini dilakukan untuk menumbuhkan minat membaca peserta didik dan membiasakan peserta didik.

METODE PENELITIAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini digunakan langkah ceramah. Ceramah yang penulis gunakan dalam penyampaian materi-materi tentang penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan pembelajaran interaktif berbasis *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pembelajaran Interaktif Berbasis *Wordwall* Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi" dilaksanakan pada:

Tanggal : 05 Februari- 29 Februari 2024

Pukul : 7.00 WIB- Selesai

Tempat : SMK Swasta Bersama Berastagi

Unsur- unsur yang Terlibat

- 1) Siswa/siswi SMK Swasta Bersama Berastagi
- 2) Kepala Sekolah dan Guru sebagai penanggung jawab
- 3) Dosen Pembimbing Lapangan
- 4) Mahasiswa tim Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat mulai pada tanggal 05 februari 29 februari 2024. Dari mulai perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, sampai pelaporan hasil kegiatan. Lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat dilaksanakan di SMK Swasta Bersama Bersama.

Tabel 1

Rincian laporan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 05 februari 2024	Piket, Salam Pagi
2.	Selasa, 06 februari 2024	Piket, Membersihkan Perpustakaan dan ruang guru
3.	Rabu, 07 februari 2024	Piket
4.	Senin, 12 februari 2024	Membersihkan perpustakaan
5.	Selasa, 13 februari 2024	Piket gerbang
6.	Kamis, 15 februari 2024	Piket gerbang
7.	Jumat, 16 februari 2024	Jaga UKS dan Senam
8.	Sabtu, 17 februari 2024	Piket gerbang
9.	Senin, 19 februari 2024	Membantu siswa persiapan penampilan lomba tari (make up dan menata rambut)
10.	Selasa, 20 februari 2024	Piket gerbang
11.	Rabu, 21 februari 2024	Sosialisasi Event
12.	Kamis, 22 februari 2024	Membersihkan watafel dan rapat OSIS
13.	Jumat, 23 februari 2024	Monitoring dengan DPL
14.	Sabtu, 24 februari 2024	Event Putera/puteri oleh Mahasiswa PKM
15.	Senin, 26 februari 2024	Menjalankan proker Wordwall bahasa Indonesia
16.	Selasa, 27 februari 2024	Menjalankan proker Wordwall Matematika
17.	Rabu, 28 februari 2024	Pengumuman juara event dan Promosi kampus
18.	Kamis, 29 februari 2024	Piket gerbang
19.	Jumat, 1 maret 2024	Penjemputan





Menjalankan Proker yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi di SMK Swasta Bersama Berastagi”.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini maka:

1. Kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan di SMK Swasta Bersama Berastagi dengan usaha sadar dapat di implementasikan secara baik oleh siswa/siswi melalui bantuan bapak/ibu guru dan mahasiswa PKM.
2. Siswa/siswi memahami dan menerima keberadaan mahasiswa PKM dan mengerti penjelasan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *wordwall* untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik.
3. Pengabdian telah ikut serta membantu program pemerintah dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan memberikan pendidikan non-formal kepada peserta didik.

Saran yang disampaikan penulis:

1. Jangka waktu pelaksanaan agar dapat diperpanjang mengingat sulitnya transfer keterampilan dalam waktu yang relatif sempit
2. Dapat dilakukan pengabdian lebih lanjut dengan materi yang advance.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat anugerah-Nya sehingga laporan akhir kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul : Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Di SMK Swasta Bersama Berastagi dapat terlaksana dengan lancar, hingga penyusunan laporan dapat terselesaikan. Kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar karena mendapat dukungan dari

berbagai pihak, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada: Dr. Richard AM Napitupulu, S.T., M.T selaku Rektor Universitas HKBP Nommensen Medan. Elisabeth Margareta S.Pd., M.Si selaku Dosen Pembimbing PKM yang telah mengarahkan kami selama proses PKM di sekolah. Perdemun Br Ginting S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Swasta Bersama Berastagi yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan kegiatan PKM. Sri Meriyani Selaku Guru Pamong PKM yang telah banyak memberikan kami informasi, bimbingan, pengarahan, dan motivasi. Seluruh guru dan staff pegawai di SMK Swasta Bersama Berastagi atas kerjasamanya. Seluruh siswa/siswi di SMK Swasta Bersama Berastagi. Seluruh mahasiswa PKM Universitas HKBP Nommensen Medan atas kerjasama di dalam tim.

DAFTAR REFERENSI

- Diana, P. septiyawati N., Fitriah, I., & Andin Tyarai, M. A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Fauji, T., Sampoerna, P. D., & Hakim, L. El. (2022). Penilaian Berpikir Komputasi Sebagai Kecakapan Baru dalam Literasi Matematik. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Negeri Alauddin Makasar*, 598–514.
- Ismayani, R. M. (2023). *RESPONS GURU TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI WORDWALL DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*. 13(2), 289–295.
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Jurnal Inovasi dan Pembelajaran Fisika*, 8(1), 73–84. <https://doi.org/10.36706/jipf.v8i1.14034>
- Lestari, R. D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 111–116. <https://doi.org/10.30738/jjpg.vol2.no2.a11309>
- Maryani, D. (2015). *Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bangun Ruang Matematika*. 12(1), 18–24.
- Masdar, L., Firmansyah, Fahm, F., & Khairiah, R. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35. <https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Prahesty, L. E., & Zumrotun, E. (2023). Efektivitas Media Wordwall Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03), 2859–2868.
- Prior, D. D., Mazanov, J., Meacheam, D., Heaslip, G., & Hanson, J. (2016). Attitude, digital literacy and self efficacy: Flow-on effects for online learning behavior. *The Internet and Higher Education*, 29, 91–97.

- 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.
- Restu, N. K., Sutini, A., & Dewi, D. A. (2023). Pengaruh media wordwall sebagai instrumen penilaian PPKn SD terhadap kemampuan literasi digital dan kreatifitas guru dalam mengajar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 94–101. <https://doi.org/10.22460/collase.v1i1.15502>
- Santikasari, L., Apriliya, S., & Alia, D. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA LITERASI BACA TULIS BERBANTUAN WORDWALL UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu*. 06(05), 882–887.
- Subagjo, A. (2023). Kemampuan Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa MTsN 4 Bojonegoro. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(04), 464–468. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i04.632>
- Teguh, M. (2017). Gerakan Literasi Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional*, 18–26.
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>